

Curso

Programação: Aprenda Brincando





tech universidade
tecnológica

Curso

Programação: Aprenda Brincando

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semana
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/educacao/curso/programacao-aprenda-brincando

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

É evidente que hoje em dia o planeta está imerso no mundo das novas tecnologias, o qual avança vertiginosamente, e não apenas convivemos com elas para nos comunicarmos, mas também para trabalhar. No contexto da educação, as crianças convivem com novas tecnologias, utilizando lousa digital, blogs, projetores, etc., e o fato é que estamos na era da informação, onde a tecnologia está imersa em nossa vida diária e escolar.





“

Este Curso de Programação: Aprenda Brincando proporcionará maior confiança no desempenho de sua profissão, favorecendo o seu crescimento pessoal e profissional”

Portanto, os professores desempenham um papel fundamental neste setor, pois estamos preparando as crianças para enfrentar a sociedade do amanhã e os trabalhos que desempenharão no futuro.

Por esse motivo, consideramos a programação como uma ferramenta inovadora e ideal para fomentar o desenvolvimento de habilidades ou competências através da resolução de pequenos desafios, utilizando-a como meio.

Com o Curso de Programação: Aprenda Brincando, o objetivo é que, além de adquirir conhecimentos sobre o mundo da Programação, os alunos aproveitem a acessibilidade multidisciplinar que ela oferece, para ativar processos cognitivos e, sobretudo, desenvolver um aprendizado mais significativo, sendo eles os próprios protagonistas deste processo.

Por isso, este Curso de Programação: Aprenda Brincando foi concebido com o intuito de estabelecer diretrizes de aprendizado, novos conhecimentos tecnológicos e pedagógicos para a capacitação de professores, educadores ou profissionais da educação, para que se tornem geradores de uma mudança na educação de nossas crianças, que sem dúvida serão a sociedade do amanhã.

Este programa acadêmico tem como objetivo fornecer aos professores várias ferramentas para ajudar na motivação e na aprendizagem dos alunos, gerando um novo perfil de professor para o século XXI.

Trata-se de uma especialização totalmente prática para a docência, proporcionando aos alunos desafios que poderão aplicar em suas próprias salas de aula.

Este **Curso de Programação: Aprenda Brincando** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Programação e Videogames Educacionais
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente prático fornece informações científicas e úteis sobre aquelas disciplinas indispensáveis para a prática profissional
- ♦ Novidades em Programação e Videogames Educacionais
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras na Programação e Videogames Educacionais
- ♦ Aulas teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Atualize seus conhecimentos por meio do Curso de Programação: Aprenda Brincando

“

Este Curso Universitário é o melhor investimento na seleção de um programa de atualização, por duas razões: além de atualizar seus conhecimentos em Programação: Aprenda Brincando, você obterá um certificado emitido pela TECH Global University”

O corpo docente deste curso é formado por profissionais da área de Programação: Aprenda Brincando que transferem a experiência do seu trabalho para este mestrado, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que irá proporcionar uma prática imersiva, programada para capacitar através de situações reais.

Este programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, no qual o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do Curso Universitário. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, elaborado por especialistas reconhecidos na área da Aprendizagem Cooperativa em Matemática, com vasta experiência docente.

Aumente sua confiança na tomada de decisões, atualizando seus conhecimentos por meio deste Curso Universitário.

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços na Programação: Aprenda Brincando e melhore a atenção de seus alunos.



02

Objetivos

El Curso de Programação: Aprenda Brincando tem como objetivo facilitar a implementação da programação e dos videogames educacionais no desenvolvimento regular da sala de aula.



“

Este programa está orientado para que você consiga atualizar seus conhecimentos em Programar para Aprender Brincando, utilizando a mais recente tecnologia educacional, para contribuir com qualidade e segurança na tomada de decisões e acompanhamento dos alunos”



Objetivos gerais

- ♦ 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

“

Aproveite a oportunidade para se atualizar sobre as últimas novidades na Programação: Aprenda Brincando”





Objetivos específicos

- ♦ 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 sua própria aprendizagem
- ♦ 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
- ♦ 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
- ♦ Facilitando habilidades e habilidades para as novas relações de sala de aula do futuro

03

Direção do curso

A equipe de professores deste programa inclui os principais especialistas em Programação: Aprenda Brincando, que trazem a experiência do seu trabalho para esta capacitação. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio participam de sua concepção e elaboração, completando o programa de forma interdisciplinar.





“

Aprenda com profissionais de referência sobre os últimos avanços nos procedimentos de programação para o aprendizado por meio da diversão”

Direção



Muñoz Gambín, Marina

- Formação em Ensino de Educação Infantil 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 o Infantil e Primário na Academia Robotuxc
- Certificada na metodologia LEGO Education®
- Instrutora de Inteligência Emocional em Sala de Aula
- Capacitação de Professores em Neurociência
- Certificada em formadora de formadores
- Certificada em Educação Musical como terapia



Coordenação

Alejandro Coccaro Quereda

- ◆ Especialista em Robótica Educacional, Design e Impressão 3D
- ◆ Certificado na metodologia LEGO Education®
- ◆ Responsável pela área de Robótica Educacional, Design e Impressão 3D para o Ensino Fundamental I e II na Robotuxc Academy
- ◆ Especialista em Desafios de Competições Nacionais de Robótica da Robotuxc Academy
- ◆ Certificado em formador de formadores

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
- ◆ Coaching para profissionais
- ◆ Membro da Associação da Disciplina Positiva Espanha

04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa foi elaborado por uma equipe de profissionais da área, conscientes da relevância da educação atual para intervir na qualificação e no apoio aos alunos com altas habilidades e comprometidos com a excelência do ensino através das novas tecnologias educacionais.





“

Este Curso de Programação: Aprenda Brincando conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Programação: Aprenda Brincando

- 1.1. O futuro da educação está no ensino de como programar
 - 1.1.1. As origens da programação para crianças
 - 1.1.1.1. A linguagem LOGO
 - 1.1.2. Impacto da programação da aprendizagem em sala de aula
 - 1.1.3. Pequenos criadores sem medo de cometer erros
- 1.2. Ferramentas de ensino para introduzir a programação na sala de aula
 - 1.2.1. Onde começamos a ensinar programação?
 - 1.2.2. Como posso introduzi-la na sala de aula?
- 1.3. Que ferramentas de programação encontramos?
 - 1.3.1. Plataforma para aprender a programar a partir da Educação Infantil
 - 1.3.1.1. Code org
 - 1.3.2. Programação de videogames 3D
 - 1.3.2.1. Kodu Game Lab
 - 1.3.3. Aprender a programar no Ensino Fundamental II
 - 1.3.3.1. JavaScript
 - 1.3.3.2. C+
 - 1.3.3.3. Python
 - 1.3.3.4. Code Combat
 - 1.3.4. Outras alternativas para a programação escolar





“

*Uma experiência de capacitação única,
fundamental e decisiva para impulsionar
seu crescimento profissional”*

05

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

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

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

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



Trata-se de 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 os alunos de Direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas 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 consolida nas habilidades práticas permitindo ao educador integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e mais eficiente, graças ao uso de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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. Estes simulados são realizados através de software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.



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

Através desta metodologia, mais de 85 mil 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 discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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, explicado detalhadamente para sua total assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, você poderá assistí-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

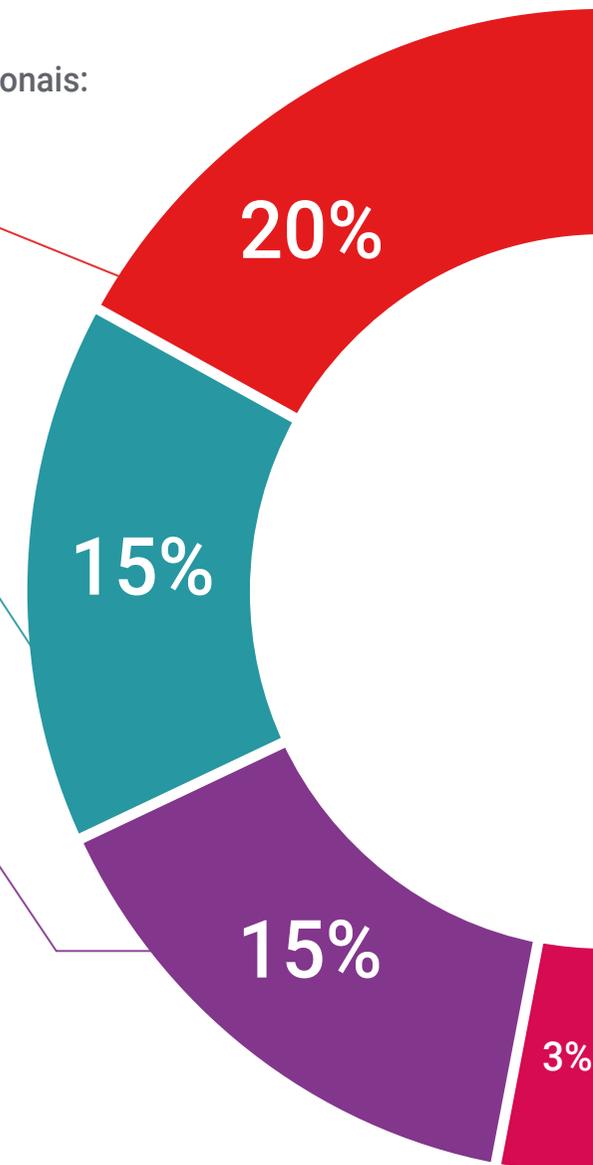
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

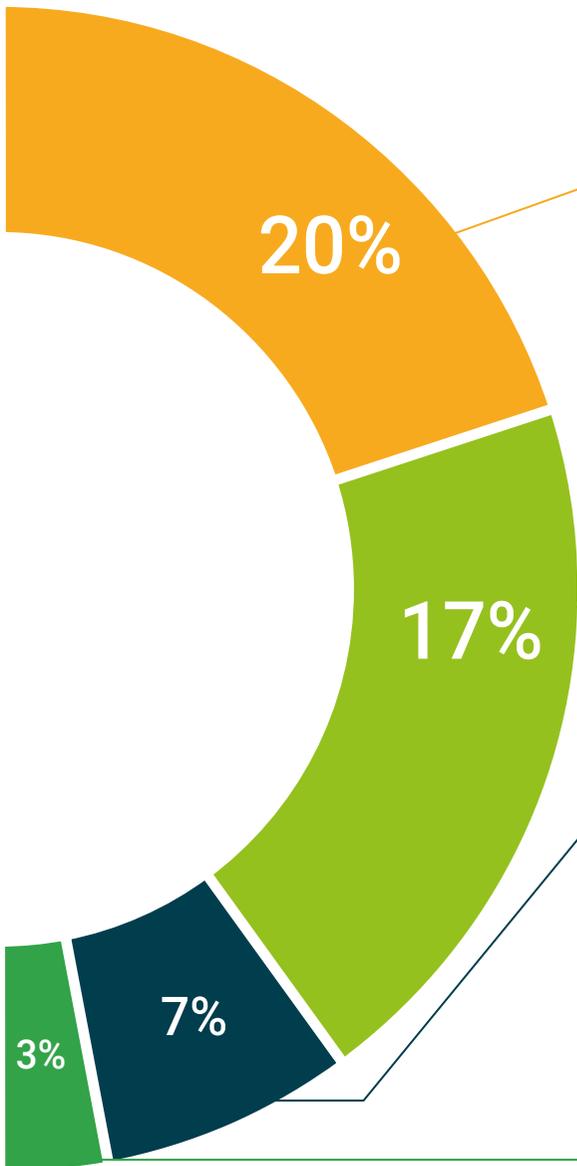
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes 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

A aprendizagem efetiva deve ser necessariamente contextual. Portanto, na TECH apresentamos casos reais em que o especialista guia o aluno através do desenvolvimento da atenção 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que 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 rápidos de ação

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 na aprendizagem.



06

Certificado

O Curso de Programação: Aprenda Brincando garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

Este **Curso de Programação: Aprenda Brincando** 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 **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Curso de Programação: Aprenda Brincando**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semana**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Curso

Programação: Aprenda
Brincando

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semana
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Programação: Aprenda Brincando



tech universidade
tecnológica