

Advanced Master

Implementação de Projetos
Educativos, Robótica
e Impressão 3D





Advanced Master Implementação de Projetos Educativos, Robótica e Impressão 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/educacao/advanced-master/advanced-master-implementacao-projetos-educacionais-robotica-impressao-3d

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 18

04

Direção do curso

pág. 24

05

Estrutura e conteúdo

pág. 30

06

Metodologia

pág. 58

07

Certificado

pág. 66

01

Apresentação

O principal objetivo das escolas é conseguir fortalecer as habilidades e capacidades dos alunos. Os projetos educacionais desenvolvidos nestas instituições são destinados a trazer o melhor de cada estudante. Naturalmente, no mundo de hoje, as novas tecnologias estão imersas nestes projetos. Os docentes são os principais atores que trabalham neste campo. Por isso, precisam ser capacitados para avançar em sua profissão com especializações como esta, que se concentram na implementação de projetos educacionais, robótica e impressão em 3D.



“

Os professores devem atualizar suas competências e habilidades para avançar em sua profissão. Neste Advanced Master, partilhamos os segredos da Implementação de Projetos Educativos, Robótica e Impressão 3D, em uma especialização intensiva e completa”

Um centro educacional que queira ser uma referência e que vise obter qualidade e eficiência em suas práticas, deve ser um especialista em Programação e Implementação de Projetos Educacionais. Atualmente, uma das áreas mais inovadoras e atraentes de tais projetos é a robótica e a impressão 3D. Neste sentido, a robótica é considerada uma das melhores ferramentas de aprendizagem a ser introduzida na sala de aula. Ela permite o desenvolvimento de projetos inovadores com os quais os alunos podem desenvolver suas habilidades e competências.

Este Advanced Master promove uma visão de conjunto que permitirá implementar ou transformar os projetos educacionais destinados a constituir a essência da escola, qualquer que seja sua natureza. Graças a esta especialização, os centros educacionais poderão construir, a partir dos conhecimentos científicos adequados, os pilares fundamentais do projeto educacional. Estes deve levar em conta cada um dos fatores que devem ser tratados em seu processo de programação e implementação. O fracasso em fazer isso deixa as escolas em meio a modismos, desperdício de tempo e dinheiro e, o mais importante, falha em alcançar um caminho estável o suficiente para que os alunos possam caminhar e desenvolver todas as suas capacidades e potencial.

Este programa é único porque consegue oferecer as ferramentas necessárias para construir este núcleo do centro educacional para que ele seja sustentável, viável e, é claro, eficiente. Além de ser um meio de facilitar aos professores várias ferramentas para ajudar a motivar e apoiar a aprendizagem dos alunos, a fim de gerar um novo perfil para os professores no século XXI.

Ao longo desta especialização, o estudante verá todas as abordagens atuais para os diferentes desafios colocados por sua profissão. Um grande passo que se transformará em um progresso, não apenas profissional, mas também pessoal.

Este desafio é um dos compromissos sociais da TECH: ajudar a Especialização profissionais altamente qualificados e desenvolver suas habilidades pessoais, sociais e de trabalho enquanto estuda.

Além de proporcionarmos conhecimento teórico aos estudantes, mostraremos outra maneira de estudar e aprender mais orgânica, simples e eficiente. Trabalharemos para manter você motivado, criando uma paixão pelo aprendizado. Vamos estimular você a pensar e desenvolver pensamento crítico.

Este **Advanced Master em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D** conta com o programa educacional mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ A mais recente tecnologia em software de ensino online
- ♦ Sistema de ensino extremamente visual, apoiado por conteúdos gráficos e esquemáticos de fácil assimilação e compreensão
- ♦ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas atuantes
- ♦ Sistemas de vídeo interativo de última geração
- ♦ Um ensino estruturado na prática online
- ♦ Sistemas de atualização e reciclagem permanentes
- ♦ Aprendizagem autorregulada: total compatibilidade com outras ocupações
- ♦ Exercícios práticos para autoavaliação e verificação da aprendizagem
- ♦ Grupos de apoio e sinergias educacionais: perguntas aos especialistas, fóruns de discussão e conhecimento
- ♦ Comunicação direta com o professor e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet
- ♦ Bancos de documentação complementar permanentemente disponíveis, inclusive após o curso



Uma capacitação de alto nível científico, apoiada pelo desenvolvimento tecnológico avançado e pela experiência de ensino dos melhores profissionais"

“

Uma capacitação criada para profissionais que aspiram à excelência e que lhe permitirá adquirir novas habilidades e estratégias de uma maneira fluída e efetiva"

Nosso corpo docente é composto por profissionais atuantes no mercado. Desta forma a TECH garante atingir seu objetivo de atualização educacional. Uma equipe multidisciplinar de profissionais capacitados e experientes em diferentes âmbitos, que desenvolverão o conhecimento teórico de forma eficiente. Entretanto, acima de tudo, eles colocarão a serviço da especialização sua experiência prática, que é um dos diferenciais deste Advanced Master.

Este domínio do assunto é complementado pela eficácia do projeto metodológico deste Advanced Master. Desenvolvido por uma equipe multidisciplinar de especialistas em *e-learning*, integra os últimos avanços da tecnologia educacional. Assim, você será capaz estudar com uma série de ferramentas multimídia confortáveis e versáteis que lhe darão a funcionalidade necessária para a especialização.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas: uma abordagem que considera a aprendizagem como um processo extremamente prático. Para consegui-lo remotamente, utilizamos o tele-estágio. Através de um sistema inovador de vídeo interativo e o *learning from an expert*, você irá adquirir o conhecimento como estivesse vivenciando o que está aprendendo naquele momento. Um conceito que lhe permitirá integrar e fixar o aprendizado de uma forma mais realista e permanente.

Uma imersão profunda e completa nas estratégias e abordagens da Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D.



02 Objetivos

Nosso objetivo é formar profissionais altamente qualificados para o mercado de trabalho. Além disso, este objetivo é complementado, de forma global, pela promoção do desenvolvimento humano que determina as bases para uma sociedade melhor. Este objetivo se concretiza ao proporcionar aos profissionais o acesso aos mais altos níveis de competência e controle. Uma meta que, em apenas seis meses, você será capaz de atingir com uma especialização de alta intensidade e rigor.

Dilectus
neque
per
Lorem ipsum
lacinia ac enim
Quisque sit amet
mauris blandit in

Ut non mi blandit, sa
et volutpat nisi mollis.
Interdum risus, in elem
Vestibulum id nulla nuna
vehicula. Aliquam turpis le
viverra arcu. Donec sagittis

Ut egestas luctus suscipit. Nulla
ullamcorper lobortis elementum
mauris sit amet erat vulputate
fermentum. Integer mollis in tortor
egret purus sed dolor venenatis fring

Mordieget lacus id urna vestibulum luct
in nec euismod augue. Lorem ipsum
neque velit, non pharetra arcu semper mollis
Curabitur pellentesque arcu semper mollis
augue urna, facilisis ac risus ut, bibendum pra

Quisque ullamcorper congue et, at tempus
non in condimentum blandit nulla. Morbi lacus
volutpat lectus a neque rhoncus, nec proligue nulla
Fusce sed euismod eros integer dignissim diam non
et gravida augue. Duis ut lacinia sem, bibendum
malesuada fames ac turpis egestas. Aliquam congue
ne, vel sagittis diam eros at duis. Nam quis ullamcorper
Quisque eros lacinia et ultricies proligue nulla Curat



“

Se o seu objetivo é se aprimorar na sua profissão, adquirindo uma qualificação que lhe permita competir entre os melhores, não procure mais! A TECH é o seu lugar!”



Objetivos gerais

- ♦ Conhecer os Elementos mais importantes do projeto Educacional
- ♦ Capacitar pessoas no campo educacional a fim de melhorar os projetos educacionais que utilizam, ou para desenvolver um projeto inovador de sua própria criação ou baseado em evidências
- ♦ Estudar cada uma das fases de programação e implementação de um projeto educacional
- ♦ Analisar os fatores essenciais a serem levados em conta na programação e implementação de um projeto educacional
- ♦ Obter uma visão global de todo o processo e não apenas uma posição tendenciosa
- ♦ Compreender o papel de cada um dos atores educacionais em cada fase da programação e implementação do projeto educacional
- ♦ Aprofundar os fatores essenciais de sucesso do projeto educacional
- ♦ Tornar-se um especialista para liderar ou participar de um projeto educacional de qualidade
- ♦ Capacitar docentes do ensino pré-escolar e fundamental com materiais e metodologias que melhorem a motivação, a criatividade e a inovação através da Robótica Educacional, da programação e da impressão 3D
- ♦ Aprender a planejar de forma transversal e curricular em todas as etapas educacionais, onde os profissionais da educação podem incorporar novas tecnologias e metodologias na sala de aula
- ♦ Sensibilizar os professores para a importância de uma transformação na educação, motivada pelas novas gerações
- ♦ Aprender sobre novos modelos de aprendizagem e a aplicação da Robótica Educacional, a fim de motivar os estudantes para carreiras tecnológicas
- ♦ Aprendizagem prática sobre Design e Impressão 3D
- ♦ Facilitar destrezas e habilidades para as relações das novas salas de aula do futuro





Objetivos específicos

- ◆ Entender o conceito de comunicação publicitária
- ◆ Estudar as abordagens mais populares para projetos educacionais
- ◆ Conhecer o início de projetos educacionais inovadores
- ◆ Analisar o propósito de projetos educacionais
- ◆ Determinar os objetivos de aprendizagem e o processo para alcançá-los
- ◆ Avaliar os possíveis centros onde o projeto educacional poderia ser implementado
- ◆ Saber quais fatores são fundamentais na programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Aprender quais atores estão envolvidos no processo de programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Compreender os conteúdos atinentes ao projeto educacional
- ◆ Desenvolver os objetivos pretendidos pelas escolas na progressão do projeto educacional
- ◆ Analisar os resultados obtidos com o projeto educacional
- ◆ Entender todos os aspectos-chave do desenvolvimento da programação e da implementação de um projeto educacional
- ◆ Conhecer os tipos mais comuns de projetos educacionais nas escolas
- ◆ Descobrir os projetos educacionais mais inovadores do momento
- ◆ Compreender a variedade de possibilidades de programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Analisar os projetos educacionais mais comuns e inovadores no campo da tecnologia
- ◆ Estudar projetos educacionais com base nas metodologias mais inovadoras
- ◆ Compreender projetos educacionais centrados em valores que melhoram vários fatores no processo de ensino-aprendizagem
- ◆ Determinar o conceito de projetos baseados em evidências
- ◆ Aprender como desenvolver um projeto baseado em evidências em todas as suas fases
- ◆ Conhecer os mais importantes e inovadores projetos artísticos educacionais
- ◆ Descobrir os projetos educacionais mais necessários no campo da saúde em um centro educacional
- ◆ Analisar projetos de educação esportiva que possam ser de interesse para as escolas
- ◆ Entender os tipos de projetos de educação para a aprendizagem de línguas
- ◆ Compreender os tipos de projetos educacionais para gerar excelência na escola
- ◆ Analisar os fatores e as medidas mais importantes a serem tomadas pelo centro para alcançar a excelência significativa
- ◆ Descobrir outros possíveis projetos de inovação educacional que estão em ascensão internacional
- ◆ Conhecer os benefícios da implementação de um projeto educacional
- ◆ Estudar os benefícios gerados no centro como uma instituição
- ◆ Analisar a melhoria da identidade, estilo e presença da escola
- ◆ Descobrir os benefícios para os alunos e suas famílias
- ◆ Compreender os benefícios para os educadores e outros interessados na educação
- ◆ Aprender a positividade do clima escolar na implementação de um projeto educacional
- ◆ Compreender os benefícios do projeto educacional como uma força motriz para a escola
- ◆ Destacar a melhoria do estilo de gestão da escola
- ◆ Investigar o processo de geração de líderes como um benefício do projeto educacional
- ◆ Estudar a melhoria do alinhamento da missão, da visão e dos valores promovidos pela escola
- ◆ Analisar o progresso educacional que promove a implementação de um projeto de educação de qualidade

- ♦ Descobrir os benefícios da adaptação ao meio ambiente na implementação de um projeto educacional
- ♦ Conhecer a melhoria do ambiente de convivência, aprendizagem e trabalho desenvolvido na implementação de um projeto educacional
- ♦ Ampliar o conhecimento no campo da melhoria das relações com o meio ambiente e com outros estabelecimentos de ensino
- ♦ Desenvolver um estudo sobre os benefícios de aprofundar a ideologia e o estilo da escola através da implementação de um projeto educacional
- ♦ Conhecer todos os fatores e circunstâncias que influenciam o processo de programação e implementação de projetos educacionais
- ♦ Entender os obstáculos a serem superados pelo projeto de educação
- ♦ Estudar o escopo do projeto educacional
- ♦ Compreender os recursos pessoais necessários para a programação e implementação de um projeto educacional de qualidade
- ♦ Determinar os fatores econômicos necessários para a viabilidade do projeto educacional
- ♦ Considerar a importância da transparência em um projeto educacional
- ♦ Investigar o envolvimento necessário de cada um dos atores educacionais
- ♦ Examinar os fatores de qualidade necessários para a criação de um projeto educacional
- ♦ Analisar as possíveis situações de dificuldade na programação e implementação de projetos educacionais
- ♦ Conhecer os tipos de análise de resultados do projeto educacional
- ♦ Analisar os fatores mais importantes na fase de programação do projeto educacional
- ♦ Estudar de forma holística as circunstâncias a ser levadas em conta na fase de programação do projeto educacional
- ♦ Pesquisar o ambiente social necessário antes da implementação do projeto educacional
- ♦ Determinar os aspectos psicológicos mais importantes para a programação adequada do projeto educacional
- ♦ Compreender os fatores culturais que determinam a eficácia da programação de um projeto educacional
- ♦ Desenvolver o campo das novas tecnologias pertinentes à programação de um projeto educacional
- ♦ Aprofundar o marco ético a ser levado em conta na programação de projetos educativos
- ♦ Entender o âmbito empresarial necessário para a programação de projetos educacionais
- ♦ Apreçar a necessidade de coesão entre as metas e objetivos da escola e a programação do projeto educacional
- ♦ Considerar o campo familiar e dos alunos como fator fundamental na programação de projetos educacionais
- ♦ Analisar os agentes educacionais envolvidos na programação de um projeto educacional
- ♦ Determinar as etapas para realizar uma análise SWOT eficiente, de modo a orientar o processo de programação do projeto educacional
- ♦ Conhecer o marco regulatório aplicável à integração do projeto educacional na escola
- ♦ Considerar os fatores essenciais para a integração do projeto educacional na escola
- ♦ Analisar a integração do projeto educacional no plano de ação tutorial da escola
- ♦ Estudar a integração do projeto educacional no plano de absentismo escolar
- ♦ Determinar a forma de integrar o projeto educacional no plano de atenção à inclusão na escola
- ♦ Analisar a integração do projeto educacional no plano de convivência e igualdade da escola

- ◆ Investigar os passos para a integração do projeto educacional no plano de transição entre etapas da escola
- ◆ Desenvolver a forma de integrar o projeto educacional no plano de fomento à leitura na escola
- ◆ Considerar a elaboração de um plano de acolhimento escolar que integre o projeto educativo
- ◆ Chegar a um consenso sobre o processo de assimilação do projeto educacional por cada um dos agentes educacionais da escola
- ◆ Compreender o método de integração do projeto educacional no regimento interno da escola
- ◆ Estudar outras possíveis áreas de integração do projeto educacional em vários campos dentro da estrutura da escola
- ◆ Conhecer os passos fundamentais para a implementação de um projeto educacional eficiente e eficaz
- ◆ Determinar os fatores-chave para a implementação adequada e de qualidade do projeto educacional
- ◆ Compreender o âmbito necessário de liderança dentro da fase de implementação do projeto educacional
- ◆ Analisar a preparação essencial para a implementação do projeto educacional na escola
- ◆ Estudar a situação na fase de implementação do projeto educacional
- ◆ Investigar a importância da sensibilização na fase de implementação do projeto educacional
- ◆ Aprender a elaborar os passos dentro da fase de implementação do projeto educacional
- ◆ Conhecer diversas formas de realizar a implementação do projeto educacional na escola
- ◆ Investigar os monitoramentos e as avaliações necessárias para a implementação satisfatória de um projeto de educação de qualidade
- ◆ Determinar o redesenho do projeto educacional após sua implementação
- ◆ Aprofundar na coordenação necessária para o sucesso da implementação do projeto educacional
- ◆ Atender à necessidade de participação de diversos atores na fase de implementação do projeto educacional
- ◆ Analisar os termos e papéis mais importantes nas áreas de Gestão, Direção e Liderança
- ◆ Conhecer elementos de *coaching* importantes na programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Compreender os elementos de *coaching* mais importantes na liderança de equipes
- ◆ Trabalhar o procedimento para fomentar a participação de todos os atores na implementação de um projeto educacional
- ◆ Estudar o processo de transformação da escola através da liderança
- ◆ Investigar a importância da linguagem e da comunicação no processo
- ◆ Indagar sobre as estruturas de liderança mais importantes
- ◆ Desenvolver um procedimento para liderar o projeto com base em valores
- ◆ Aprender o processo de eleição, capacitação e acompanhamento de líderes na escola
- ◆ Conhecer o sistema de delegação de funções e papéis na liderança de um projeto educacional
- ◆ Analisar o procedimento para defender o projeto educacional da escola
- ◆ Compreender a importância da capacitação teórica e prática nas bases do projeto
- ◆ Investigar a gestão, a liderança e a direção do projeto educacional em todas as suas fases
- ◆ Estudar a maneira mais eficiente de lidar com possíveis obstáculos no campo da liderança e gestão de um projeto educacional
- ◆ Aprender os fatores de risco a serem levados em conta durante todo o processo
- ◆ Desenvolver um processo para avaliar a liderança e a gestão do projeto educacional

- ◆ Conhecer todos os aspectos necessários de planejamento e gestão econômico-financeira necessários para a programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Estudar o processo de análise situacional do centro
- ◆ Consultar sobre o aspecto econômico, dependendo do tipo de projeto
- ◆ Aprender os termos e processos necessários para conduzir uma pesquisa de mercado educacional eficiente e realista
- ◆ Desenvolver uma estratégia comercial de acordo com os objetivos de programação do projeto
- ◆ Pesquisar as técnicas mais apropriadas de projeção de projetos e estimativa de custos
- ◆ Descobrir a importância do contexto econômico do estudo técnico
- ◆ Conhecer os passos para o dimensionamento e otimização do projeto
- ◆ Aprender o processo de tomada de decisão de localização
- ◆ Compreender os efeitos econômicos organizacionais que influenciam a programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Investigar o papel da estrutura jurídica e os investimentos relacionados ao projeto
- ◆ Analisar os benefícios do projeto e a necessidade de construção de fluxo de caixa
- ◆ Descobrir os critérios de avaliação mais importantes para um projeto educacional
- ◆ Assimilar o processo de análise de risco e sensibilidade na programação e implementação de projetos educacionais
- ◆ Compreender os termos mais importantes do *marketing* educacional
- ◆ Conhecer os aspectos básicos necessários para uma publicidade eficiente de um projeto educacional
- ◆ Descobrir a necessidade do *marketing* na implementação de um projeto educacional em uma escola
- ◆ Analisar o processo de planejamento do negócio
- ◆ Aprender as fases necessárias para a análise, estabelecimento de objetivos, desenho de estratégias e avaliação em relação à área de *marketing* do projeto educacional
- ◆ Pesquisar o mercado e a segmentação de clientes
- ◆ Identificar as necessidades dos clientes a fim de projetar um *marketing* eficaz e realista
- ◆ Desenvolver técnicas apropriadas para posicionar e construir a marca pessoal
- ◆ Investigar a criatividade publicitária em projetos educacionais
- ◆ Aprender a criar anúncios na esfera digital
- ◆ Analisar todas as áreas necessárias no campo do *marketing* e da publicidade no que diz respeito à oferta educacional
- ◆ Descobrir as redes sociais mais importantes a ser utilizadas no *marketing* e na publicidade do projeto educacional
- ◆ Conhecer o processo de utilização de cada um deles para atingir a eficiência ideal
- ◆ Investigar as fases de desenvolvimento de campanhas publicitárias para o projeto educacional
- ◆ Aprender a criar e gerenciar estratégias de *marketing* para empresas de serviços
- ◆ Compreender todas as áreas necessárias relacionadas às estratégias de *marketing*
- ◆ Analisar o processo de avaliação da relação custo-benefício das campanhas
- ◆ Aumentar a conscientização dos professores sobre as novas tendências educacionais e para onde seu papel na educação está se encaminhando
- ◆ Facilitar o conhecimento de novas habilidades em tecnologia da informação e comunicação
- ◆ Preparar o docente para impulsionar mudanças educacionais dentro da sala de aula a fim de criar ambientes que melhorem o desempenho dos alunos
- ◆ Introduzir teorias de aprendizagem relacionadas à Robótica Educacional
- ◆ Fundamentar a aplicação da Robótica Pedagógica na sala de aula

- ◆ Conhecer os aspectos legais e éticos da Robótica e da Impressão 3D
- ◆ Ensinar as competências STEAM como modelo de aprendizagem
- ◆ Transferir o professor para novos ambientes físicos que melhoram a prática educacional
- ◆ Conhecer a capacidade de pensamento computacional
- ◆ Tornar as salas de aula como espaços de trabalho para seu próprio aprendizado
- ◆ Proporcionar aos professores conhecimentos relacionados com o funcionamento do cérebro
- ◆ Ensinar o professor a transformar a metodologia tradicional em uma metodologia lúdica
- ◆ Conhecer o que é um robô, os tipos e elementos que o compõem
- ◆ Compreender as leis da robótica
- ◆ Aprender técnicas do *Do it Yourself*, para desenvolver a criatividade dos estudantes
- ◆ Conhecer os aspectos da Robótica e da Robótica Educacional
- ◆ Fundamentar as diferentes aplicações pedagógicas na intervenção educacional
- ◆ Conhecer os fundamentos do pensamento computacional e usá-lo como uma habilidade de solução de problemas
- ◆ Analisar o pensamento algorítmico
- ◆ Adquirir a metodologia de trabalho em Robótica Educacional
- ◆ Aprender a manter o estado de *flow* entre a dificuldade do desafio e as habilidades do aluno
- ◆ Avaliar a evolução das novas tecnologias nos primeiros ciclos
- ◆ Conhecer a importância da competência digital no ensino
- ◆ Aprender o impacto entre a Inteligência Emocional e a Robótica Educacional
- ◆ Explicar o surgimento da robótica na educação infantil
- ◆ Incorporar a robótica como um recurso de aprendizado nos primeiros ciclos
- ◆ Distinguir diferentes ferramentas complementares
- ◆ Aprender sobre diferentes recursos robóticos como alternativas em sala de aula
- ◆ Trabalhar com softwares para introduzir os alunos à programação
- ◆ Trabalhar o Bee-Bot como um robô de iniciação
- ◆ Conhecer as contribuições do Bee-Bot para a educação
- ◆ Analisar o funcionamento do Bee-Bot
- ◆ Criar sessões com o Bee-Bot
- ◆ Conhecer outros recursos Bee-Bot para professores
- ◆ Aprender a relacionar o conteúdo com a robótica
- ◆ Aprender a desenvolver atividades de robótica no nível da escola primária
- ◆ Desenvolver habilidades de trabalho em equipe nos professores
- ◆ Transferir um novo método de aprendizado para motivar os alunos à pesquisa e ao empreendedorismo
- ◆ Conhecer a relação entre a Robótica Educacional e o currículo
- ◆ Identificar os princípios tecnológicos científicos a serem aplicados em sala de aula
- ◆ Incorporar o uso de ferramentas robóticas na sala de aula
- ◆ Conhecer os Kits de Robótica da LEGO e seus componentes eletrônicos
- ◆ Adquirir as primeiras noções de mecânica através da construção de um robô
- ◆ Entender os diferentes sensores e aplicações para o movimento do Robô
- ◆ Conhecer o App móvel do Robot mBot
- ◆ Aprender diferentes estratégias de solução de problemas para impulsionar o instinto investigativo do estudante
- ◆ Projetar diferentes materiais didáticos para a sala de aula
- ◆ Apresentar aos professores o uso de robótica avançada para ajudar os alunos a superar os desafios

- ♦ Trabalhar com a robótica como motivador e foco para carreiras futuras
- ♦ Aplicação da Robótica Educacional como disciplina curricular na sala de aula do ensino médio
- ♦ Conhecer os recursos tecnológicos com os quais podemos trabalhar em sala de aula
- ♦ Identificar os diferentes componentes do Arduino
- ♦ Entender a importância do *software* de código aberto na educação e como utilizá-lo
- ♦ Conhecer o *software* Arduino e outras aplicações on-line
- ♦ Aprender a trabalhar através de desafios para aplicação em sala de aula
- ♦ Descobrir as diferentes competições internacionais para incentivar a participação e o aprendizado dos alunos
- ♦ Aplicar a Robótica Educacional no ensino médio e como realizá-la
- ♦ Reconhecer as origens da programação
- ♦ Analisar o impacto da programação na sala de aula
- ♦ Mostrar a importância de ensinar programação na sala de aula. Por onde começar? O que ensinar e como?
- ♦ Aumentar a consciência da necessidade de mudança educacional e das contribuições da programação na experimentação do ensino
- ♦ Conhecer diferentes ferramentas de programação para aplicação em diferentes ciclos educativos
- ♦ Descobrir a plataforma *Code Org* para introduzi-la nos ensinamentos infantil e fundamental
- ♦ Descobrir o *software Kodu* como alternativa de programação de videogames em 3D
- ♦ Descobrir a programação avançada com linguagem *JavaScript*, *C+*, *Python* para o Ensino Médio
- ♦ Conhecer o *software Scratch* para aprender programação de forma simples
- ♦ Manejar a interface do *Scratch* e diferenciar os elementos que nele aparecem
- ♦ Aprender a identificar e corrigir erros de programação
- ♦ Reconhecer os diferentes blocos de movimento e aprender como utilizá-los
- ♦ Escolher a aparência desejada do objeto ou cenário escolhido
- ♦ Animar nossos programas mediante o uso de sons
- ♦ Identificar e compreender o conceito de variáveis para seu uso
- ♦ Reconhecer e diferenciar blocos de eventos para melhorar um programa
- ♦ Compreender o conceito de loop e condicional como conceitos básicos para começar a programar
- ♦ Conhecer como exportar, importar e compartilhar um projeto feito com *Scratch*
- ♦ Conhecer as origens e a evolução da Impressão 3D
- ♦ Diferenciar os tipos de materiais que existem para impressoras 3D
- ♦ Descrever os diferentes modelos de impressoras 3D para entender quais se adaptam melhor às necessidades educacionais
- ♦ Apresentar as aplicações do design e da impressão 3D em diferentes campos profissionais
- ♦ Reconhecer os benefícios de trabalhar com design e impressão 3D
- ♦ Fornecer aos professores ferramentas para uso posterior com seus alunos
- ♦ Demonstrar a importância do desenvolvimento da inteligência espacial
- ♦ Fomentar a criatividade e o trabalho em equipe entre os estudantes
- ♦ Despertar interesse e motivação para a aplicação de novas tecnologias
- ♦ Manejar o *software TinkerCad* para a aprendizagem de design 3D
- ♦ Conhecer a interface do *TinkerCad*
- ♦ Criar novos projetos e modificar suas propriedades



- ♦ Controlar os diferentes modos de visualização
- ♦ Reconhecer e identificar poliedros, prismas, pirâmides e seus elementos básicos, vértices, faces e arestas
- ♦ Reconhecer e identificar corpos redondos, cones, cilindros, esferas e seus elementos básicos
- ♦ Mover objetos da aba objetos para o plano de trabalho
- ♦ Aprenda como utilizar operações básicas como agrupar e desagrupar
- ♦ Entender o uso e o funcionamento do comando "Hole"
- ♦ Aprenda como copiar, duplicar e excluir objetos
- ♦ Comprovar as diferentes técnicas de modificação de objetos
- ♦ Ajustar objetos mediante os comandos *Align* e *mirror*
- ♦ Aprenda como importar projetos para modificar os posteriores
- ♦ Entender o processo de geração de um arquivo para impressão
- ♦ Conhecer o que se entende por criança com Necessidades Educacionais Especiais
- ♦ Valorizando a Robótica Educacional como recurso para crianças com Necessidades Educacionais Especiais
- ♦ Aplicar a Robótica Educacional como ferramenta para a inclusão de estudantes
- ♦ Transmitir a importância do papel do educador ao lidar com crianças com NEE
- ♦ Identificar a diferença entre TEA e Asperger
- ♦ Conhecer a Robótica como terapia
- ♦ Compreender os benefícios da Robótica Educacional para crianças com NEE
- ♦ Criar conteúdos a ser aplicados nas salas de aulas NEE

03

Competências

Uma vez estudados todos os conteúdos e atingidos os objetivos do Advanced Master em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D, o profissional terá competência e desempenho superiores nesta área. Uma abordagem completíssima, em uma especialização de alto nível, que faz a diferença.



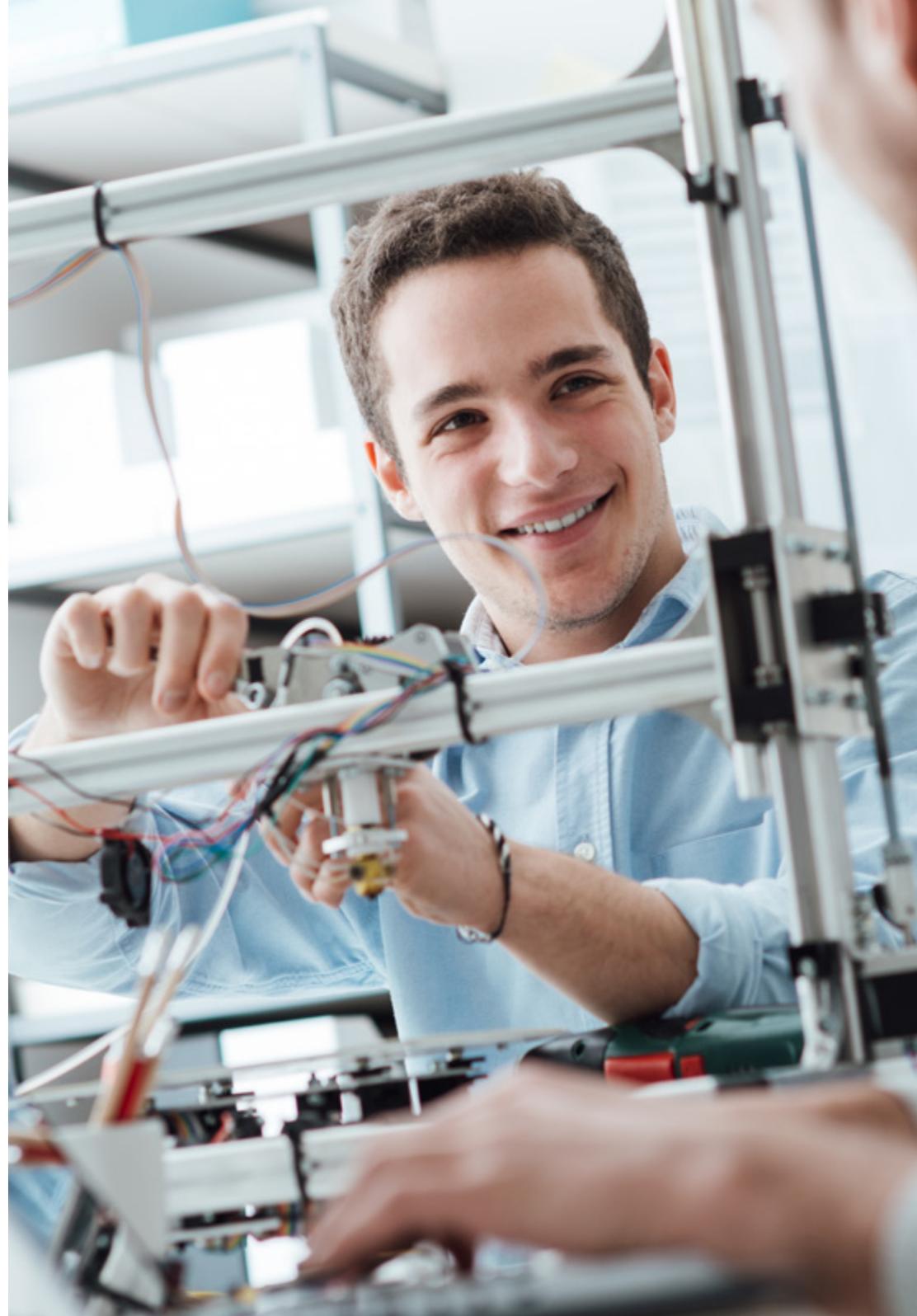


“ *Atingir a excelência em qualquer profissão requer esforço e perseverança. Mas, acima de tudo, o apoio de profissionais que lhe darão o impulso que você precisa, através dos meios e suporte necessários. Na TECH fornecemos tudo o que você precisa*”



Competências gerais

- ◆ Conhecer os Elementos mais importantes do projeto Educacional
- ◆ Melhorar os projetos educacionais que utilizam, ou desenvolver um projeto inovador de sua própria criação ou baseado em evidências
- ◆ Conhecer todas as fases de programação e implementação de um projeto educacional
- ◆ Analisar os fatores essenciais a serem levados em conta na programação e implementação de um projeto educacional
- ◆ Adquirir una visión global de todo el proceso y no solamente una posición sesgada
- ◆ Compreender o papel de cada um dos atores educacionais em cada fase da programação e implementação do projeto educacional
- ◆ Aprofundar os fatores essenciais de sucesso do projeto educacional
- ◆ Tornar-se um especialista para liderar ou participar de um projeto educacional de qualidade
- ◆ Elaborar conteúdos didáticos para cursos baseados em Robótica, Programação e Impressão 3D no ensino fundamental
- ◆ Desenvolver conteúdos transversais para enriquecer os temas curriculares
- ◆ Desenvolver atividades extracurriculares relacionadas à Robótica, Programação e Impressão 3D
- ◆ Ensinar para os estudantes onde o uso dessas tecnologias é necessário
- ◆ Superar os desafios diários colocando em prática conceitos e habilidades cognitivas relacionadas às diferentes áreas curriculares e ao pensamento computacional





Competências específicas

- ♦ Entender o conceito de comunicação publicitária
- ♦ Estudar as abordagens mais populares para projetos educacionais
- ♦ Analisar o propósito de projetos educacionais
- ♦ Determinar os objetivos de aprendizagem e o processo para alcançá-los
- ♦ Compreender os conteúdos atinentes ao projeto educacional
- ♦ Desenvolver os objetivos pretendidos pelas escolas na progressão do projeto educacional
- ♦ Analisar os resultados obtidos com o projeto educacional
- ♦ Descobrir os projetos educacionais mais inovadores do momento
- ♦ Compreender a variedade de possibilidades de programação e implementação de projetos educacionais
- ♦ Analisar os projetos educacionais mais comuns e inovadores no campo da tecnologia
- ♦ Compreender projetos educacionais centrados em valores que melhoram vários fatores no processo de ensino-aprendizagem
- ♦ Determinar o conceito de projetos baseados em evidências
- ♦ Aprender como desenvolver um projeto baseado em evidências em todas as suas fases
- ♦ Descobrir os projetos educacionais mais necessários no campo da saúde em um centro educacional
- ♦ Analisar projetos de educação esportiva que possam ser de interesse para as escolas
- ♦ Compreender os tipos de projetos educacionais para gerar excelência na escola
- ♦ Analisar os fatores e as medidas mais importantes a serem tomadas pelo centro para alcançar a excelência significativa
- ♦ Descobrir outros possíveis projetos de inovação educacional que estão em ascensão internacional
- ♦ Analisar a melhoria da identidade, estilo e presença da escola
- ♦ Descobrir os benefícios para os alunos e suas famílias
- ♦ Compreender os benefícios para os educadores e outros interessados na educação
- ♦ Aprender a positividade do clima escolar na implementação de um projeto educacional
- ♦ Compreender os benefícios do projeto educacional como uma força motriz para a escola
- ♦ Investigar o processo de geração de líderes como um benefício do projeto educacional
- ♦ Estudar a melhoria do alinhamento da missão, da visão e dos valores promovidos pela escola
- ♦ Analisar o progresso educacional que promove a implementação de um projeto de educação de qualidade
- ♦ Descobrir os benefícios da adaptação ao meio ambiente na implementação de um projeto educacional
- ♦ Desenvolver um estudo sobre os benefícios de aprofundar a ideologia e o estilo da escola através da implementação de um projeto educacional
- ♦ Descobrir a estrutura legislativa a ser levada em conta na implementação de um projeto educacional em nível nacional, regional ou provincial

- ♦ Analisar o alcance das administrações e o apoio institucional necessário para a implementação de um projeto educacional, a nível nacional, regional, provincial e local
- ♦ Determinar os fatores econômicos necessários para a viabilidade do projeto educacional
- ♦ Considerar a importância da transparência em um projeto educacional
- ♦ Investigar o envolvimento necessário de cada um dos atores educacionais
- ♦ Examinar os fatores de qualidade necessários para a criação de um projeto educacional
- ♦ Analisar as possíveis situações de dificuldade na programação e implementação de projetos educacionais
- ♦ Analisar os fatores mais importantes na fase de programação do projeto educacional
- ♦ Pesquisar o ambiente social necessário antes da implementação do projeto educacional
- ♦ Determinar os aspectos psicológicos mais importantes para a programação adequada do projeto educacional
- ♦ Considerar o campo familiar e dos alunos como fator fundamental na programação de projetos educacionais
- ♦ Analisar os agentes educacionais envolvidos na programação de um projeto educacional
- ♦ Determinar as etapas para realizar uma análise SWOT eficiente, de modo a orientar o processo de programação do projeto educacional
- ♦ Analisar a integração do projeto educacional no plano de ação tutorial da escola
- ♦ Analisar a integração do projeto educacional no plano de convivência e igualdade da escola
- ♦ Investigar os passos para a integração do projeto educacional no plano de transição entre etapas da escola
- ♦ Desenvolver a forma de integrar o projeto educacional no plano de fomento à leitura na escola
- ♦ Estudar outras possíveis áreas de integração do projeto educacional em vários campos dentro da estrutura da escola
- ♦ Analisar a preparação essencial para a implementação do projeto educacional na escola
- ♦ Investigar a importância da sensibilização na fase de implementação do projeto educacional
- ♦ Determinar o redesenho do projeto educacional após sua implementação
- ♦ Aprofundar na coordenação necessária para o sucesso da implementação do projeto educacional
- ♦ Trabalhar o procedimento para fomentar a participação de todos os atores na implementação de um projeto educacional
- ♦ Investigar a importância da linguagem e da comunicação no processo
- ♦ Indagar sobre as estruturas de liderança mais importantes
- ♦ Analisar o procedimento para defender o projeto educacional da escola
- ♦ Investigar a gestão, a liderança e a direção do projeto educacional em todas as suas fases
- ♦ Desenvolver um processo para avaliar a liderança e a gestão do projeto educacional
- ♦ Consultar sobre o aspecto econômico, dependendo do tipo de projeto
- ♦ Desenvolver uma estratégia comercial de acordo com os objetivos de programação do projeto
- ♦ Pesquisar as técnicas mais apropriadas de projeção de projetos e estimativa de custos
- ♦ Descobrir a importância do contexto econômico do estudo técnico
- ♦ Investigar o papel da estrutura jurídica e os investimentos relacionados ao projeto
- ♦ Analisar os benefícios do projeto e a necessidade de construção de fluxo de caixa
- ♦ Descobrir os critérios de avaliação mais importantes para um projeto educacional
- ♦ Assimilar o processo de análise de risco e sensibilidade na programação e implementação de projetos educacionais

- ◆ Descobrir a necessidade do Marketing na implementação de um projeto educacional em uma escola
 - ◆ Analisar o processo de planejamento do negócio
 - ◆ Aprender as fases necessárias para a análise, estabelecimento de objetivos, desenho de estratégias e avaliação em relação à área de marketing do projeto educacional
 - ◆ Investigar a criatividade publicitária em projetos educacionais
 - ◆ Analisar todas as áreas necessárias no campo do marketing e da publicidade no que diz respeito à oferta educacional
 - ◆ Descobrir as redes sociais mais importantes a ser utilizadas no marketing e na publicidade do projeto educacional
 - ◆ Investigar as fases de desenvolvimento de campanhas publicitárias para o projeto educacional
 - ◆ Aprender a criar e gerenciar estratégias de marketing para empresas de serviços
 - ◆ Analisar o processo de avaliação da relação custo-benefício das campanhas
 - ◆ Identificar a evolução da tecnologia aplicada à educação e diferentes modelos de aprendizagem para capacitar os profissionais do futuro
 - ◆ Aprender sobre o início da Robótica Educacional, bem como a importância de transmitir o pensamento computacional aos estudantes, como um recurso para promover a educação no século XXI
 - ◆ Trazer uma abordagem inicial da Robótica na Educação Infantil e sua utilização como um recurso para trabalhar o pensamento empreendedor com os alunos
 - ◆ Incorporar o conhecimento da Robótica para transmitir a importância do trabalho em equipe e métodos que favoreçam a aprendizagem no Ensino Fundamental. Além disso, levar em conta o uso e conhecimento de Robots e suas partes para aplicar em sala de aula através do desenvolvimento de materiais didáticos
- ◆ Trabalhar com Robótica Educacional como um recurso para orientar os estudantes para carreiras tecnológicas, assim como aprender a aplicação didática do assunto
 - ◆ Conhecer um novo recurso como a programação, sua evolução ao longo do tempo e a aquisição de ferramentas de ensino para sua aplicação
 - ◆ Adentrar em uma ferramenta poderosa e de uso livre para professores e alunos
 - ◆ Compreender o desenvolvimento e evolução da impressão 3D, bem como a importância de sua aplicação em diferentes áreas profissionais, destacando a educação
 - ◆ Incorporar o conhecimento sobre Design 3D e Impressão 3D através de software que lhes permitirá incorporá-lo em suas aulas para o aprendizado dos alunos
 - ◆ Conhecer a importância do recurso de Robótica Educacional Especializada para estudantes com Necessidades Educacionais Especiais e aprender como desenvolvê-lo para trabalhá-lo como um recurso que favorece a inclusão



Nosso objetivo é muito simples: oferecer a você uma capacitação de qualidade, com o melhor sistema de ensino do momento, para que você possa alcançar a excelência em sua profissão"

04

Direção do curso

Dentro do conceito de qualidade total de nosso Advanced Master, temos o orgulho de colocar à sua disposição um corpo docente de altíssimo nível, escolhido por sua experiência comprovada no campo da educação. Profissionais de diferentes áreas e competências que formam uma equipe multidisciplinar completa. Uma oportunidade única de aprender com os melhores.



“

Nossos professores colocarão a experiência e as habilidades de ensino à sua disposição para lhe oferecer um processo de capacitação estimulante e criativo"

Direção



Sr. Daniel Pattier Bocos

- ◆ Especialista em Inovação Educacional
- ◆ Pesquisador e professor universitário da Faculdade de Educação da Universidade Complutense de Madri
- ◆ Finalista do prêmio de Melhor Professor da Espanha 2018 no Prêmio Educa Abanca



Sra. Marina Muñoz Gambín

- ◆ Formação em Ensino da Primeira Infância pela Universidade CEU Cardenal Herrera
- ◆ Coach educacional certificado pela Câmara de Comércio de Alicante
- ◆ Especialista em Programação Neurolinguística, certificado por Richard Bandler
- ◆ Chefe de Robótica Educacional e Programação para os Ensinos Infantil e Fundamental na Robotuxc Academy
- ◆ Certificada na metodologia LEGO Education®
- ◆ Instrutora de Inteligência Emocional em Sala de Aula
- ◆ Capacitação de Professores em Neurociências
- ◆ Certificada em formadora de formadores
- ◆ Certificada em Educação Musical como terapia

Coordenação

Sr. Alejandro Coccoaro Quereda

- ◆ Especialista em Robótica Educacional, Design e Impressão 3D
- ◆ Certificado na metodologia LEGO Education®
- ◆ Chefe da Área de Robótica Educacional, Design e Impressão 3D dos Ensinos Fundamental e Médio na Robotuxc Academy
- ◆ Especialista em Desafios de Competições Nacionais de Robótica da Robotuxc Academy
- ◆ Certificado em formador de formadores

Sra. María del Carmen Gambín Pallarés

- ◆ Terapeuta Sistêmico Familiar
- ◆ Assistente Social
- ◆ Fundadora e diretora da "EducaDiferente" Disciplina Positiva Alicante
- ◆ Educadora de família e professora em Disciplina Positiva
- ◆ Facilitadora da metodologia LEGO Serious Play
- ◆ Formação em Coaching para profissionais
- ◆ Membro da Associação da Disciplina Positiva Espanha

Professores

Sr. Andrew Boulind

- ◆ Especialista em Novas Tecnologias
- ◆ Coordenador de Aprendizagem Digital do Reino Unido
- ◆ Colaborador docente da Universidade CEU Cardenal Herrera

Dra. María Antonieta Elvira-Valdés

- ◆ Doutorado em Ciências Sociais e Humanas
- ◆ Professora universitária
- ◆ Especialista em Dinâmicas Sociais
- ◆ Psicóloga e conselheira educacional

Sra. Miriam Hidalgo Pérez

- ◆ Especialista em Gestão de Centros Educacionais
- ◆ Professora Especialista em Necessidades Educacionais Especiais e Orientadora
- ◆ Membro da equipe de gestão de um centro educacional da Comunidade de Madri

Sra. Lozano Morote, María

- ♦ Advogada, MBA, mediadora e especialista em gestão de projetos educacionais
- ♦ Atualmente trabalha como gerente de projetos educacionais em uma fundação educacional espanhola

Sr. Juan Carlos Muñoz

- ♦ Doutorado em Marketing, MBA
- ♦ Especialista em Economia e Negócios
- ♦ Especialista em Gestão Comercial
- ♦ Professor universitário

Sr. Juan Saunier Ortiz Gómez

- ♦ Especialista em Liderança Educacional em Escolas em Processos de Mudança e Inovação
- ♦ Especialista em Gestão e Direção de Centros Educacionais
- ♦ Professor do ensino médio, com experiência como Diretor Geral de um centro educacional

Sr. Jorge Paredes Giménez

- ♦ Doutorado em Educação
- ♦ Especialista em Gestão e Direção de Centros Educacionais
- ♦ Professor e diretor de um centro educacional na Comunidade Valenciana

Sr. Fernando Sánchez García

- ♦ Especialista em *Marketing em Mídias Sociais*
- ♦ Gerente e coordenador do projeto
- ♦ Organizador e gestor de programas socioeducativos, com experiência em Administração, *Marketing* e Recursos Humanos, além de professor do Ensino Fundamental





“

Uma aprendizagem que se baseia na experiência real dos profissionais em exercício. A atualização constante é a melhor maneira de obter qualidade em sua profissão”

05

Estrutura e conteúdo

O conteúdo desta capacitação foi desenvolvido pelos diferentes professores deste Advanced Master, com um objetivo claro: assegurar que os alunos adquiram cada uma das habilidades necessárias para se tornarem verdadeiros especialistas neste campo. O conteúdo deste curso lhe permitirá aprender todos os aspectos das diferentes disciplinas envolvidas nesta área. Um programa completíssimo e muito bem estruturado, que levará você aos mais altos padrões de qualidade e sucesso.





“

Através de um conteúdo completo e bem distribuído, você terá acesso ao conhecimento mais avançado do momento em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D”

Módulo 1. Introdução ao projeto educacional

- 1.1. O que é um projeto educativo?
 - 1.1.1. Descrição
 - 1.1.1.1. Planejar o processo para alcançar o objetivo
 - 1.1.1.2. Implicações do processo
 - 1.1.1.3. Apresentação dos resultados
 - 1.1.2. Identificando o problema
 - 1.1.3. Abordando suas causas e consequências
 - 1.1.3.1. Análise DAFO
 - 1.1.3.2. Formulações de ações
 - 1.1.4. Diagnóstico da situação problemática
 - 1.1.4.1. Localização e situação do projeto
 - 1.1.4.2. Gerenciamento do tempo
 - 1.1.4.3. Objetivos e metas pré-estabelecidos
 - 1.1.5. Projectos educativos inovadores: por onde começar?
 - 1.1.5.1. A melhor alternativa
 - 1.1.5.2. Estudo ou diagnóstico da situação problemática
- 1.2. Para que serve?
 - 1.2.1. Gerar mudanças nos ambientes
 - 1.2.1.1. Gestão da mudança
 - 1.2.1.2. Verificação do problema e sua solução
 - 1.2.1.3. Apoio institucional
 - 1.2.1.4. Verificação do progresso
 - 1.2.1.5. Que população estudantil específica é atendida?
 - 1.2.2. Transformar e habilitar
 - 1.2.2.1. Dinâmica social
 - 1.2.2.2. Delimitando o problema
 - 1.2.2.3. Questões de interesse comum
 - 1.2.3. Mudando a realidade
 - 1.2.3.1. A unidade operacional
- 1.2.4. Ações coletivas
 - 1.2.4.1. Realização de ações e atividades coletivas
 - 1.2.4.2. Atividades espontâneas
 - 1.2.4.3. Atividades estruturadas
 - 1.2.4.4. Ação coletiva e socialização
 - 1.2.4.5. Ações coletivas e estigmatização
 - 1.2.4.6. Ação coletiva, transição e confiança
- 1.3. Origem
 - 1.3.1. Planejamento do processo para atingir um objetivo educacional
 - 1.3.1.1. Definição dos objetivos
 - 1.3.1.2. Justificação do projeto
 - 1.3.1.3. Relevância do projeto
 - 1.3.1.4. Contribuição para a comunidade educativa
 - 1.3.1.5. A viabilidade da implementação
 - 1.3.1.6. Limites
 - 1.3.2. Objetivos de aprendizagem
 - 1.3.2.1. Viáveis e mensuráveis
 - 1.3.2.2. Relação dos objetivos com o problema colocado
- 1.4. Destinatários
 - 1.4.1. Projetos educacionais implementados em um centro ou instituição específica
 - 1.4.1.1. Corpo estudantil
 - 1.4.1.2. Necessidades do centro
 - 1.4.1.3. Professores envolvidos
 - 1.4.1.4. Diretores
 - 1.4.2. Projetos educacionais relacionados a um sistema educacional
 - 1.4.2.1. Visão
 - 1.4.2.2. Objetivos estratégicos
 - 1.4.2.3. Recursos políticos
 - 1.4.2.4. Recursos sociais
 - 1.4.2.5. Recursos educacionais
 - 1.4.2.6. Recursos regulamentares
 - 1.4.2.7. Recursos financeiros



- 1.4.3. Projetos educacionais que acontecem fora do sistema educacional
 - 1.4.3.1. Exemplos
 - 1.4.3.2. Abordagens complementares
 - 1.4.3.3. Reativo/Proativo
 - 1.4.3.4. Agentes de mudança
 - 1.4.3.5. Público/Privado
- 1.4.4. Projetos de educação especializada em aprendizagem
 - 1.4.4.1. Necessidades educacionais especiais
 - 1.4.4.2. O aprendizado como motivação
 - 1.4.4.3. Auto-avaliação e motivação
 - 1.4.4.4. Aprendem com a pesquisa
 - 1.4.4.5. Exemplos: melhorando a vida cotidiana
- 1.5. Fatores
 - 1.5.1. Análise da situação educacional
 - 1.5.1.1. Fases
 - 1.5.1.2. Revisão
 - 1.5.1.3. Re-acoplamento de informações
 - 1.5.2. Seleção e definição do problema
 - 1.5.2.1. Verificação do progresso
 - 1.5.2.2. Apoio institucional
 - 1.5.2.3. Delimitação
 - 1.5.3. Definição dos objetivos do projeto
 - 1.5.3.1. Objetivos relacionados
 - 1.5.3.2. Guias de trabalho
 - 1.5.3.3. Análise dos objetivos
 - 1.5.4. Justificação do projeto
 - 1.5.4.1. Relevância do projeto
 - 1.5.4.2. Utilidade para a comunidade educativa
 - 1.5.4.3. Viabilidade

- 1.5.5. Análise da Soluções
 - 1.5.5.1. Fundamentos
 - 1.5.5.2. Fim ou propósito
 - 1.5.5.3. Metas ou escopo
 - 1.5.5.4. Contexto
 - 1.5.5.5. Atividades
 - 1.5.5.6. Cronograma
 - 1.5.5.7. Recursos e responsabilidades
 - 1.5.5.8. Suposições
- 1.5.6. Planejamento das ações
 - 1.5.6.1. Planejamento de ações corretivas
 - 1.5.6.2. Proposta de trabalho
 - 1.5.6.3. Sequências de atividades
 - 1.5.6.4. Limites de tempo
- 1.5.7. Cronograma de trabalho
 - 1.5.7.1. Decomposição do trabalho
 - 1.5.7.2. Ferramenta de comunicação
 - 1.5.7.3. Identificar os marcos do projeto
 - 1.5.7.4. Blocos do pacote de atividades
 - 1.5.7.5. Identificar as atividades
 - 1.5.7.6. Elaboração de um plano de atividades
- 1.5.8. Especificação dos recursos humanos, materiais e financeiros
 - 1.5.8.1. Humanos
 - 1.5.8.1.1. Participantes do projeto
 - 1.5.8.1.2. Papéis e funções
 - 1.5.8.2. Materiais
 - 1.5.8.2.1. Recursos
 - 1.5.8.2.2. Implementação do projeto
 - 1.5.8.3. Tecnológicos
 - 1.5.8.3.1. Equipamento necessário
- 1.5.9. Avaliação
 - 1.5.9.1. Avaliação do processo
 - 1.5.9.2. Avaliação de resultados
- 1.5.10. Relatório final
 - 1.5.10.1. Guia
 - 1.5.10.2. Limites
- 1.6. Atores envolvidos
 - 1.6.1. Alunos/Alunas
 - 1.6.2. Pais
 - 1.6.2.1. Famílias
 - 1.6.3. Professores
 - 1.6.3.1. Equipes de orientação educacional
 - 1.6.3.2. Pessoal docente da escola
- 1.7. Conteúdos
 - 1.7.1. Marcas de identidade
 - 1.7.1.1. Micro o macro
 - 1.7.1.2. Contribuir para a comunidade educativa
 - 1.7.2. Características
 - 1.7.2.1. Ideológicas
 - 1.7.2.2. Ensinar vs
 - 1.7.2.3. Unidades
 - 1.7.2.4. Horários
 - 1.7.2.5. Instalações
 - 1.7.2.6. Professor
 - 1.7.2.7. Diretores
 - 1.7.3. Objetivos e compromissos
 - 1.7.3.1. Metas e objetivos
 - 1.7.3.2. Envolvimento do mundo educacional
 - 1.7.4. Valores concretos
 - 1.7.4.1. Habitas
 - 1.7.4.2. Condutas que a estimulam
 - 1.7.5. Metodologia
 - 1.7.5.1. Atenção à diversidade
 - 1.7.5.2. Trabalhando com base em um projeto A
 - 1.7.5.3. Aprendizagem baseada no pensamento
 - 1.7.5.4. Aprendizagem digital

- 1.7.6. Estrutura organizacional
 - 1.7.6.1. Objetivo fundamental
 - 1.7.6.2. A missão
 - 1.7.6.3. Teoria, princípios e valores
 - 1.7.6.4. Propósitos e estratégias de mudança
 - 1.7.6.5. Concepção pedagógica
 - 1.7.6.6. Entorno comunitario
- 1.8. Objetivos
 - 1.8.1. Docentes
 - 1.8.1.1. Conselheiro-Coordenador
 - 1.8.1.2. Contribuindo para a modernização
 - 1.8.2. Abordagens pedagógicas
 - 1.8.2.1. Equipe
 - 1.8.2.2. Tarifa
 - 1.8.2.3. Projeto
 - 1.8.2.4. Desenvolvimento
 - 1.8.2.5. Colocando os métodos em prática
 - 1.8.3. Necessidades de capacitação
 - 1.8.3.1. Formação contínua
 - 1.8.3.2. Pedagogia
 - 1.8.3.3. Aprendizagem digital
 - 1.8.3.4. Colaboração educacional
 - 1.8.3.5. Estratégias metodológicas
 - 1.8.3.6. Recursos didáticos
 - 1.8.3.7. Troca de experiências
- 1.9. Resultados
 - 1.9.1. O que deve ser avaliado?
 - 1.9.1.1. Como será conduzida a revisão?
 - 1.9.1.2. Quem será o responsável pela sua execução?
 - 1.9.1.3. Quando será feita a análise?
 - 1.9.1.4. Análise SMART: relevância, abordando questões significativas
 - 1.9.2. Globalidade
 - 1.9.2.1. Áreas
 - 1.9.2.2. Dimensões

- 1.9.3. Confiabilidade
 - 1.9.3.1. Refletir
 - 1.9.3.2. Medidas
 - 1.9.3.3. Apoiando evidências objetivas
- 1.9.4. Precisão
 - 1.9.4.1. Redação
 - 1.9.4.2. Apresentação
- 1.9.5. Operabilidade
 - 1.9.5.1. Medidas
 - 1.9.5.2. Resultados realizáveis
 - 1.9.5.3. Consenso: assumido e compartilhado
- 1.10. Conclusões
 - 1.10.1. Digitalização
 - 1.10.2. Colaboração
 - 1.10.3. Transformação

Módulo 2. Tipos de Projeto educacionais

- 2.1. Projetos tecnológicos
 - 2.1.1. Realidade virtual
 - 2.1.2. Realidade aumentada
 - 2.1.3. Realidade mista
 - 2.1.4. Quadros brancos interativos
 - 2.1.5. Projeto iPad ou tablet
 - 2.1.6. Celular na sala de aula
 - 2.1.7. Robótica educativa
 - 2.1.8. Inteligência artificial
 - 2.1.9. *E-learning* e educação on-line
 - 2.1.10. Impressoras 3D
- 2.2. Projetos metodológicos
 - 2.2.1. Gamificação
 - 2.2.2. Educação baseada em jogos
 - 2.2.3. *Flipped Classroom*
 - 2.2.4. Aprendizagem baseada em projetos
 - 2.2.5. Aprendizagem baseada em problemas

- 2.2.6. Aprendizagem baseada no pensamento
- 2.2.7. Aprendizagem baseada em competências
- 2.2.8. Aprendizagem cooperativa
- 2.2.9. *Design Thinking*
- 2.2.10. Metodologia Montessori
- 2.2.11. Pedagogia musical
- 2.2.12. *Coaching* educacional
- 2.3. Projetos de valores
 - 2.3.1. Educação emocional
 - 2.3.2. Projetos contra o assédio escolar
 - 2.3.3. Projetos de apoio a associações
 - 2.3.4. Projetos a favor da paz
 - 2.3.5. Projetos contra a discriminação
 - 2.3.6. Projetos solidários
 - 2.3.7. Projetos contra a violência baseada no gênero
 - 2.3.8. Projetos de inclusão
 - 2.3.9. Projetos interculturais
 - 2.3.10. Projetos de convivência
- 2.4. Projetos baseados em evidências
 - 2.4.1. Introdução à prática clínica baseada em evidências
 - 2.4.2. Análise preliminar
 - 2.4.3. Determinação do objetivo
 - 2.4.4. Pesquisa científica
 - 2.4.5. Escolha do projeto
 - 2.4.6. Contextualização local ou nacional
 - 2.4.7. Estudo de viabilidade
 - 2.4.8. Implementação do Projeto Baseado em Evidência
 - 2.4.9. Acompanhamento do Projeto Baseado em Evidência
 - 2.4.10. Avaliação do Projeto Baseado em Evidência
 - 2.4.11. Publicação dos resultados
- 2.5. Projetos artísticos
 - 2.5.1. LOVA (Ópera como veículo de aprendizagem)
 - 2.5.2. Teatro
 - 2.5.3. Projetos musicais
 - 2.5.4. Coro e orquestra
 - 2.5.5. Projetos sobre as infra-estruturas do centro
 - 2.5.6. Projetos de artes visuais
 - 2.5.7. Projetos de artes plásticas
 - 2.5.8. Projetos de artes visuais
 - 2.5.9. Projetos de rua
 - 2.5.10. Projetos centrados na criatividade
- 2.6. Projetos de saúde
 - 2.6.1. Serviços de enfermagem
 - 2.6.2. Projetos de alimentação saudável
 - 2.6.3. Projetos odontológicos
 - 2.6.4. Projetos oftalmológicos
 - 2.6.5. Plano de primeiros socorros
 - 2.6.6. Plano de emergência
 - 2.6.7. Projetos com entidades de saúde externas
 - 2.6.8. Projetos de aliciamento pessoal
- 2.7. Projetos esportivos
 - 2.7.1. Construção ou reforma de playgrounds
 - 2.7.2. Construção ou reforma de instalações esportivas
 - 2.7.3. Criação de clubes esportivos
 - 2.7.4. Classes extracurriculares
 - 2.7.5. Projetos esportivos individuais
 - 2.7.6. Projetos esportivos coletivos
 - 2.7.7. Competições esportivas
 - 2.7.8. Projetos com organizações esportivas externas
 - 2.7.9. Projetos para gerar hábitos saudáveis

- 2.8. Projetos de idiomas
 - 2.8.1. Projetos de imersão linguística no próprio centro
 - 2.8.2. Projetos de imersão na língua local
 - 2.8.3. Projetos de imersão na língua internacional
 - 2.8.4. Projetos de fonética
 - 2.8.5. Auxiliares de conversação
 - 2.8.6. Professores nativos
 - 2.8.7. Preparação para exames oficiais de idiomas
 - 2.8.8. Projetos para motivar a aprendizagem de idiomas
 - 2.8.9. Projetos de intercâmbio
- 2.9. Projetos de excelência
 - 2.9.1. Projetos de melhoria da leitura
 - 2.9.2. Projetos de melhoria do cálculo
 - 2.9.3. Projetos de melhoria de línguas estrangeiras
 - 2.9.4. Colaboração com organizações de prestígio
 - 2.9.5. Concursos e prêmios
 - 2.9.6. Projetos para avaliações externas
 - 2.9.7. Conexão com empresas
 - 2.9.8. Preparação para testes padronizados de reconhecimento e prestígio
 - 2.9.9. Projetos de excelência em cultura e esporte
 - 2.9.10. Propaganda
- 2.10. Outros projetos de inovação
 - 2.10.1. *Outdoor Education*
 - 2.10.2. Youtubers e influencers
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Orientação por pares
 - 2.10.5. Método RULER
 - 2.10.6. Hortas escolares
 - 2.10.7. Comunidade de aprendizagem
 - 2.10.8. Escola democrática
 - 2.10.9. Estimulação precoce
 - 2.10.10. Cantos de aprendizagem

Módulo 3. Benefícios da implementação de um projeto educacional

- 3.1. Para o centro como uma instituição: identidade, estilo e presença
 - 3.1.1. Grupos que compõem uma escola: a instituição, os alunos e suas famílias, os educadores
 - 3.1.2. O projeto educacional é uma realidade viva
 - 3.1.3. Definindo dimensões do projeto educacional
 - 3.1.3.1. Rumo à tradição Auto-identidade/característica, missão
 - 3.1.3.2. Em direção ao futuro O estilo, a visão
 - 3.1.3.3. O vínculo tradição-futuro: presença, valores
 - 3.1.4. Honestidade e consistência
 - 3.1.5. Identidade O desenvolvimento atualizado de sua missão (caráter próprio)
 - 3.1.6. Estilo Desde a imagem do que você quer fazer (visão) até como fazê-lo
 - 3.1.7. Presença A realização prática dos valores
 - 3.1.8. As três dimensões do projeto educacional como referências estratégicas
- 3.2. Para estudantes e suas famílias
 - 3.2.1. A imagem da escola diz muito sobre seu projeto educacional
 - 3.2.2. Dimensões relacionais do projeto educacional
 - 3.2.2.1. Para os destinatários internos da ação educativa: os alunos
 - 3.2.2.2. Para os parceiros externos da ação educativa: as famílias
 - 3.2.3. Comunicação e coerência
 - 3.2.4. Dimensões comunicativas essenciais de um projeto educacional
 - 3.2.5. Identidade Uma educação bem fundamentada e holística, enraizada na tradição
 - 3.2.6. Estilo Aprender conhecimentos e habilidades no campo da construção do caráter
 - 3.2.7. Presença A educação dos cidadãos de hoje com uma marca
 - 3.2.8. As três dimensões do projeto educacional como base para o marketing escolar
 - 3.2.9. Relação clientelística e pertença
- 3.3. Para educadores: professores e outros funcionários
 - 3.3.1. Os educadores como *stakeholders*
 - 3.3.2. Educadores, a pedra angular de um projeto educacional
 - 3.3.3. Capital humano, capital social e capital para a tomada de decisões
 - 3.3.4. A participação essencial dos educadores na elaboração do projeto educativo

- 3.3.5. Clima e coerência
- 3.3.6. Projeto, mudança e pessoas: não é possível regular os três
- 3.3.7. Identidade Clareza das intenções educativas e identidade do educador
- 3.3.8. Estilo Moldando uma forma comum de presença, princípios metodológicos e práticas didáticas
- 3.3.9. Presença Estabelecimento de prioridades educacionais, estruturas organizacionais, necessidades de capacitação
- 3.3.10. As três dimensões do projeto educacional como o núcleo da gestão de recursos humanos
- 3.4. Para a força motriz da escola 1. Melhor estilo de administração
 - 3.4.1. Principais motores de uma escola: estilo de gestão, líderes e alinhamento coletivo
 - 3.4.2. Projeto educativo e gestão escolar
 - 3.4.3. O gerente líder como uma referência moral
 - 3.4.4. O estilo gerencial como referência pedagógica
 - 3.4.5. Podemos falar de um projeto gerencial?
 - 3.4.6. Elementos do estilo de gestão dependentes do projeto educacional
 - 3.4.6.1. Estruturas organizacionais
 - 3.4.6.2. Estilo de gestão
 - 3.4.6.3. A possibilidade de outras lideranças
 - 3.4.6.4. Formas de participação e delegação
 - 3.4.7. Adequação das estruturas organizacionais à identidade, estilo e presença do centro
 - 3.4.8. O desenvolvimento gradual de uma cultura de gestão local
- 3.5. Para a força motriz da escola 2. Geração de líderes
 - 3.5.1. Gerentes como líderes
 - 3.5.2. As três capitais do líder - humana, social e decisória - e o projeto educacional
 - 3.5.3. Trazendo à tona o talento
 - 3.5.4. Capacidade, compromisso e serviço
 - 3.5.5. Projeto educacional, flexibilidade organizacional e liderança
 - 3.5.6. Projeto educacional, processos de inovação e liderança
 - 3.5.7. Projeto educativo, criatividade e liderança
 - 3.5.8. Em direção a um papel de liderança para os professores
 - 3.5.9. Educar líderes
- 3.6. Para a força motriz da escola 3. Alinhamento com a missão-visão-valores
 - 3.6.1. A necessidade de alinhamento
 - 3.6.2. Principais obstáculos ao alinhamento
 - 3.6.3. O líder como alinhador
 - 3.6.4. Aprendizagem ao longo da vida como educador: desenvolver suas próprias linhas de competência
 - 3.6.5. Da mochila de ensino aos hábitos de ensino compartilhados
 - 3.6.6. Projeto educacional e desenvolvimento de uma cultura de ensino profissional
 - 3.6.7. Ter recursos para uma avaliação autêntica
 - 3.6.8. Avaliação da qualidade do serviço de educação
 - 3.6.8.1. Realidade local
 - 3.6.8.2. Caráter sistêmico
 - 3.6.8.3. Prioridade absoluta das atividades de ensino-aprendizagem
- 3.7. Para o progresso educacional: 1. Adaptação aos estudantes, às metodologias ativas e às exigências do ambiente
 - 3.7.1. A importância dos objetivos educacionais
 - 3.7.2. A importância do conhecimento científico sobre como aprendemos
 - 3.7.3. Como se manifesta a evolução de um centro?
 - 3.7.4. Foco nos processos de crescimento
 - 3.7.5. Foco em processos sistemáticos de aprendizagem
 - 3.7.6. Priorizar metodologias ativas: o que importa é aprender
 - 3.7.7. Priorizando o aprendizado situado
 - 3.7.8. Adequação à demanda do meio ambiente
 - 3.7.9. Além das necessidades atuais: um projeto educacional com uma "visão para o futuro"
 - 3.7.10. Projeto educacional e pesquisa operacional
- 3.8. Para o progresso educacional. 2. Melhora do ambiente de convivência, aprendizagem e trabalho. Sustentabilidade
 - 3.8.1. O projeto educacional como base para um clima escolar apropriado
 - 3.8.2. Projeto educativo e coexistência
 - 3.8.3. Projeto educativo e estilo de aprendizagem
 - 3.8.4. Projeto educativo e organização do trabalho
 - 3.8.5. Acompanhamento gerencial

- 3.8.6. A sustentabilidade do trabalho em uma instituição de ensino
- 3.8.7. Elementos de sustentabilidade
 - 3.8.7.1. O plano estratégico do centro
 - 3.8.7.2. Indicadores práticos de qualidade
 - 3.8.7.3. O sistema geral de avaliação
- 3.9. Para o progresso educacional. 3. Relação com o ambiente, outras escolas da área ou da mesma rede
 - 3.9.1. Ter um perfil próprio e uma voz reconhecível no ambiente
 - 3.9.2. Abertura para a realidade ao redor
 - 3.9.2.1. Conhecendo o meio ambiente
 - 3.9.2.2. Interagindo com ele
 - 3.9.3. Identificação com outros centros na mesma instituição ou área
 - 3.9.4. Do aprendizado entre pares na sala de aula ao aprendizado de escola para escola
 - 3.9.5. Experiências compartilhadas
 - 3.9.6. Projeto de estrutura institucional e projeto educacional próprio
 - 3.9.6.1. A estrutura comum
 - 3.9.6.2. Diferentes necessidades e sensibilidades
 - 3.9.6.3. O que a dialética global-local traz para o próprio projeto educacional?
- 3.10. Para o progresso educacional. 4. Aprofundamento da ideologia e estilo
 - 3.10.1. Ideologia, missão, caráter Três termos complementares
 - 3.10.2. A missão está na base das linhas básicas do projeto educacional
 - 3.10.3. O projeto educacional desenvolve o caráter específico
 - 3.10.4. Alinhamento entre o projeto educacional e a ideologia
 - 3.10.5. Moldar um estilo de fazer e refletir na educação
 - 3.10.6. As atualizações do projeto educacional atualizam a perspectiva a partir da qual novas realidades são abordadas
 - 3.10.7. É necessário repensar periodicamente os fundamentos
 - 3.10.8. Ideologia, projeto educacional e transmissão de uma tradição educacional

Módulo 4. Circunstâncias que influenciam a programação e implementação do projeto educacional

- 4.1. Escopo do projeto
 - 4.1.1. Propriedade do centro
 - 4.1.2. Situação física e sociocultural onde se encontra
- 4.2. Recursos pessoais
 - 4.2.1. Organograma da escola no projeto educacional
 - 4.2.2. Equipe de gestão
 - 4.2.3. Professor
 - 4.2.4. PAS
 - 4.2.5. Pessoal não docente
 - 4.2.6. Formação
 - 4.2.7. Recrutamento
- 4.3. Transparência do projeto educacional
 - 4.3.1. Informações sobre o projeto
 - 4.3.2. Resultados da prática educacional
- 4.4. Envolvimento das partes interessadas na educação
 - 4.4.1. Identificação pessoal com o projeto
 - 4.4.2. Pessoal do centro
 - 4.4.3. Famílias
- 4.5. Fatores de qualidade para a criação de um projeto educacional
 - 4.5.1. Projeto de escola inclusiva vs. exclusiva
 - 4.5.1.1. A nível de estudante
 - 4.5.1.2. A nível de professor
 - 4.5.1.3. No nível das metodologias
- 4.6. Dificuldade em lidar com a mudança e acomodação à realidade
 - 4.6.1. Zona de conforto
 - 4.6.2. Medos e fraquezas
- 4.7. Análise dos resultados e novas propostas
 - 4.7.1. No nível de testes externos
 - 4.7.2. No nível de testes internos
 - 4.7.3. Satisfação das famílias com diferentes elementos (curricular, pessoal, etc.)
 - 4.7.4. Satisfação dos professores

Módulo 5. Fase de programação do projeto educacional: análise holística da situação

- 5.1. Análise social
 - 5.1.1. Globalização
 - 5.1.2. Estado e sociedade
 - 5.1.3. Políticas e ideologias contemporâneas
 - 5.1.4. Mudanças sociais
 - 5.1.5. Sociedade da informação e do conhecimento
 - 5.1.6. A sociedade do bem-estar, realidades e mitos
 - 5.1.7. Trabalho e empregabilidade
 - 5.1.8. Participação dos cidadãos
 - 5.1.9. Diagnóstico do contexto social
 - 5.1.10. Desafios da sociedade contemporânea
- 5.2. Análise psicológica
 - 5.2.1. Notas sobre teorias de aprendizagem
 - 5.2.2. Dimensões da aprendizagem
 - 5.2.3. Processos psicológicos
 - 5.2.4. Inteligências múltiplas
 - 5.2.5. Processos cognitivos e metacognitivos
 - 5.2.6. Estratégias de ensino
 - 5.2.7. Estilos de ensino e aprendizagem
 - 5.2.8. Necessidades educacionais e dificuldades de aprendizagem
 - 5.2.9. Habilidades de raciocínio
 - 5.2.10. Aconselhamento e orientação
- 5.3. Análise cultural
 - 5.3.1. Teorias sobre cultura
 - 5.3.2. Cultura e evolução cultural
 - 5.3.3. Componentes da cultura
 - 5.3.4. Identidade cultural
 - 5.3.5. Cultura e sociedade
 - 5.3.6. Tradições e costumes na cultura
 - 5.3.7. Cultura e comunicação
 - 5.3.8. Cultura e educação cultural
 - 5.3.9. Interculturalidade e integração
 - 5.3.10. Crise e desafios na cultura
- 5.4. Análise tecnológica
 - 5.4.1. TICs e novas tecnologias
 - 5.4.2. Inovação e desenvolvimento
 - 5.4.3. Vantagens e desvantagens das novas tecnologias
 - 5.4.4. Impacto das TICs na educação
 - 5.4.5. Acesso à Internet e novas tecnologias
 - 5.4.6. Ambiente digital e educação
 - 5.4.7. *E-Learning* e *b-Learning*
 - 5.4.8. Aprendizagem colaborativa
 - 5.4.9. Jogos de vídeo e educação
 - 5.4.10. TICs e capacitação de professores
- 5.5. Análise ética
 - 5.5.1. Abordagem da ética
 - 5.5.2. Ética e moral
 - 5.5.3. Desenvolvimento moral
 - 5.5.4. Princípios e valores de hoje
 - 5.5.5. Ética, moral e crenças
 - 5.5.6. Ética e educação
 - 5.5.7. Ética educacional
 - 5.5.8. Ética e pensamento crítico
 - 5.5.9. Formação em valores
 - 5.5.10. Ética e gestão de projetos
- 5.6. Análise de negócios
 - 5.6.1. Planejamento e estratégia de negócios
 - 5.6.2. Missão e visão da organização
 - 5.6.3. Estrutura organizativa
 - 5.6.4. Gestão administrativa
 - 5.6.5. Direção

- 5.6.6. Coordenação
- 5.6.7. Controles
- 5.6.8. Recursos
 - 5.6.8.1. Humanos
 - 5.6.8.2. Tecnológicos
- 5.6.9. Oferta, demanda e ambiente econômico
- 5.6.10. Inovação e concorrência
- 5.7. Análise das metas e objetivos do centro
 - 5.7.1. Definição de metas e objetivos
 - 5.7.2. Objetivos do centro
 - 5.7.3. Objetivos gerais
 - 5.7.4. Objetivos específicos
 - 5.7.5. Planos e estratégias
 - 5.7.6. Ações e campanhas
 - 5.7.7. Resultados esperados
 - 5.7.8. Indicadores de realização
- 5.8. Análise do contexto dos alunos e da família
 - 5.8.1. Características do ambiente do aprendiz
 - 5.8.2. O processo de socialização
 - 5.8.3. Estrutura e dinâmica familiar
 - 5.8.4. Envolvimento educacional da família
 - 5.8.5. O aprendiz e seus grupos de referência
 - 5.8.6. Inclusão educacional e familiar
 - 5.8.7. Atenção à diversidade
 - 5.8.8. Plano de convivência
 - 5.8.9. Auto-regulamentação e independência
 - 5.8.10. Fatores de desempenho
- 5.9. Análise de agentes educacionais
 - 5.9.1. Definição de agentes de intervenção educacional
 - 5.9.2. O papel do mediador educacional
 - 5.9.3. Sociedade civil e organizações
 - 5.9.4. A comunidade educativa
 - 5.9.5. O pessoal docente

- 5.9.6. Os gerentes
- 5.9.7. Responsabilidade da mídia de massa
- 5.9.8. Liderança e educação
- 5.9.9. O ambiente de aprendizagem
- 5.9.10. Estratégias de integração e participação
- 5.10. Análise DAFO
 - 5.10.1. A matriz SWOT
 - 5.10.2. Pontos fracos
 - 5.10.3. Ameaças
 - 5.10.4. Fortalezas
 - 5.10.5. Oportunidades
 - 5.10.6. Pares bem sucedidos
 - 5.10.7. Pares de adaptação
 - 5.10.8. Pares de reações
 - 5.10.9. Pares de risco
 - 5.10.10. Linhas de ação e estratégia

Módulo 6. Fase de integração do projeto educacional na escola

- 6.1. Estrutura regulatória aplicável Considerações gerais e conteúdos do projeto educacional
 - 6.1.1. Considerações gerais
 - 6.1.2. Organização escolar
 - 6.1.2.1. Considerações gerais
 - 6.1.2.2. Abordagens teóricas da organização escolar
 - 6.1.2.3. Componentes organizacionais nas escolas
 - 6.1.3. Definição e características
 - 6.1.4. Valores, objetivos e prioridades de ação com base na identidade da escola
 - 6.1.5. Aspectos básicos comuns para a implementação do currículo
 - 6.1.6. Linhas pedagógicas
 - 6.1.7. Conteúdos do projeto educativo
 - 6.1.8. Aspectos a serem considerados
- 6.2. Plano de Ação Tutorial
 - 6.2.1. Considerações gerais
 - 6.2.2. Objetivos

- 6.2.3. Tutoriais
 - 6.2.3.1. Funções tutoriais
 - 6.2.3.2. Tarefas de tutoria
 - 6.2.3.3. Organização de tutoriais
- 6.2.4. Coordenação de ciclos
 - 6.2.4.1. Eleição do coordenador
 - 6.2.4.2. Funções do ciclo
 - 6.2.4.3. Funções do coordenador
- 6.2.5. Reforços
- 6.2.6. Ações e atividades
 - 6.2.6.1. Em relação aos estudantes
 - 6.2.6.2. Em uma relação familiar
 - 6.2.6.3. Em relação ao corpo docente e à organização do centro
 - 6.2.6.4. Em relação a outros atores educacionais
- 6.2.7. Avaliação dos estudantes
 - 6.2.7.1. Instrumentos
 - 6.2.7.2. Fases
 - 6.2.7.3. Critérios de qualificação
 - 6.2.7.4. Promoção do corpo discente
- 6.2.8. Avaliação dos professores Avaliação de outros agentes educacionais
- 6.2.9. Avaliação do plano de ação tutorial
- 6.2.10. Aspectos a serem considerados
- 6.3. Plano de trégua
 - 6.3.1. Considerações gerais
 - 6.3.2. Definição de absenteísmo
 - 6.3.3. Tipologia do absenteísmo
 - 6.3.4. Objetivos do programa
 - 6.3.5. Procedimentos de ação
 - 6.3.5.1. Fase preparatória
 - 6.3.5.2. Fase de intervenção
 - 6.3.5.3. Fase de avaliação
- 6.3.6. Registro de pontualidade
- 6.3.7. Justificativa de ausências e pontualidade
- 6.3.8. Convocação e atas
- 6.3.9. Carta de encaminhamento e relatório
- 6.3.10. Aspectos a serem considerados
- 6.4. Plano de atenção à inclusão educacional
 - 6.4.1. Considerações gerais
 - 6.4.2. Medidas organizativas
 - 6.4.3. Adaptações de acesso
 - 6.4.4. Adaptações significativas
 - 6.4.5. Recursos pessoais
 - 6.4.6. Recursos materiais
 - 6.4.7. Atores envolvidos
 - 6.4.8. Protocolos a serem seguidos pelo tutor da escola com os alunos
 - 6.4.9. Acompanhamento do plano de ação
 - 6.4.10. Aspectos a serem considerados
- 6.5. Plano de convivência e igualdade
 - 6.5.1. Considerações gerais
 - 6.5.2. Diagnóstico do estado de coexistência no centro
 - 6.5.3. Objetivos
 - 6.5.4. Critérios organizacionais e operacionais
 - 6.5.5. Modelos a seguir
 - 6.5.5.1. Um modelo de ação voltado para a prevenção e para alcançar um clima de igualdade e igualdade de oportunidades
 - 6.5.5.2. Planos de ação
 - 6.5.5.2.1. Na organização e planejamento geral do centro
 - 6.5.5.2.2. Na área de tutoria
 - 6.5.5.2.3. No campo da orientação educacional
 - 6.5.5.2.4. No campo das atividades do espaço comum
 - 6.5.5.2.5. A nível familiar
 - 6.5.5.3. Modelo de ação com relação aos estudantes que se comportam em violação às regras de convivência
 - 6.5.5.4. Modelo de ação em relação aos estudantes que se comportam de uma forma que prejudica seriamente a convivência da escola

- 6.5.6. Acompanhamento do plano de ação
 - 6.5.7. Protocolo de ação para lidar com situações de violência entre pares
 - 6.5.8. Protocolo de ação em caso de agressões a professores
 - 6.5.9. Outros protocolos de ação
 - 6.5.10. Aspectos a serem considerados
 - 6.6. Plano de transição entre as etapas
 - 6.6.1. Considerações gerais
 - 6.6.2. Pessoal envolvido
 - 6.6.3. Plano de transição do bebê para a escola
 - 6.6.4. Promoção
 - 6.6.5. Objetivos
 - 6.6.6. Orientações metodológicas
 - 6.6.7. Avaliação
 - 6.6.8. Reuniões de acompanhamento
 - 6.6.9. Aspectos a serem considerados
 - 6.7. Plano de Promoção da Leitura
 - 6.7.1. Considerações gerais
 - 6.7.2. Análise das necessidades no campo da leitura na escola
 - 6.7.3. Objetivos
 - 6.7.4. Estratégias para alcançar os objetivos
 - 6.7.5. Metodologia
 - 6.7.6. Propostas de atividades
 - 6.7.7. Recursos
 - 6.7.8. Avaliação do plano de leitura
 - 6.7.9. Modelos
 - 6.7.10. Aspectos a serem considerados
 - 6.8. Plano de recepção escolar
 - 6.8.1. Considerações gerais
 - 6.8.2. Objetivos gerais
 - 6.8.3. Responsabilidades
 - 6.8.4. Alunos recém-chegados
 - 6.8.4.1. Aspectos gerais
 - 6.8.4.1.1. Antes da incorporação
 - 6.8.4.1.1.1. Inscrição, informação e preparação
 - 6.8.4.1.2. Incorporação
 - 6.8.4.1.2.1. Boas-vindas
 - 6.8.4.1.2.2. Incorporação na sala de aula
 - 6.8.4.1.3. Pós-incorporação
 - 6.8.4.1.3.1. Avaliação inicial e avaliação das necessidades
 - 6.8.4.1.3.2. Coordenação de atores educacionais
 - 6.8.4.1.3.3. Planejamento de acompanhamento
 - 6.8.4.1.4. Monitoramento e possibilidades
 - 6.8.4.1.5. Avaliação do processo
 - 6.8.4.2. Alunos recém-chegados no início do ano acadêmico, após o início do curso
 - 6.8.4.3. Alunos recém-chegados após o início do curso
 - 6.8.4.4. Alunos recém-chegados sem conhecimento do idioma
 - 6.8.5. Novos funcionários chegando à escola
 - 6.8.5.1. Aspectos gerais
 - 6.8.5.2. Pessoal docente recém-chegado no início do ano letivo
 - 6.8.5.3. Pessoal docente recém-chegado após o início do ano letivo
 - 6.8.6. Pessoal não docente
 - 6.8.6.1. Aspectos gerais
 - 6.8.6.2. Pessoal não docente recém-chegado no início do ano acadêmico
 - 6.8.6.3. Pessoal não docente chegando após o início do ano acadêmico
 - 6.8.7. Plano-modelo de recepção de estudantes
 - 6.8.8. Plano-modelo de boas-vindas para o pessoal docente
 - 6.8.9. Plano-modelo de acolhimento de pessoal não docente
 - 6.8.10. Aspectos a serem considerados
- 6.9. Regras de procedimento
 - 6.9.1. Considerações gerais
 - 6.9.2. Matrícula do aluno na escola
 - 6.9.3. Horários de chegada e partida
 - 6.9.4. Ausência e substituições
 - 6.9.4.1. Ausências e substituições de estudantes
 - 6.9.4.2. Ausência e substituições de pessoal docente e não docente

- 6.9.5. Protocolo de administração de medicamentos
 - 6.9.5.1. Critérios gerais
 - 6.9.5.2. Protocolo sanitário
 - 6.9.5.3. Emergências previsíveis e não previsíveis
 - 6.9.5.4. Kit de Primeiros Socorros
 - 6.9.5.5. Administração de medicamentos
 - 6.9.5.6. Anexos
- 6.9.6. Protocolo de Acidentes
 - 6.9.6.1. Critérios gerais
 - 6.9.6.2. Situações menores e graves
- 6.9.7. Protocolo relativo aos passeios extracurriculares e complementares
- 6.9.8. Protocolo para a gestão dos espaços e instalações do centro
 - 6.9.8.1. Critérios gerais
 - 6.9.8.2. Segurança e vigilância do centro
 - 6.9.8.3. Concierge
 - 6.9.8.4. Espaços comuns
 - 6.9.8.5. Sala de aula
 - 6.9.8.6. Uso de mídia de computador
 - 6.9.8.7. Outros
- 6.9.9. Reuniões de mentoreamento
- 6.9.10. Aspectos a serem considerados
- 6.10. Projeto de projetos
 - 6.10.1. Projeto de educação na cantina escolar
 - 6.10.2. Plano de emergência
 - 6.10.3. Projeto de inovação
 - 6.10.4. Programa para a reutilização, substituição e renovação de livros didáticos
 - 6.10.5. Plano de melhoria
 - 6.10.6. Projeto curricular
 - 6.10.7. Projeto de idioma
 - 6.10.8. Plano de marketing educativo
 - 6.10.9. Plano de capacitação de professores
 - 6.10.10. Projetos TIC
 - 6.10.11. Para saber mais

Módulo 7. Fase de implementação do projeto educacional: principais fatores para um projeto educacional eficiente e eficaz

- 7.1. Liderança educacional Quantos de nós somos?
 - 7.1.1. Considerações gerais
 - 7.1.2. Teorias que nos aproximam da figura do líder
 - 7.1.3. Principais competências de liderança
 - 7.1.4. Modelos de liderança
 - 7.1.5. Tendências europeias em liderança educacional
 - 7.1.6. Ferramentas para uma liderança eficaz e eficiente
 - 7.1.7. Fases para se tornar um líder
 - 7.1.8. Habilidades sociais
 - 7.1.9. Habilidades emocionais
 - 7.1.10. Aspectos a serem considerados
- 7.2. Preparação. Quem somos nós?
 - 7.2.1. Considerações gerais
 - 7.2.2. Definição do projeto educacional
 - 7.2.3. Relação do projeto educacional com outros documentos
 - 7.2.4. Componentes do projeto educacional
 - 7.2.5. Implicações do projeto educacional
 - 7.2.6. Definição do processo
 - 7.2.7. Planejamento das ações
 - 7.2.8. Proposta
 - 7.2.9. Exemplos de planejamento do processo de elaboração de um projeto educacional
 - 7.2.10. Aspectos a serem considerados
- 7.3. Análise da situação Onde estamos?
 - 7.3.1. Considerações gerais
 - 7.3.2. Definição do processo
 - 7.3.3. Análise do centro
 - 7.3.3.1. Fichas de análise do centro

- 7.3.4. Análise do ambiente
 - 7.3.4.1. Fichas de análise ambiental
- 7.3.5. Modelo de relatório da equipe administrativa para os diferentes agentes educacionais
- 7.3.6. Levantamento do projeto educacional
- 7.3.7. Aspectos a serem considerados
- 7.4. Conscientização Por que precisamos de todos?
 - 7.4.1. Considerações gerais
 - 7.4.2. Definição do processo
 - 7.4.3. Planejamento das ações
 - 7.4.4. Proposta
 - 7.4.5. Exemplos de planejamento do processo de conscientização de um projeto educacional
 - 7.4.6. Aspectos a serem considerados
- 7.5. Processamento O que nós queremos?
 - 7.5.1. Considerações gerais
 - 7.5.2. Definição do processo
 - 7.5.3. Princípios, valores e sinais de identidade do centro
 - 7.5.4. Objetivos básicos Prioridades
 - 7.5.5. Aprovação e validação
 - 7.5.6. Difusão
 - 7.5.7. Modelos
 - 7.5.8. Aspectos a serem considerados
- 7.6. Implementação Como fazemos isso?
 - 7.6.1. Considerações gerais
 - 7.6.2. Definição do processo
 - 7.6.3. Modelos
 - 7.6.4. Aspectos a serem considerados
- 7.7. Monitoramento e avaliação Qual o caminho que devemos seguir?
 - 7.7.1. Considerações gerais
 - 7.7.2. Definição do processo
 - 7.7.3. Validade e revisão
 - 7.7.4. Modelos
 - 7.7.5. Aspectos a serem considerados
- 7.8. Redesenho do projeto educacional Devemos continuar?
 - 7.8.1. Considerações gerais
 - 7.8.2. Definição do processo
 - 7.8.3. Aspectos a serem considerados
- 7.9. Coordenação de órgãos governamentais unipessoais e colegiados. Como vamos coordenar?
 - 7.9.1. Considerações gerais
 - 7.9.2. Definição do processo
 - 7.9.3. Órgãos unipessoais
 - 7.9.4. Órgãos de governo colegiado
 - 7.9.5. Aspectos a serem considerados
- 7.10. Participação dos diferentes agentes educacionais. Como vamos participar?
 - 7.10.1. Considerações gerais
 - 7.10.2. Definição do processo
 - 7.10.3. Participação e modelo de gestão
 - 7.10.4. Envolvimento das famílias
 - 7.10.5. Participação dos professores
 - 7.10.6. Participação de pessoal não docente
 - 7.10.7. Participação dos estudantes
 - 7.10.8. Envolvimento do meio ambiente
 - 7.10.9. Aspectos a serem considerados
- 7.11. Para saber mais

Módulo 8. Liderança, direção e gestão do projeto educacional

- 8.1. Termos e papéis: gestão, direção, liderança
 - 8.1.1. Administrador
 - 8.1.2. Diretor
 - 8.1.3. Líder
 - 8.1.4. O papel da administração na função de liderança da escola
 - 8.1.5. O papel da liderança na função de liderança da escola
 - 8.1.6. O papel da liderança na liderança escolar
 - 8.1.7. O triângulo virtuoso
 - 8.1.8. Ninguém é perfeito Ninguém é uma ilha
 - 8.1.9. Um conjunto de contrapesos
 - 8.1.10. A solidão do presidente é realmente necessária?
- 8.2. Coaching e liderança
 - 8.2.1. A função gerencial como liderança de líderes
 - 8.2.2. O líder como *coach*
 - 8.2.3. Liderança, *coaching* e maiêutica
 - 8.2.4. Elementos do *coaching* de equipes: assistência à quebra de água
 - 8.2.4.1. Verifique a equipe
 - 8.2.4.2. Tornar as pessoas conscientes da mudança
 - 8.2.4.3. Ser um alto-falante, ser um porta-estandarte, encorajar, provocar
 - 8.2.5. Elementos do coaching de equipes: intervenção subcutânea
 - 8.2.5.1. Entrega da responsabilidade à equipe
 - 8.2.5.2. Encorajando a participação
 - 8.2.5.3. Articulando o que já está no lugar
 - 8.2.5.4. Normalizar
 - 8.2.6. Elementos do coaching de equipes: aumentando as defesas do organismo
 - 8.2.6.1. Sinais ou sintomas reveladores
 - 8.2.6.2. Sustentando o desconforto
 - 8.2.6.3. Devolver à equipe o que pertence a ela
 - 8.2.6.4. Dando voz aos silenciados
 - 8.2.7. O Líder e a Ordem do Caos: transação e transformação
 - 8.2.8. Mudando o idioma para mudar os fatos
 - 8.2.8.1. A comunicação como a solução para a mudança
 - 8.2.8.2. A linguagem como motor de mudança
 - 8.2.8.3. História, metáforas e histórias A eficácia da linguagem simbólica
 - 8.2.8.4. Das palavras aos atos
 - 8.2.8.5. Celebrando o que foi alcançado
 - 8.2.9. Palavras persuadem, o exemplo atrai
- 8.3. Estruturas e liderança: pontos focais no centro, outros líderes
 - 8.3.1. O binômio poder-autoridade
 - 8.3.2. Estruturas organizativas e lideranças formais
 - 8.3.3. Temos as estruturas necessárias e suficientes?
 - 8.3.4. Tipos de liderança (sem sobrenomes)
 - 8.3.4.1. Líderes principais
 - 8.3.4.2. Organizadores principais
 - 8.3.4.3. Construtores líderes
 - 8.3.5. Liderança paraformal e estruturas adaptativas
 - 8.3.6. O poder delegado
 - 8.3.7. Não há nenhum gerente sem direção e nenhum líder sem um projeto
 - 8.3.8. Você pode aprender a ser um líder, mas isso leva tempo e atenção
 - 8.3.9. Liderando a partir de valores: compromisso, exemplaridade, grandeza e resiliência
- 8.4. Eleição, capacitação e acompanhamento de líderes no centro
 - 8.4.1. Por que precisamos deste líder? Equipes de trabalho e liderança
 - 8.4.2. Co-criar o futuro: delegação aos líderes
 - 8.4.2.1. Requisitos para a delegação
 - 8.4.2.2. O processo de delegação
 - 8.4.2.3. Fases da delegação
 - 8.4.3. Co-criar o futuro: capacitar os líderes
 - 8.4.3.1. Formas de empoderamento
 - 8.4.3.2. Comunicação com o centro
 - 8.4.3.3. Os limites do poder
 - 8.4.4. Capacitação contínua em liderança

- 8.4.5. Acompanhando aqueles que cuidam dele/ela
- 8.4.6. Monitoramento personalizado daqueles que têm uma responsabilidade
- 8.4.7. Desenvolvimento profissional de líderes
- 8.4.8. É bom nascer agradecido: no dia seguinte a desistir de uma responsabilidade
- 8.5. Como o projeto educacional pode ser defendido?
 - 8.5.1. Conhecendo bem a estrutura: missão, visão e valores
 - 8.5.2. Sabendo como transmitir
 - 8.5.3. Tempos e formas de transmissão
 - 8.5.3.1. O importante vs. A urgência
 - 8.5.3.2. Esteja ciente de que 92% do que é comunicado é linguagem não verbal
 - 8.5.4. Ancoragem no contexto real
 - 8.5.5. Todo projeto requer estratégia e tática
 - 8.5.5.1. O plano estratégico Atores
 - 8.5.5.2. Táticas Atores
 - 8.5.6. Julgamento e erro
 - 8.5.7. O projeto educacional e os líderes como *coolhunters*
 - 8.5.8. *Erarre humanum est*. A escola como laboratório: possibilidades e limites
 - 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum* O que não funciona é o lastro
 - 8.5.10. *¿Et tertia non datur?* Que o conselho de 50-25-20
- 8.6. Formação teórica e prática sobre os princípios básicos do projeto
 - 8.6.1. O binômio racionalidade e praticidade
 - 8.6.2. É sempre necessário fundamentar o que deve ser feito
 - 8.6.2.1. O endosso científico necessário
 - 8.6.2.2. Como um motivo propedêutico
 - 8.6.2.3. Como argumento comunicativo
 - 8.6.2.4. Para incentivar a reflexão, observação e avaliação
 - 8.6.3. Os benefícios práticos também precisam ser comprovados
 - 8.6.4. Aplicação da aprendizagem: motivação e supervisão
 - 8.6.5. Onde investir mais esforço?
 - 8.6.6. Reflexão não-cumprida sobre o que não está funcionando
 - 8.6.7. Polinização cruzada: co-aprendizagem entre professores
 - 8.6.8. Reflexão sobre as boas práticas
 - 8.6.9. Quando o que já foi feito já foi feito
- 8.7. O desenvolvimento de um projeto. 1: suas fases, possibilidades de cada fase
 - 8.7.1. Cada projeto e grupo tem fases de mudança
 - 8.7.2. Fases de um projeto Possibilidades
 - 8.7.2.1. Análise
 - 8.7.2.2. Desenho
 - 8.7.2.3. Execução
 - 8.7.2.4. Avaliação
 - 8.7.3. Do projeto de papel à realidade
 - 8.7.4. Micro-mudanças e o desenvolvimento do projeto educacional: o valor do trabalho em sala de aula
 - 8.7.5. Aproveitar ao máximo o que você faz: ouvir como um motorista de mudança
 - 8.7.6. O desenvolvimento de um projeto e as mudanças pessoais: a curva de mudança
 - 8.7.6.1. As fases neutras
 - 8.7.6.2. Novos começos
 - 8.7.6.3. Transição e desenvolvimento
 - 8.7.7. Fases de sobreposição em projetos complexos
 - 8.7.7.1. Como lidar com a mudança permanente?
 - 8.7.7.2. Quando não é possível mudar o equipamento
 - 8.7.8. E se não funcionar? Não é possível viver sem erros
- 8.8. O desenvolvimento de um projeto. 2: possíveis obstáculos
 - 8.8.1. Obstáculos pessoais
 - 8.8.1.1. Diferentes tipos de perfis das pessoas envolvidas
 - 8.8.1.2. Perfis por tempo de desempenho
 - 8.8.1.3. Perfis por soquete
 - 8.8.1.4. De culturas balcanizadas a comunidades profissionais
 - 8.8.2. O cordão burocrático
 - 8.8.2.1. Avaliação contínua Desenvolvimento de indicadores apropriados
 - 8.8.2.2. Não há indicadores universais
 - 8.8.2.3. Nenhuma escola cabe no papel
 - 8.8.3. Leis, regras e regulamentos
 - 8.8.3.1. Aprendendo a ler
 - 8.8.3.2. Pergunte
 - 8.8.3.3. Ousadia em propor
 - 8.8.4. Obstáculos como instrumentos de melhoria

- 8.9. O desenvolvimento de um projeto. 3: fatores de risco
 - 8.9.1. Pessoal
 - 8.9.1.1. Falta de equipamento
 - 8.9.1.2. Conflitos internos
 - 8.9.1.3. Atitudes anti-liderança
 - 8.9.2. Estrutural
 - 8.9.2.1. Inconsistência com a missão
 - 8.9.2.2. Falta de alinhamento com a visão
 - 8.9.2.3. Contradição com valores
 - 8.9.2.4. Duplicidade
 - 8.9.2.5. Sobrecarga
 - 8.9.3. Estratégico
 - 8.9.3.1. Descontextualização
 - 8.9.3.2. Insustentabilidade
 - 8.9.4. Tático
 - 8.9.4.1. Ignorância do contexto
 - 8.9.4.2. Falta de planejamento
 - 8.9.4.3. Premura
 - 8.9.5. Comunicativos
 - 8.9.5.1. Juanpalomismo
 - 8.9.5.2. O que as pessoas vão dizer
 - 8.9.5.3. Dos clientes aos aliados
 - 8.9.6. Concepção do projeto e fatores de risco Coragem e prudência
 - 8.9.7. A necessidade de conselheiros/supervisores externos
- 8.10. Avaliação da liderança e gestão do projeto educacional
 - 8.10.1. A avaliação como pedra angular de um projeto
 - 8.10.2. O papel da liderança e da avaliação da gestão na avaliação do projeto
 - 8.10.3. Quem avalia o líder?
 - 8.10.4. Ferramentas de avaliação de liderança
 - 8.10.5. Desenvolver uma carreira de gestão: aprender a gerir e liderar
 - 8.10.5.1. A formação permanente
 - 8.10.5.2. Acompanhamento gerencial
 - 8.10.5.3. Fóruns e intercâmbios

- 8.10.6. Cultura de gestão local e projeto educacional da escola
- 8.10.7. A cultura de gestão local é parte do ensino pedagógico da escola
- 8.10.8. Ciclos de liderança, uma marca registrada das escolas
- 8.10.9. O papel dos mais velhos na escola de amanhã

Módulo 9. Fundamentos e evolução da tecnologia aplicada à educação

- 9.1. Alinhando-se com HORIZONTE 2020
 - 9.1.1. Desenvolvimentos iniciais em TICS e participação de professores
 - 9.1.2. Evolução do Plano Europeu HORIZONTE 2020
 - 9.1.3. UNESCO: competência em TIC para professores
 - 9.1.4. O professor como coach
- 9.2. Fundamentos pedagógicos da Robótica Educacional
 - 9.2.1. O MIT é um centro pioneiro de inovação
 - 9.2.2. Jean Piaget precursor do construtivismo
 - 9.2.3. Seymour Papert transformador da educação tecnológica
 - 9.2.4. O conetivismo de George Siemens
- 9.3. Regularização de um ambiente técnico-legal
 - 9.3.1. Relatório europeu acordo ético sobre robótica aplicada
- 9.4. A importância da implementação curricular da robótica e da tecnologia
 - 9.4.1. Competências educacionais
 - 9.4.1.1. O que é uma competição?
 - 9.4.1.2. O que é uma competência educacional?
 - 9.4.1.3. Competências básicas na educação
 - 9.4.1.4. Aplicação da Robótica Educacional às Competências Educacionais
 - 9.4.2. STEAM. Novo modelo de aprendizagem Educação inovadora para capacitar os profissionais do futuro
 - 9.4.3. Modelos de sala de aula tecnológica
 - 9.4.4. Inclusão da criatividade e inovação no modelo curricular
 - 9.4.5. A sala de aula como um *Makerspace*
 - 9.4.6. Pensamento crítico
- 9.5. Outra maneira de ensinar
 - 9.5.1. Por que é necessário inovar na educação?
 - 9.5.2. Neuroeducação; a emoção como sucesso na educação
 - 9.5.2.1. Um pouco de neurociência para entender como produzimos o aprendizado nas crianças?

- 9.5.3. 10 elementos fundamentais para gamificar sua sala de aula
- 9.5.4. Robótica educativa; a metodologia das estrelas da era digital
- 9.5.5. Benefícios da Robótica na Educação
- 9.5.6. Design com impressão 3D e seu impacto na educação
- 9.5.7. *Sala de Aula Invertida & Aprendizagem Invertida*
- 9.6. Gardner e as inteligências múltiplas
 - 9.6.1. Os 8 tipos de inteligência
 - 9.6.1.1. Inteligência lógico-matemática
 - 9.6.1.2. Inteligência linguística
 - 9.6.1.3. Inteligência espacial
 - 9.6.1.4. Inteligência musical
 - 9.6.1.5. Inteligência corporal e cinestésica
 - 9.6.1.6. Inteligência Intrapessoal
 - 9.6.1.7. Inteligência Interpessoal
 - 9.6.1.8. Inteligência naturalista
 - 9.6.2. As 6 dicas para aplicar as várias inteligências
- 9.7. Ferramentas analíticas do conhecimento
 - 9.7.1. Aplicação de BIG DATA na educação

Módulo 10. Robótica Educacional; robôs na sala de aula

- 10.1. Início da robótica
- 10.2. Robô...o quê?
 - 10.2.1. O que é um robô? O que não é?
 - 10.2.2. Tipos e classificação de robôs
 - 10.2.3. Elementos de um robô
 - 10.2.4. Asimov e as Leis da Robótica
 - 10.2.5. Robótica, Robótica Educacional e Robótica Pedagógica
 - 10.2.6. Técnicas DIY (*Do It Yourself*)
- 10.3. Modelos de aprendizagem de robótica educacional
 - 10.3.1. Aprendizagem significativa e ativa
 - 10.3.2. Aprendizagem baseada em projetos (ABP)
 - 10.3.3. Aprendizagem baseada na brincadeira
 - 10.3.4. Aprender a aprender e resolver problemas

- 10.4. O Pensamento Computacional (PC) chega à sala de aula
 - 10.4.1. Natureza
 - 10.4.2. Conceito de PC
 - 10.4.3. Técnicas de Pensamento Computacional
 - 10.4.4. Pensamento algorítmico e pseudo-código
 - 10.4.5. Ferramentas de Pensamento Computacional
- 10.5. Fórmula de trabalho em Robótica Educacional
- 10.6. A metodologia dos quatro Cs para impulsionar os alunos
- 10.7. Benefícios gerais da Robótica Educacional

Módulo 11. Trabalhando com robôs na educação das crianças "Não para aprender Robótica, mas para aprender com Robótica"

- 11.1. A revolução das novas tecnologias no Ensino Infantil
 - 11.1.1. Como as novas tecnologias evoluíram no Ensino Infantil?
 - 11.1.2. Competência Digital Docente
 - 11.1.3. A importância da fusão entre inteligência emocional e robótica educacional
 - 11.1.4. Ensinar as crianças a inovar desde tenra idade
- 11.2. A robótica na sala de aula infantil Educar para o futuro
 - 11.2.1. Emergência da Robótica Educacional na Sala de Aula da Primeira Infância
 - 11.2.2. Por que iniciar o desenvolvimento do pensamento computacional na Educação Infantil?
 - 11.2.3. Usando a Robótica Educacional como estratégia de aprendizagem
 - 11.2.4. Integração curricular da Robótica Educacional
- 11.3. Robôs na sala de aula!
 - 11.3.1. Que robôs podemos introduzir na Educação Infantil?
 - 11.3.2. LEGO DUPLO como ferramenta complementar
 - 11.3.3. Software para iniciar na programação
- 11.4. Conheça o Bee-Bot!
 - 11.4.1. O robô programável Bee-Bot
 - 11.4.2. Contribuições dos Robôs Bee-Bot na educação
 - 11.4.3. Estudo do software e seu funcionamento
 - 11.4.4. Bee-Bot CARDS
 - 11.4.5. Recursos e mais para usar em sala de aula

- 11.5. Ferramentas para a sala de aula
 - 11.5.1. Como posso introduzir a robótica na sala de aula?
 - 11.5.2. Trabalhando Robótica Educacional dentro do currículo escolar infantil
 - 11.5.3. Relação da robótica com o conteúdo
 - 11.5.4. Desenvolvendo uma sessão com o Bee-Bot na sala de aula

Módulo 12. Eu sou um adulto! Conhecimento de Robótica Educacional no Ensino Fundamental

- 12.1. Aprendendo robótica, construindo aprendizagens
 - 12.1.1. Abordagem pedagógica nas salas de aula primárias
 - 12.1.2. Importância do trabalho colaborativo
 - 12.1.3. Método *Enjoying By Doing*
 - 12.1.4. Das TICs (Novas Tecnologias) às TACs (Tecnologia da Aprendizagem e Conhecimento)
 - 12.1.5. Ligação entre robótica e conteúdo curricular
- 12.2. Nós nos tornamos engenheiros!
 - 12.2.1. A robótica como um recurso educativo
 - 12.2.2. Recursos robóticos para introduzir na fase de escola primária
- 12.3. Conhecendo a LEGO®
 - 12.3.1. Kit LEGO WeDo 9580
 - 12.3.1.1. Conteúdo do kit
 - 12.3.1.2. Software Lego WEDO 9580
 - 12.3.2. Kit LEGO WeDo 2.0
 - 12.3.2.1. Conteúdo do kit
 - 12.3.2.2. Software WEDO 2.0
 - 12.3.3. Primeiras noções de mecânica
 - 12.3.3.1. Princípios científico-tecnológicos de alavancas
 - 12.3.3.2. Princípios científico-tecnológicos de rodas e eixos
 - 12.3.3.3. Princípios científico-tecnológicos das engrenagens
 - 12.3.3.4. Princípios científico-tecnológicos das roldanas
- 12.4. Prática Docente. Construindo meu primeiro robô
 - 12.4.1. Introdução ao mBot, primeiros passos
 - 12.4.2. Movimento de robôs

- 12.4.3. Sensor IR (Sensor de luz)
- 12.4.4. Sensor Ultrasônico Detector de obstáculos
- 12.4.6. O sensor segue as linhas
- 12.4.7. Sensores adicionais não incluídos no kit
- 12.4.8. *mBot Face*
- 12.4.9. Operação robotizada com o APP
- 12.5. Como projetar seu material didático?
 - 12.5.1. Desenvolver competências com a tecnologia
 - 12.5.2. Trabalhar em projetos ligados ao currículo escolar
 - 12.5.3. Como se desenvolve uma sessão de Robótica em uma sala de aula do Ensino Fundamental?

Módulo 13. Focalizando os alunos do ensino médio nas carreiras do futuro

- 13.1. Robótica como Elemento Motivacional
 - 13.1.1. A motivação como estratégia de aprendizagem
 - 13.1.2. Robótica educativa contra o abandono escolar Relatório da OECD
 - 13.1.3. O caminho para as carreiras do futuro
 - 13.1.4. A robótica como disciplina no Ensino Médio
 - 13.1.5. Robótica para o empreendedorismo juvenil
- 13.2. Que recursos podemos introduzir nas salas de aula do Ensino Médio?
- 13.3. Ser Eletrônicos
 - 13.3.1. Importância do *Open Source Hardware* (OSH)
 - 13.3.2. Usos educacionais da tecnologia *Open Source*
 - 13.3.3. O que é Arduino?
 - 13.3.4. Partes do Arduino
 - 13.3.5. Tipos de Arduino
 - 13.3.6. Software Arduino
 - 13.3.7. Funcionamento da *Protoboard*
 - 13.3.8. *Fritzing*, como uma plataforma de capacitação

- 13.4. LEGO MINDSTORMS Education EV3
 - 13.4.1. Desenvolvimento da LEGO Mindstorms. MIT + LEGO®
 - 13.4.2. Gerações Mindstorms
 - 13.4.3. Componentes Kit Robótico LEGO Mindstorms
 - 13.4.4. Software EV3
 - 13.4.5. Blocos de programação
- 13.5. Assumindo o mBot
 - 13.5.1. Desafio: robô rastrejante de paredes
 - 13.5.2. Desafio O Robô Resolve Labirintos
 - 13.5.3. Desafio Siga Linhas Avançado
 - 13.5.4. Desafio Veículo Autônomo
 - 13.5.5. Desafio SumoBot
- 13.6. As competições: o desafio dos melhores
 - 13.6.1. Tipos de concursos de Robótica Educacional
 - 13.6.2. RoboCup
 - 13.6.3. Competição de robótica
 - 13.6.4. First Lego League (FLL)
 - 13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
 - 13.6.6. Robotlympic

Módulo 14. Robótica especificamente para crianças com NEE (Necessidades Educacionais Especiais)

- 14.1. A robótica como um recurso pedagógico para crianças NEE
 - 14.1.1. O que se entende por alunos com Necessidades Educacionais Especiais?
 - 14.1.2. O papel do educador ao lidar com alunos com NEE
 - 14.1.3. A robótica como um recurso pedagógico para crianças NEE
- 14.2. A Robótica Educacional como resposta educativa ao TDAH
 - 14.2.1. O que é Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperactividade (TDAH)?
Processo de ensino-aprendizagem, atenção e motivação
 - 14.2.2. Por que a Robótica Educacional traz benefícios para as crianças com TDAH?
Estratégias de ensino para trabalhar com estudantes com TDAH
 - 14.2.3. A parte mais importante: diversão e motivação
- 14.3. A Robótica como terapia para crianças com autismo e asperger
 - 14.3.1. O que é Transtorno do Espectro Autista?

- 14.3.2. O que é a Síndrome de Asperger?
- 14.3.3. Quais são as diferenças entre o TEA e o Asperger's?
- 14.3.4. Benefícios da robótica para crianças com TEA e Asperger's
- 14.3.5. Um robô pode ajudar uma criança com autismo a socializar?
- 14.3.6. APPS para apoiar a aprendizagem oral, escrita, matemática etc
- 14.3.7. APPS para apoiar a vida diária
- 14.4. Robótica, uma alternativa para crianças com altas habilidades
 - 14.4.1. Inteligência e alta capacidade
 - 14.4.2. Estilo de aprendizagem de crianças altamente capacitadas
 - 14.4.3. Como a Robótica Educacional ajuda as crianças com altas habilidades?
 - 14.4.4. Recursos robóticos para trabalhar com crianças altamente capacitadas

Módulo 15. A linguagem mais difundida nas salas de aula da escola primária: *Scratch*

- 15.1. Introdução ao *Scratch*
 - 15.1.1. O que é *Scratch*?
 - 15.1.2. Conhecimento livre
 - 15.1.3. Uso Educativo do *Scratch*
- 15.2. Conhecendo o ambiente *Scratch*
 - 15.2.1. Cenário
 - 15.2.2. Edição de objetos e cenários
 - 15.2.3. Barra de menu e ferramentas
 - 15.2.4. Mudar para o figurino e edição de som
 - 15.2.5. Ver e compartilhar projetos
 - 15.2.6. Edição em bloco de programas
 - 15.2.7. Ajuda
 - 15.2.8. Mochila
- 15.3. Desenvolvimento de blocos de programação
 - 15.3.1. De acordo com a forma
 - 15.3.2. Dependendo da cor
 - 15.3.2.1. Blocos de movimento (azul-marinho)
 - 15.3.2.2. Blocos de aparência (púrpura)
 - 15.3.2.3. Blocos de som (rosa)
 - 15.3.2.4. Blocos de lápis (verdes)

- 15.3.2.5. Blocos de dados (laranja)
- 15.3.2.6. Blocos de eventos: (marrom)
- 15.3.2.7. Blocos de controle (ocre)
- 15.3.2.8. Blocos de sensores (azul claro)
- 15.3.2.9. Blocos de operadores (verde claro)
- 15.3.2.10. Mais blocos (roxo e cinza escuro)

- 15.4. Empilhamento de blocos Parte prática
- 15.5. Comunidade *Scratch* para estudantes
- 15.6. *ScratchEd. Learn, Share, Connect.* Comunidade para professores

Módulo 16. Programar para aprender brincando

- 16.1. O futuro da educação está no ensino de como programar
 - 16.1.1. As origens da programação para crianças: a linguagem LOGO
 - 16.1.2. Impacto da programação da aprendizagem em sala de aula
 - 16.1.3. Pequenos criadores sem medo de cometer erros
- 16.2. Ferramentas de ensino para introduzir a programação na sala de aula
 - 16.2.1. Onde começamos a ensinar programação?
 - 16.2.2. Como posso introduzi-lo na sala de aula?
- 16.3. Que ferramentas de programação encontramos?
 - 16.3.1. Plataforma para aprender a programar a partir do Ensino Infantil. *Code.org*
 - 16.3.2. Programação de videogames 3D *Kodu Game Lab*
 - 16.3.3. Aprenda a programar no Ensino Médio com as linguagens *JavaScript*, *C++* e *Python*. *Code Combat*
 - 16.3.4. Outras alternativas para a programação escolar

Módulo 17. Design e impressão 3D "Se você pode sonhá-lo, você pode criá-lo"

- 17.1. Origens e desenvolvimento do design e da impressão em 3D
 - 17.1.1. O que é?
 - 17.1.2. Projeto NMC *Horizon. Relatório EDUCAUSE Learning*
 - 17.1.3. Evolução da impressão em 3D
- 17.2. Impressoras 3D Quais podemos encontrar?
 - 17.2.1. SLA – Estereolitografia
 - 17.2.2. SLS – Sinterização Seletiva a Laser
 - 17.2.3. Injeção
 - 17.2.4. FDM – Modelagem por Deposição de Material Fundido
- 17.3. Que tipos de materiais existem para a impressão em 3D?
 - 17.3.1. Abs
 - 17.3.2. Pla
 - 17.3.3. Nylon
 - 17.3.4. Flex
 - 17.3.5. Pet
 - 17.3.6. Hips
- 17.4. Aplicações em diferentes campos
 - 17.4.1. Arte
 - 17.4.2. Alimentação
 - 17.4.3. Têxtil e joalheria
 - 17.4.4. Medicina
 - 17.4.5. Construção
 - 17.4.6. Educação

Módulo 18. *Tinkercad*, uma forma distinta de aprender

- 18.1. Trabalhando com o *TinkerCad* na sala de aula
 - 18.1.1. Conhecendo o Tinkercad
 - 18.1.2. Percepção do 3D
 - 18.1.3. Cubo “Olá, mundo!”
- 18.2. Primeiras operações com o *TinkerCad*
 - 18.2.1. Usando o comando “Hole
 - 18.2.2. Agrupamento e desagrupamento de elementos
- 18.3. Criando clones
 - 18.3.1. Copiar, colar, duplicar
 - 18.3.2. Dimensionando o projeto; modificando clones
- 18.4. Ajustando nossas criações
 - 18.4.1. Alinhar
 - 18.4.2. “Mirror” (Efeito espelho)
- 18.5. Impressão dos primeiros desenhos
 - 18.5.1. Importação e exportação de projetos
 - 18.5.2. Que software podemos usar para fazer nossa impressão?
 - 18.5.3. De TinkerCad a CURA Tornando nossos projetos realidade!
- 18.6. Orientação para design e impressão 3D na sala de aula
 - 18.6.1. Como trabalhar o projeto na sala de aula?
 - 18.6.2. Design e conteúdo de ligação
 - 18.6.3. Thingiverse como uma ferramenta de apoio ao professor

Módulo 19. Planejamento e gestão econômica-financeira de projetos educacionais

- 19.1. Análise da situação e questões educacionais
 - 19.1.1. Exame de diagnóstico
 - 19.1.2. Indicadores educacionais
 - 19.1.3. O problema educacional
 - 19.1.4. Problemas de infra-estrutura
 - 19.1.5. Problemas sócio-econômicos
 - 19.1.6. Problemas administrativos e institucionais
 - 19.1.7. Problemas ambientais
 - 19.1.8. Problemas histórico-culturais
 - 19.1.9. Análise de causa-efeito
 - 19.1.10. Análise SWOT
- 19.2. Introdução ao planejamento e gestão econômico-financeira de projetos educacionais
 - 19.2.1. Preparação e avaliação do projeto
 - 19.2.2. Tomada de decisão associada a um projeto
 - 19.2.3. Tipologia de projetos
 - 19.2.4. Avaliação do projeto
 - 19.2.5. Avaliação social dos projetos
 - 19.2.6. Projetos em planejamento de desenvolvimento
 - 19.2.7. Escopo do estudo do projeto
 - 19.2.8. O estudo técnico do projeto
 - 19.2.9. Pesquisa de mercado
 - 19.2.10. Estudo organizacional e financeiro
- 19.3. Estrutura econômica e estudo de mercado educacional
 - 19.3.1. Estrutura de mercado
 - 19.3.2. Demanda por produto educacional
 - 19.3.3. Fixação de preços
 - 19.3.4. A oferta
 - 19.3.5. O mercado de projetos

- 19.3.6. Objetivo e etapas da pesquisa de mercado
- 19.3.7. O consumidor
- 19.3.8. Estratégia comercial
- 19.3.9. Análise do ambiente
- 19.3.10. A demanda
- 19.4. Técnicas de projeção e estimativa de custos
 - 19.4.1. A projeção
 - 19.4.2. Métodos de projeção
 - 19.4.3. Métodos qualitativos e causais
 - 19.4.4. Modelo de séries cronológicas
 - 19.4.5. Informações sobre custos
 - 19.4.6. Custos diferenciais e futuros
 - 19.4.7. Elementos de custo relevantes
 - 19.4.8. Funções de custo a curto prazo
 - 19.4.9. Análise de custo-volume-utilidade
 - 19.4.10. Custos contábeis e custo do IVA (Imposto sobre Valor Agregado)
- 19.5. Antecedentes econômicos para estudo técnico e dimensionamento
 - 19.5.1. Escopo do estudo e do processo de produção
 - 19.5.2. Economias de escala
 - 19.5.3. Modelo Lange
 - 19.5.4. Investimentos em equipamentos
 - 19.5.5. Equilíbrio pessoal e escolha de alternativas tecnológicas
 - 19.5.6. Fatores que influenciam o tamanho do projeto
 - 19.5.7. A economia do tamanho
 - 19.5.8. Otimização do tamanho
 - 19.5.9. Tamanho de um projeto com um mercado em crescimento
 - 19.5.10. Tamanho de um projeto com demanda constante
- 19.6. Decisões de localização e efeitos econômicos organizacionais
 - 19.6.1. Estudo e fatores de localização
 - 19.6.2. Métodos de avaliação de fatores não quantificáveis
 - 19.6.3. Método do ponto qualitativo
 - 19.6.4. O método Brown e Gibson
 - 19.6.5. Maximização do valor presente líquido
 - 19.6.6. O estudo da organização do projeto
 - 19.6.7. Os efeitos econômicos das variáveis organizacionais
 - 19.6.8. Investimento em organização
 - 19.6.9. Os custos da operação administrativa
 - 19.6.10. Relevância dos sistemas administrativos na preparação e avaliação de projetos
- 19.7. O quadro legal e os investimentos em projetos
 - 19.7.1. A relevância do marco legal
 - 19.7.2. Considerações econômicas do estudo jurídico
 - 19.7.3. Alguns efeitos econômicos do estudo jurídico
 - 19.7.4. O sistema legal de organização social
 - 19.7.5. Investimentos pré-inicialização
 - 19.7.6. Investimento em capital de giro
 - 19.7.7. Método de contabilidade
 - 19.7.8. Método do período de atraso
 - 19.7.9. Método do déficit máximo acumulado
 - 19.7.10. Investimentos durante a operação
- 19.8. Benefícios do projeto e construção de fluxos de caixa
 - 19.8.1. Tipos de benefícios
 - 19.8.2. Valores de resíduos
 - 19.8.3. Políticas de preços
 - 19.8.4. Análise de rentabilidade para determinação de preços
 - 19.8.5. Elementos do fluxo de caixa
 - 19.8.6. Estrutura de um fluxo de caixa
 - 19.8.7. Fluxo de caixa do investidor
 - 19.8.8. Fluxos de caixa de projetos em andamento
 - 19.8.9. EBITDA
 - 19.8.10. Outras considerações
- 19.9. Critérios de avaliação do projeto e taxa de desconto
 - 19.9.1. A abordagem do valor presente líquido (VPL)
 - 19.9.2. A abordagem da taxa interna de retorno (TIR)
 - 19.9.3. Outros critérios de decisão
 - 19.9.4. Efeitos da inflação na avaliação do projeto
 - 19.9.5. O custo do capital
 - 19.9.6. O custo da dívida

- 19.9.7. O custo do patrimônio
- 19.9.8. Modelo de precificação de ativos de capital para determinar o custo do patrimônio
- 19.9.9. Taxa média da empresa em relação ao CAPM
- 19.9.10. O problema da agência
- 19.10. Análise de risco e sensibilidade
 - 19.10.1. Considerações preliminares
 - 19.10.2. Modelo unidimensional de sensibilização do VPL
 - 19.10.3. Modelo multidimensional de sensibilização do VPL, simulação Monte Carlo
 - 19.10.4. Usos e abusos de sensibilidade
 - 19.10.5. Preparação do projeto e avaliação social
 - 19.10.6. Custos e benefícios sociais
 - 19.10.7. Incidência de efeitos colaterais ou externalidades
 - 19.10.8. Impacto dos efeitos intangíveis
 - 19.10.9. Incidência da taxa de desconto social
 - 19.10.10. Avaliação privada e social

Módulo 20. Marketing e publicidade de um projeto educacional

- 20.1. Introdução ao marketing
 - 20.1.1. Introdução ao marketing
 - 20.1.2. Necessidades do marketing
 - 20.1.3. Evolução do conceito de Marketing
 - 20.1.4. Novas tendências em marketing
 - 20.1.5. Do Marketing Transacional ao Marketing de Relacionamento
 - 20.1.6. Responsabilidade social corporativa
 - 20.1.7. O marketing
 - 20.1.7.1. marketing 1.0
 - 20.1.7.2. marketing 2.0
 - 20.1.7.3. marketing 3.0
 - 20.1.7.4. marketing 4.0
 - 20.1.8. Marketing Holístico
- 20.2. Planejamento comercial
 - 20.2.1. Planejamento estratégico corporativo e planejamento de marketing

- 20.2.2. O plano de marketing da empresa
- 20.2.3. Fase 1. Análise da situação
 - 20.2.3.1. Análise de Mercado
 - 20.2.3.2. Microentorno
 - 20.2.3.3. Entorno macro
 - 20.2.3.4. Análise interna
- 20.2.4. Fase 2. definição de objetivos
- 20.2.5. Fase 3. desenho de estratégias
 - 20.2.5.1. O produto
 - 20.2.5.2. O preço
 - 20.2.5.3. A distribuição
 - 20.2.5.4. Comunicação
- 20.2.6. Fase 4. avaliação, organização, implementação e controle da estratégia
 - 20.2.6.1. Avaliação da estratégia comercial
 - 20.2.6.2. Organização do departamento de marketing e implementação da estratégia de marketing
 - 20.2.6.3. Controle da estratégia comercial (*feedback*)
- 20.3. Segmentação de mercado e de clientes
 - 20.3.1. Melhorar a eficácia das ações de marketing através de uma correta segmentação dos clientes
 - 20.3.2. A campanha diferenciada leva a direcionar os esforços para aqueles que irão comprar os produtos
 - 20.3.3. Selecione os mercados e públicos que melhor se adaptam aos produtos/ serviços e características de sua empresa
 - 20.3.4. Identificar as necessidades do cliente e projetar um mix de marketing eficaz para atendê-las
 - 20.3.5. Obter uma alta vantagem competitiva e gerar oportunidades de crescimento para sua empresa
 - 20.3.6. Saber quais variáveis devem fazer parte do meu programa de metas
 - 20.3.7. Quais são os benefícios de implementar um programa de segmentação?
 - 20.3.8. Incorporar a segmentação no processo comercial e de marketing da empresa
- 20.4. Posicionamento e construção de uma marca pessoal
 - 20.4.1. Como é gerado o chamado brand equity?

- 20.4.2. Soluções para o gerenciamento bem sucedido da marca tanto online como offline
- 20.4.3. Elementos que compõem a marca e quais as características que eles devem atender
- 20.4.4. Características, vantagens e desvantagens das diferentes estratégias existentes para a gestão de marcas
- 20.4.5. Estratégias apropriadas para melhorar o posicionamento do produto ou serviço através da marca e comunicação
- 20.5. Criatividade publicitária e novas formas de comunicação comercial
 - 20.5.1. O que é criatividade e quais são as melhores condições para criar?
 - 20.5.2. O que é preciso para ter a idéia?
 - 20.5.3. Como funciona o pensamento da publicidade criativa?
 - 20.5.4. Como é estruturada uma mensagem publicitária?
 - 20.5.5. Como gerar *publicity*?
 - 20.5.6. Aprender a criar anúncios na esfera digital?
 - 20.5.7. Quais são as principais razões pelas quais é necessário ter uma marca?
 - 20.5.8. Quais são as diferenças entre o logotipo e a marca?
- 20.6. Oferta educacional
 - 20.6.1. O projeto educacional
 - 20.6.2. Ideologia
 - 20.6.3. Serviços extras
 - 20.6.4. Uso de diferentes materiais
 - 20.6.5. Certificações
 - 20.6.6. Diferenças em sua oferta educacional
 - 20.6.7. Metodologia
 - 20.6.8. Pessoal docente
 - 20.6.9. Instalações
 - 20.6.10. Serviços auxiliares (Localização e vias de acesso)
- 20.7. Redes sociais
 - 20.7.1. Campanha ADS do Facebook
 - 20.7.1.1. Criar campanhas persuasivas e de alto impacto, conduzindo o cliente através de toda a jornada de compra e utilizando os objetivos corretos da campanha
 - 20.7.1.2. Tirar 100% de proveito da plataforma Facebook, conhecendo sua estrutura e funcionamento
 - 20.7.1.3. Criar anúncios em diferentes formatos do Facebook, sabendo como eles são estruturados e como funcionam
 - 20.7.1.4. Preparar uma apresentação cobrindo todos os processos de venda
 - 20.7.1.5. Criar e otimizar sua página no Facebook para alcançar os melhores resultados
 - 20.7.1.6. "Espiar" a concorrência e usá-la como referência para melhorar seus produtos e serviços
 - 20.7.1.7. Controle o ROI de sua campanha e assim aumente seus resultados
 - 20.7.2. Campanha ADS no Twitter
 - 20.7.2.1. Objetivo
 - 20.7.2.2. Público
 - 20.7.2.3. Lance
 - 20.7.2.4. Orçamentos
 - 20.7.2.5. Criatividade
 - 20.7.2.6. Análise de sua campanha
 - 20.7.3. Campanha em Instagram
 - 20.7.3.1. Conteúdos
 - 20.7.3.2. Otimize seu perfil
 - 20.7.3.3. Uso de hashtags
 - 20.7.3.4. Encorajando a participação
 - 20.7.3.5. Mostrar experiências do cliente
 - 20.7.3.6. Instagram para eventos
 - 20.7.4. Campanhas de *E-mail Marketing*
 - 20.7.5. Campanhas da WhatsApp
 - 20.7.6. Os aplicativos
 - 20.7.7. Blog
- 20.8. Criação e gestão de estratégia de marketing para empresas de serviços
 - 20.8.1. O que é Marketing de Serviços e quais são as estratégias, metodologias e ferramentas?
 - 20.8.2. Aspectos distintivos do marketing de serviços
 - 20.8.3. Plano de Marketing de Serviços
 - 20.8.4. Posicionado com sucesso na margem de serviço
 - 20.8.5. Analisar o comportamento do cliente em empresas de serviços

- 20.9. Estratégias de marketing
 - 20.9.1. Introdução
 - 20.9.2. Decisões sobre produtos
 - 20.9.2.1. Dimensões do produto
 - 20.9.2.2. Decisões de portfólio de produtos
 - 20.9.2.3. Criação de novos produtos
 - 20.9.2.4. O ciclo de vida do produto
 - 20.9.3. Decisões de preços
 - 20.9.3.1. Políticas e estratégias de preços
 - 20.9.3.2. Determinantes da política de preços
 - 20.9.3.3. Estratégias de determinação de preços
 - 20.9.4. Decisões sobre a distribuição
 - 20.9.4.1. Decisões relacionadas à gestão da distribuição
 - 20.9.5. Decisões sobre comunicação
 - 20.9.5.1. Venda pessoal
 - 20.9.5.2. Promoção de vendas
 - 20.9.5.3. Relações públicas
 - 20.9.5.4. Publicidade
 - 20.9.5.5. Outras ferramentas de comunicação
- 20.10. *Marketing metrics*: análise da rentabilidade das campanhas
 - 20.10.1. Utilidade de diferentes métricas de acordo com o tipo de empresa, sua estratégia e objetivos
 - 20.10.2. Principais indicadores utilizados para medir o desempenho das atividades comerciais e de marketing das empresas
 - 20.10.3. A importância de avaliar as ações de marketing realizadas na empresa para fins de gestão e melhoria
 - 20.10.4. Evitando o uso inadequado de métricas
 - 20.10.5. Usar métricas de marketing para avaliar a rentabilidade, eficiência e eficácia dos programas



Uma capacitação completa que proporcionará o conhecimento que você precisa para estar entre os melhores"

06

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Na Escola de Educação da TECH usamos o Método de Estudo de Caso

Em uma situação concreta, o que um profissional deveria fazer? Ao longo do programa, os estudantes irão se deparar com inúmeros casos simulados baseados em situações reais, onde deverão investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver as situações. Há inúmeras evidências científicas sobre a eficácia deste método.

Com a TECH o educador, professor ou instrutor experimenta uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo.



Uma técnica que desenvolve o espírito crítico e prepara o educador para tomar decisões, defender argumentos e contrastar opiniões.

“

Você sabia que este método foi desenvolvido em 1912, em Harvard, para estudantes de Direito? O método do caso consistia em apresentar situações realmente complexas para que estes tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 se estabeleceu como um método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro realizações fundamentais:

1. Os educadores que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação do conhecimento.
2. A aprendizagem se traduz em habilidades práticas que permitem ao educador integrar melhor o conhecimento na prática diária.
3. A assimilação de idéias e conceitos se torna mais fácil e mais eficiente, graças ao uso das situações que surgem a partir do ensino real.
4. O sentimento de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pelo aprendizado e um aumento no tempo dedicado ao curso.



Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

O educador aprenderá através de casos reais e da resolução de situações complexas em ambientes simulados de aprendizagem. Estas simulações são realizadas utilizando software de última geração para facilitar o aprendizado imersivo.



Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis de satisfação geral dos profissionais que concluíram seus estudos, de acordo com os indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo em língua espanhola (Universidade de Columbia).

Através desta metodologia, mais de 85.000 educadores foram capacitados com sucesso sem precedentes em todas as especialidades. Nossa metodologia de ensino é desenvolvida em um ambiente altamente exigente, com um corpo universitário de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo você se envolver mais na sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica.

A nota geral do sistema de aprendizagem é de 8,01, de acordo com os mais altos padrões internacionais.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado especialmente para este programa pelos educadores especialistas que irão ministrá-lo, de modo que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Técnicas e procedimentos educacionais em vídeo

A TECH aproxima o aluno das técnicas mais inovadoras, dos últimos avanços educacionais e da vanguarda da Educação. Tudo isso, detalhadamente explicado para sua total assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, você pode assisti-lo quantas vezes quiser.



Resumos interativos

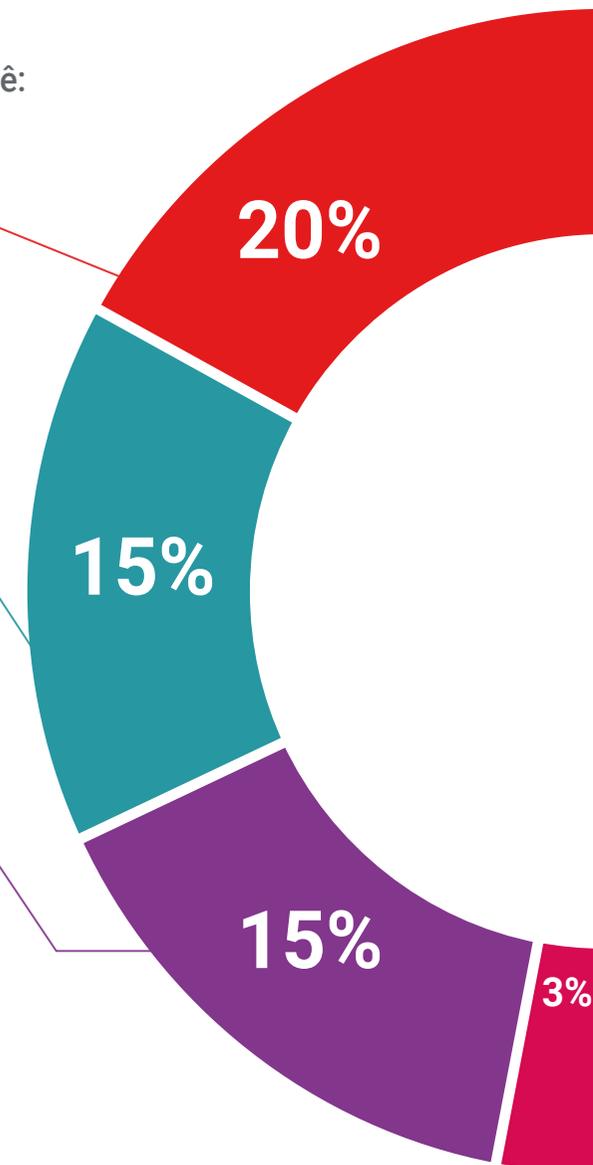
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar o conhecimento.

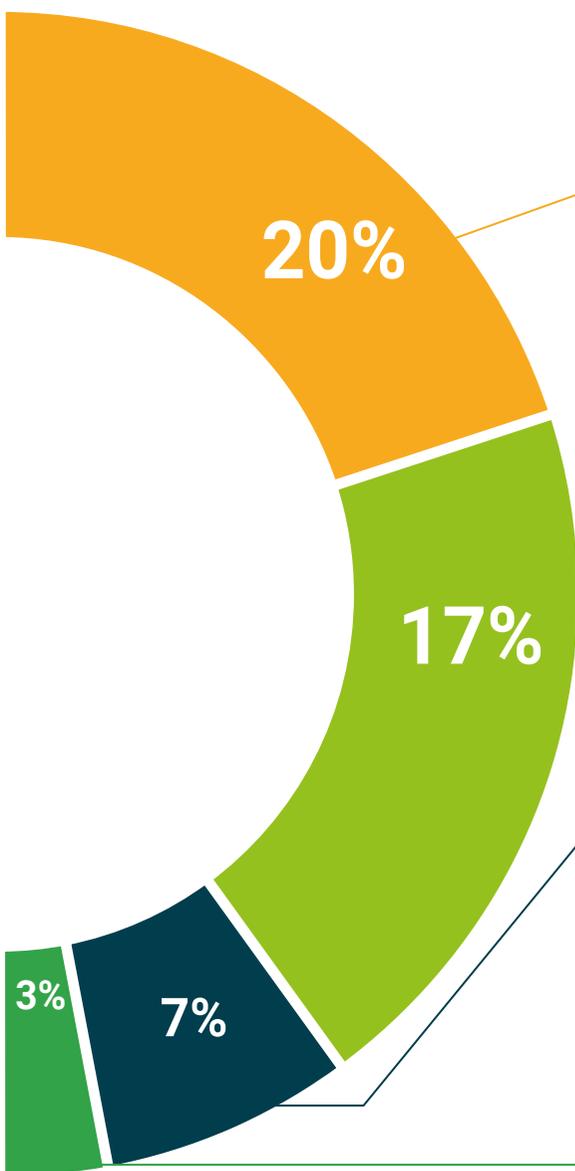
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de casos elaborados e orientados por especialistas

O aprendizado efetivo deve necessariamente ser contextual. Portanto, na TECH apresentaremos casos reais em que o especialista guiará o aluno através do desenvolvimento do atendimento e da resolução de diferentes situações: uma forma clara e direta de alcançar o mais alto grau de compreensão.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



Guias de ação rápida.

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem no aprendizado.



07

Certificado

O Advanced Master em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Advanced Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.





*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Advanced Master em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Advanced Master** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Advanced Master, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Advanced Master em Implementação de Projetos Educacionais, Robótica e Impressão 3D**

N.º de Horas Oficiais: **3.000 horas**



*Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Advanced Master
Implementação de Projetos
Educativos, Robótica
e Impressão 3D

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Advanced Master

Implementação de Projetos
Educativos, Robótica
e Impressão 3D

