

Curso

Introdução ao Projeto Educativo



Curso

Introdução ao Projeto Educativo

- » Modalidade: Online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 12 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/educacao/curso/introducao-projeto-educativo

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 24

06

Certificação

pág. 32

01

Apresentação

Cada centro educativo ou instituição escolar tem como objetivo fundamental garantir que os seus alunos adquiram as aptidões e competências necessárias em função do domínio em que se encontram. O processo de ensino-aprendizagem é essencialmente marcado pelo tipo de projeto educativo seguido pela escola. Tudo o resto são fatores, metodologias ou áreas que circunscrevem o projeto educativo.





“

Este Curso de Introdução ao Projeto Educativo irá dar uma sensação de segurança no desempenho da sua profissão, o que o ajudará a crescer a nível pessoal e profissional”

Este curso irá permitir ao profissional da educação aprofundar o conhecimento do projeto educativo, fornecendo informações sobre as bases em que assenta um projeto, tendo em conta o objetivo principal de promover o papel da educação em todos os seus domínios de ação.

Desta forma, a realidade do projeto educativo será aprofundada, dando resposta a questões importantes, tais como: O que é um projeto educativo? Para que serve? Qual é a sua origem? Quem são os destinatários? Quais são os fatores mais importantes? Que agentes estão envolvidos? Quais são os conteúdos de um projeto educativo? Como é feita a avaliação do projeto?

Uma vez introduzido no tema, o aluno irá conhecer os diferentes tipos de projetos, bem como a sua finalidade e função na sociedade. Por outro lado, as principais técnicas de conhecimento que permitem solidificar projetos como estes serão explicadas ao longo do curso. Assim, serão aprofundados projetos tecnológicos e inovadores que tiveram impacto na sociedade, que transformaram escolas, centros educativos e colégios a partir das suas diferentes variações, tais como projetos desportivos, artísticos e científicos.

Trata-se de um curso 100% online que irá permitir ao profissional da educação identificar o plano de ação para a implementação de um projeto educativo, identificando, antes de mais, a introdução ao mesmo. Um curso que irá permitir ao aluno descarregar o material a partir de qualquer dispositivo móvel, sem horários pré-estabelecidos ou burocracias.

Este **Curso de Introdução ao Projeto Educativo** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Introdução ao Projeto Educativo
- ♦ O seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informação científica e prática sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Conhecimentos atualizados sobre Introdução ao Projeto Educativo
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ Com ênfase especial em metodologias inovadoras na Introdução ao Projeto Educativo
- ♦ Tudo isto complementado por aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Atualize os seus conhecimento através do curso de Introdução ao Projeto Educativo”

“

Este curso é o melhor investimento que pode fazer na seleção de uma atualização por duas razões: além de atualizar os seus conhecimentos sobre Introdução ao Projeto Educativo, também obterá um certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor da Introdução ao Projeto Educativo que trazem para esta capacitação a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para se capacitar em situações reais.

A conceção desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o educador deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que surgem ao longo do Curso. Para isso, o educador contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo criado por especialistas reconhecidos na área da Introdução ao Projeto Educativo e com uma vasta experiência docente.

Aumente a sua confiança na tomada de decisões, atualizando os seus conhecimentos através deste curso.

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos desenvolvimentos na Introdução ao Projeto Educativo e melhorar o apoio prestado aos alunos.



02

Objetivos

O curso de Introdução ao Projeto Educativo tem como objetivo facilitar o desempenho do profissional que se dedica a trabalhar com alunos no âmbito da docência.





“

Este curso destina-se a atualizar os seus conhecimentos em Introdução ao Projeto Educativo, utilizando a mais recente tecnologia educativa, para contribuir com qualidade e segurança para a tomada de decisões e o acompanhamento dos seus alunos”



Objetivos gerais

- Conhecer os elementos mais importantes do projeto educativo
- Qualificar pessoas no campo educativo, a fim de melhorar os projetos educativos ou para desenvolver um projeto inovador da sua própria criação, ou baseado em evidências
- Estudar cada uma das fases de programação e implementação de um projeto educativo
- Analisar os fatores essenciais a ter em conta na programação e implementação de um projeto educativo
- Obter uma visão global de todo o processo e não apenas uma posição tendenciosa
- Compreender o papel de cada um dos agentes educativos em cada fase da programação e implementação do projeto educativo
- Aprofundar os fatores essenciais de sucesso do projeto educativo
- Tornar-se um especialista para liderar ou participar num projeto educativo de qualidade



Aproveite esta oportunidade e atualize-se sobre os últimos desenvolvimentos na Introdução ao Projeto Educativo”





Objetivos específicos

- ♦ Compreender o conceito de projeto educativo
- ♦ Estudar as abordagens mais conhecidas dos projetos educativos
- ♦ Conhecer o início dos projetos educativos inovadores
- ♦ Analisar o objetivo dos projetos educativos
- ♦ Determinar os objetivos de aprendizagem e o processo para os alcançar
- ♦ Avaliar os possíveis centros onde o projeto educativo pode ser implementado
- ♦ Saber quais são os fatores principais na programação e implementação de projetos educativos
- ♦ Saber que agentes estão envolvidos no processo de programação e implementação de projetos educativos
- ♦ Conhecer os tipos mais comuns de projetos educativos nas escolas
- ♦ Descobrir os projetos educativos mais inovadores do momento
- ♦ Compreender a variedade de possibilidades de programação e implementação de projetos educativos
- ♦ Analisar os projetos educativos de âmbito tecnológico mais comuns e inovadores
- ♦ Estudar os projetos educativos baseados nas metodologias mais inovadoras
- ♦ Compreender os projetos educativos centrados em valores que melhoram vários fatores do processo de ensino-aprendizagem
- ♦ Determinar o conceito de Projetos Baseados em Evidências

03

Direção do curso

O corpo docente do curso inclui especialistas de renome na área da Introdução ao Projeto Educativo que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio participam na sua conceção e desenvolvimento, completando o curso de uma forma interdisciplinar.



“

Aprenda com profissionais de referência sobre os últimos avanços nos procedimentos na área da Introdução ao Projeto Educativo”

Direção



Sr. Daniel Pattier Bocos

- ◆ Especialista em Inovação Educativa
- ◆ Investigador e professor universitário na Faculdade de Educação da Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Finalista do prémio para Melhor Professor de Espanha nos Prémios Educa Abanca

Professores

Sr. Andrew Boulind

- ◆ Coordenador de Aprendizagem Digital no Reino Unido
- ◆ Especialista em Novas Tecnologias
- ◆ Colaborador docente na Universidade CEU Cardenal Herrera



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi desenvolvida por uma equipa de profissionais dos melhores centros educativos e universidades, conscientes da relevância da capacitação inovadora, e comprometidos com a qualidade do ensino através das novas tecnologias educativas.

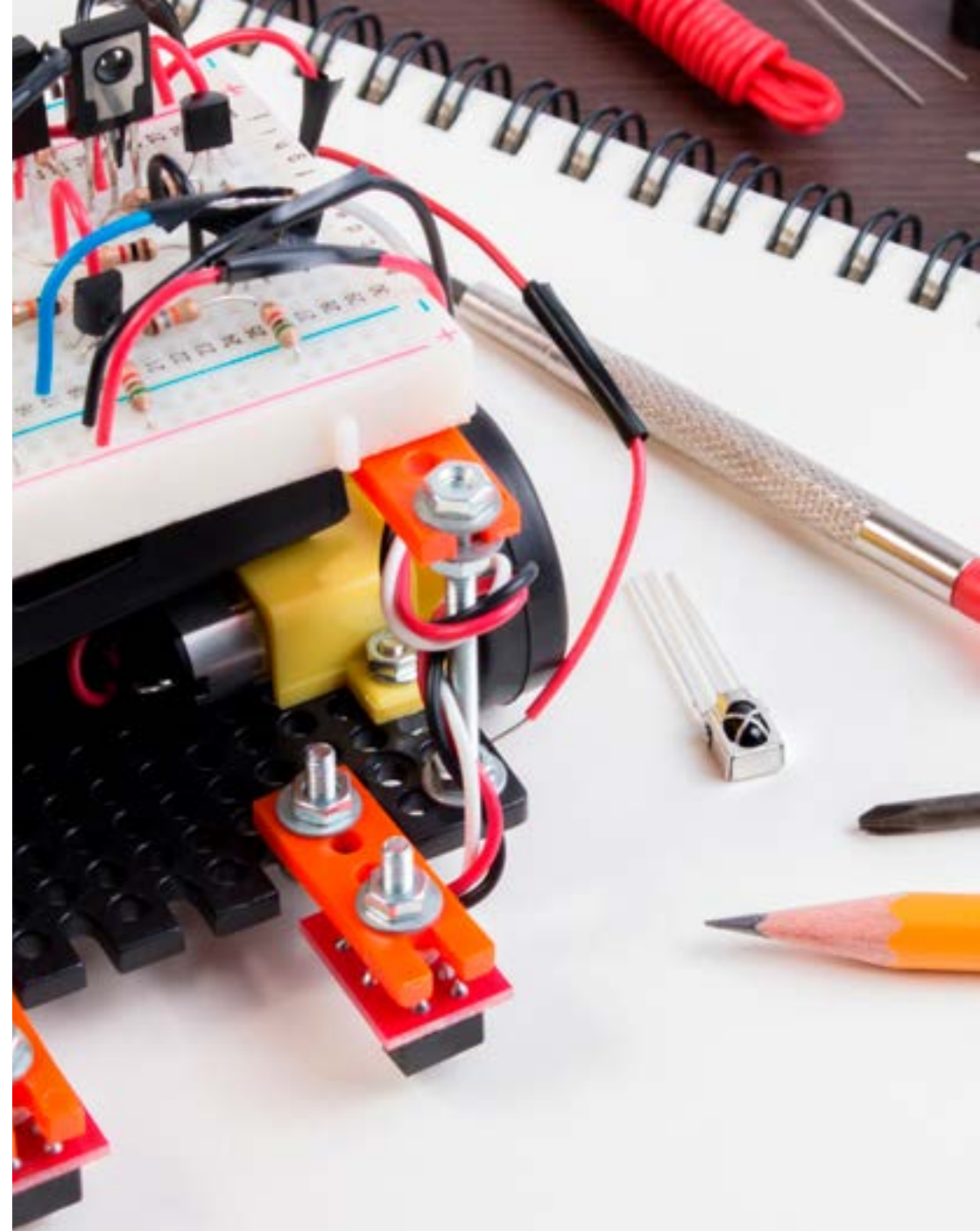


“

Este Curso de Introdução ao Projeto Educativo conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Introdução ao projeto educativo

- 1.1. O que é um projeto educativo?
 - 1.1.1. Descrição
 - 1.1.1.1. Planear o processo para alcançar o objetivo
 - 1.1.1.2. Implicações do processo
 - 1.1.1.3. Apresentação dos resultados
 - 1.1.2. Identificar o problema
 - 1.1.3. Abordar a sua causa e consequências
 - 1.1.3.1. Análise SWOT
 - 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. Gestão do tempo
 - 1.1.4.3. Objetivos e metas pré-estabelecidos
 - 1.1.5. Projetos educativos: por onde começar
 - 1.1.5.1. A melhor alternativa
 - 1.1.5.2. Estudo do diagnóstico da situação problemática
- 1.2. Para que serve?
 - 1.2.1. Gerar mudanças nos ambientes
 - 1.2.1.1. Gerir a mudança
 - 1.2.1.2. Verificação do problema e respetiva solução
 - 1.2.1.3. Apoios institucionais
 - 1.2.1.4. Verificação do progresso
 - 1.2.1.5. Que população estudantil específica é servida?
 - 1.2.2. Transformar e habilitar
 - 1.2.2.1. Dinâmicas sociais
 - 1.2.2.2. Delimitar o problema
 - 1.2.2.3. Questões de interesse comum
 - 1.2.3. Modificar a realidade
 - 1.2.3.1. A unidade operacional



- 1.2.4. Ação coletiva
 - 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. Ação coletiva e estigmatização
 - 1.2.4.6. Ação coletiva, transição e confiança
- 1.3. Origem
 - 1.3.1. Planejamento do processo para atingir um objetivo educativo
 - 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. Limitações
 - 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 educativos implementados num centro ou instituição específicos
 - 1.4.1.1. Corpo estudantil
 - 1.4.1.2. Necessidades da escola
 - 1.4.1.3. Professores envolvidos
 - 1.4.1.4. Diretores
 - 1.4.2. Projetos educativos relacionados com um sistema educativo
 - 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 educativos
 - 1.4.2.6. Recursos regulamentares
 - 1.4.2.7. Recursos financeiros
- 1.4.3. Projetos educativos que têm lugar fora do sistema educativo
 - 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 educativos de aprendizagem especializada
 - 1.4.4.1. Necessidades educativas especiais particulares
 - 1.4.4.2. Aprendizagem como motivação
 - 1.4.4.3. Autoavaliação e motivação
 - 1.4.4.4. Aprender através da investigação
 - 1.4.4.5. Exemplos: melhorar a vida quotidiana
- 1.5. Fatores
 - 1.5.1. Análise da situação educativa
 - 1.5.1.1. Etapas
 - 1.5.1.2. Revisão
 - 1.5.1.3. Recompilar informações
 - 1.5.2. Seleção e definição do problema
 - 1.5.2.1. Verificação do progresso
 - 1.5.2.2. Apoios institucionais
 - 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 solução
 - 1.5.5.1. Fundamentação
 - 1.5.5.2. Finalidade ou propósito
 - 1.5.5.3. Metas ou âmbito
 - 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. Pressupostos
- 1.5.6. Planeamento das ações
 - 1.5.6.1. Planeamento de ações corretivas
 - 1.5.6.2. Proposta de trabalho
 - 1.5.6.3. Sequência das atividades
 - 1.5.6.4. Delimitações de prazos
- 1.5.7. Cronograma de trabalho
 - 1.5.7.1. Decomposição do trabalho
 - 1.5.7.2. Instrumento de comunicação
 - 1.5.7.3. Identificar os marcos do projeto
 - 1.5.7.4. Blocos do conjunto 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 no 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 dos resultados
- 1.5.10. Relatório final
 - 1.5.10.1. Guia
 - 1.5.10.2. Limitações
- 1.6. Agentes envolvidos
 - 1.6.1. Alunos/alunas
 - 1.6.2. Pais
 - 1.6.2.1. Famílias
 - 1.6.3. Professores
 - 1.6.3.1. Equipas de orientação educativa
 - 1.6.3.2. Corpo docente da escola
 - 1.6.4. Diretores
 - 1.6.4.1. Escolas
 - 1.6.4.2. Municipais
 - 1.6.4.3. Autónomas
 - 1.6.4.4. Nacionais
 - 1.6.5. Sociedade
 - 1.6.5.1. Espanha no século XXI
 - 1.6.5.2. Serviços sociais
 - 1.6.5.3. Municipais
 - 1.6.5.4. Associações
 - 1.6.5.5. Voluntariado de aprendizagem-serviço
- 1.7. Conteúdos
 - 1.7.1. Senhas de identificação
 - 1.7.1.1. Micro ou macro
 - 1.7.1.2. Contribuição para a comunidade educativa
 - 1.7.2. Características
 - 1.7.2.1. Ideológicas
 - 1.7.2.2. Ensinamentos
 - 1.7.2.3. Unidades
 - 1.7.2.4. Horários
 - 1.7.2.5. Instalações
 - 1.7.2.6. Professores
 - 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 educativo
- 1.7.4. Valores concretos
 - 1.7.4.1. Habitas
 - 1.7.4.2. Condutas que fomenta
- 1.7.5. Metodologia
 - 1.7.5.1. Apoio à diversidade
 - 1.7.5.2. Trabalhar com base num projeto A
 - 1.7.5.3. Aprendizagem baseada no pensamento
 - 1.7.5.4. Aprendizagem digital
- 1.7.6. Estrutura organizativa
 - 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. Conceção pedagógica
 - 1.7.6.6. Ambiente comunitário
- 1.8. Objetivos
 - 1.8.1. Docentes
 - 1.8.1.1. Orientador-coordenador
 - 1.8.1.2. Contribuir para a modernização
 - 1.8.2. Abordagens pedagógicas
 - 1.8.2.1. Efetivos
 - 1.8.2.2. Avaliar
 - 1.8.2.3. Elaborar
 - 1.8.2.4. Desenvolver
 - 1.8.2.5. Implementar métodos
 - 1.8.3. Necessidades formativas
 - 1.8.3.1. Formação contínua
 - 1.8.3.2. Pedagogias
 - 1.8.3.3. Aprendizagem digital
 - 1.8.3.4. A colaboração educativa
 - 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 é que o exame deve ser conduzido?
 - 1.9.1.2. Quem será o responsável pela realização do exame?
 - 1.9.1.3. Quando se realizará a análise?
 - 1.9.1.4. Análise SMART: relevância, ao abordar questões significativas
 - 1.9.2. Globalidade
 - 1.9.2.1. Âmbitos
 - 1.9.2.2. Dimensões
 - 1.9.3. Fiabilidade
 - 1.9.3.1. Refletir
 - 1.9.3.2. Medidas
 - 1.9.3.3. Fundamentação através de evidência objetivas
 - 1.9.4. Precisão
 - 1.9.4.1. Redação
 - 1.9.4.2. Apresentação
 - 1.9.5. Funcionamento
 - 1.9.5.1. Medição
 - 1.9.5.2. Resultados viáveis
 - 1.9.5.3. Consenso assumido e partilhado
- 1.10. Conclusão
 - 1.10.1. Digitalização
 - 1.10.2. Colaboração
 - 1.10.3. Transformação

Módulo 2. Tipos de projetos educativos

- 2.1. Projetos tecnológicos
 - 2.1.1. Realidade virtual
 - 2.1.2. Realidade aumentada
 - 2.1.3. Realidade mista
 - 2.1.4. Quadros digitais
 - 2.1.5. Projeto iPad ou tablet
 - 2.1.6. Telemóveis na sala de aula
 - 2.1.7. Robótica educativa
 - 2.1.8. Inteligência artificial
 - 2.1.9. *E-learning* e educação online
 - 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* educativo
- 2.3. Projetos de valores
 - 2.3.1. Educação emocional
 - 2.3.2. Projetos anti-bullying
 - 2.3.3. Projetos de apoio a associações
 - 2.3.4. Projetos a favor da paz
 - 2.3.5. Projetos a favor da não discriminação
 - 2.3.6. Projetos solidários
 - 2.3.7. Projetos contra a violência de género
 - 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 a projetos baseados em evidências
 - 2.4.2. Análise preliminar
 - 2.4.3. Definição de objetivos
 - 2.4.4. Investigação 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 evidências
 - 2.4.9. Seguimento do projeto baseado em evidências
 - 2.4.10. Avaliação do projeto baseado em evidências
 - 2.4.11. Publicação dos resultados
- 2.5. Projetos artísticos
 - 2.5.1. LOVA (A 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 infraestruturas da escola
 - 2.5.6. Projetos de artes visuais
 - 2.5.7. Projetos de artes plásticas
 - 2.5.8. Projetos de artes decorativas
 - 2.5.9. Projetos de rua
 - 2.5.10. Projetos centrados na criatividade

- 2.6. Projetos sanitários
 - 2.6.1. Serviços de enfermagem
 - 2.6.2. Projetos de alimentação saudável
 - 2.6.3. Projetos dentários
 - 2.6.4. Projetos oftalmológicos
 - 2.6.5. Plano de primeiros socorros
 - 2.6.6. Plano de emergência
 - 2.6.7. Projetos com entidades externas de enquadramento sanitário
 - 2.6.8. Projetos de higiene pessoal
- 2.7. Projetos desportivos
 - 2.7.1. Construção ou remodelação de parques infantis
 - 2.7.2. Construção ou remodelação de instalações desportivas
 - 2.7.3. Criação de clubes desportivos
 - 2.7.4. Aulas extracurriculares
 - 2.7.5. Projetos desportivos individuais
 - 2.7.6. Projetos desportivos coletivos
 - 2.7.7. Competições desportivas
 - 2.7.8. Projetos com entidades externas de enquadramento desportivo
 - 2.7.9. Projetos para a geração de hábitos saudáveis
- 2.8. Projetos de línguas
 - 2.8.1. Projetos de imersão linguística na própria escola
 - 2.8.2. Projetos de imersão linguística total
 - 2.8.3. Projetos de imersão linguística internacional
 - 2.8.4. Projetos de fonética
 - 2.8.5. Assistentes de conversação
 - 2.8.6. Professores nativos
 - 2.8.7. Preparação para os exames de línguas oficiais
 - 2.8.8. Projetos para motivar a aprendizagem de línguas
 - 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 entidades de prestígio
 - 2.9.5. Concursos e prémios
 - 2.9.6. Projetos para avaliações externas
 - 2.9.7. Ligação com as empresas
 - 2.9.8. Preparação para testes padronizados de reconhecimento e prestígio
 - 2.9.9. Projetos de excelência na cultura e no desporto
 - 2.9.10. Publicidade
- 2.10. Outros projetos de inovação
 - 2.10.1. *Outdoor education*
 - 2.10.2. Youtubers e influencers
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Mentoria entre pares
 - 2.10.5. Método RULER
 - 2.10.6. Jardins escolares
 - 2.10.7. Comunidade de aprendizagem
 - 2.10.8. Escola democrática
 - 2.10.9. Estimulação precoce
 - 2.10.10. Cantinhos de aprendizagem



*Uma experiência educativa única,
chave e decisiva para impulsionar
o seu desenvolvimento profissional”*

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A 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 tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Na Escola de Educação TECH utilizamos o Método do Caso

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos simulados, com base em situações reais em que terão de investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver a situação. Há abundantes provas científicas sobre a eficácia do método.

Com a TECH, o aluno pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo.



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

“

Sabia que este método foi desenvolvido em 1912 em Harvard para estudantes de direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais complexas para que tomassem decisões e justificassem a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro realizações fundamentais:

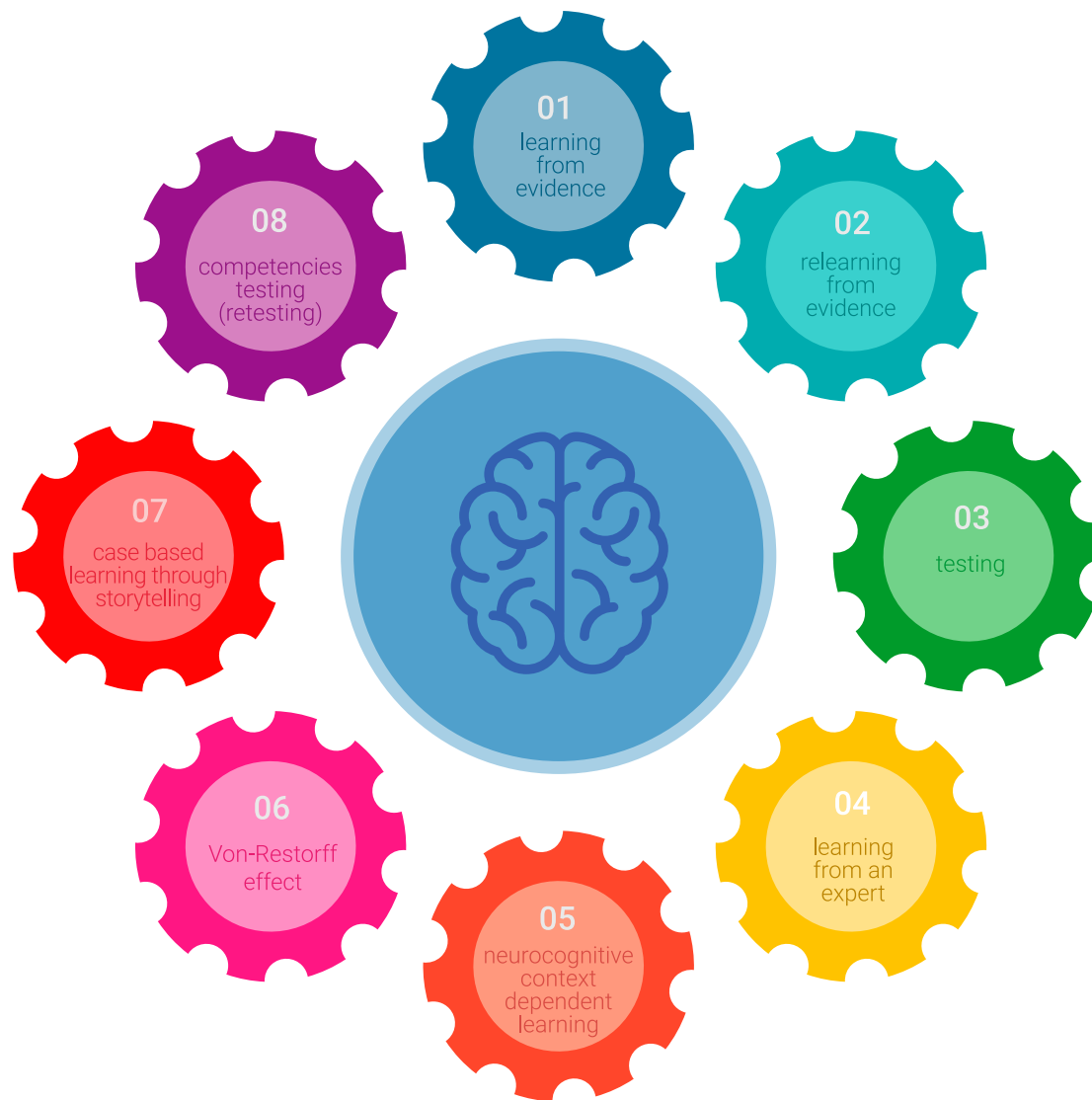
- 1 Os educadores que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, mas também um desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação de conhecimentos.
- 2 A aprendizagem é solidamente traduzida em competências práticas que permitem ao educador integrar melhor o conhecimento na prática diária.
- 3 A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir de um ensino real.
- 4 O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os estudantes, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento do tempo passado a trabalhar no curso.



Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos 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 de aprendizagem simulados. Estas simulações são desenvolvidas utilizando software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.

Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis globais de satisfação dos profissionais que concluem os seus estudos, no que diz respeito aos indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo (Universidade de Columbia).

Esta metodologia já formou mais de 85.000 educadores com sucesso sem precedentes em todas as especializações. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica.

A pontuação global do nosso sistema de aprendizagem é de 8,01, de acordo com os mais elevados padrões internacionais.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Técnicas e procedimentos educativos em vídeo

A TECH traz as técnicas mais inovadoras, com os últimos avanços educacionais, para a vanguarda da atualidade em Educação. Tudo isto, na primeira pessoa, com o máximo rigor, explicado e detalhado para a assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, pode observá-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

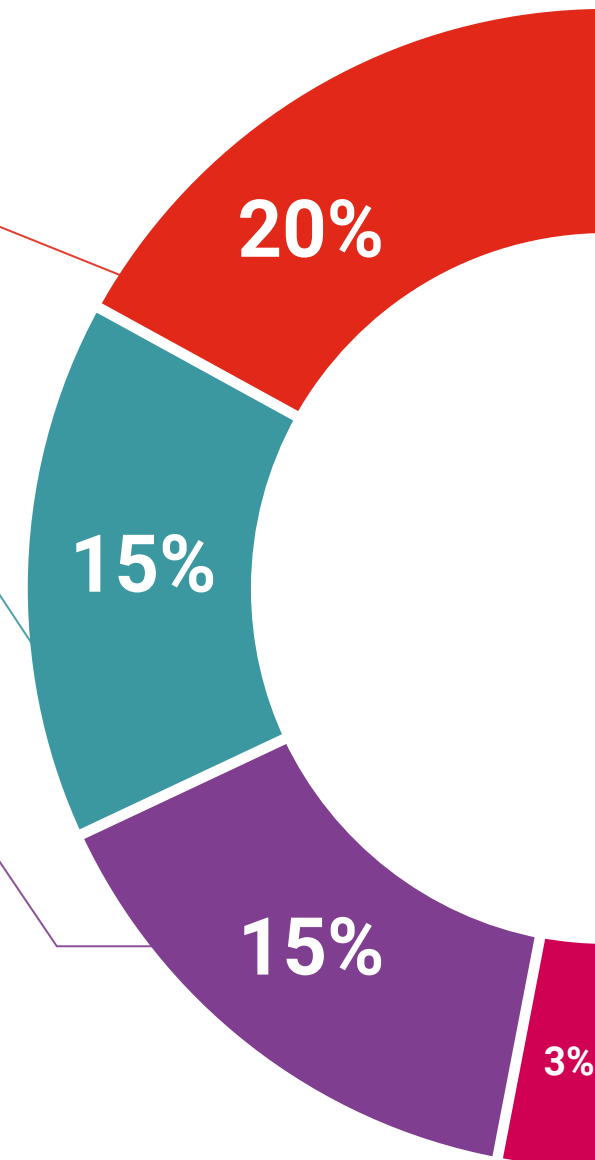
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

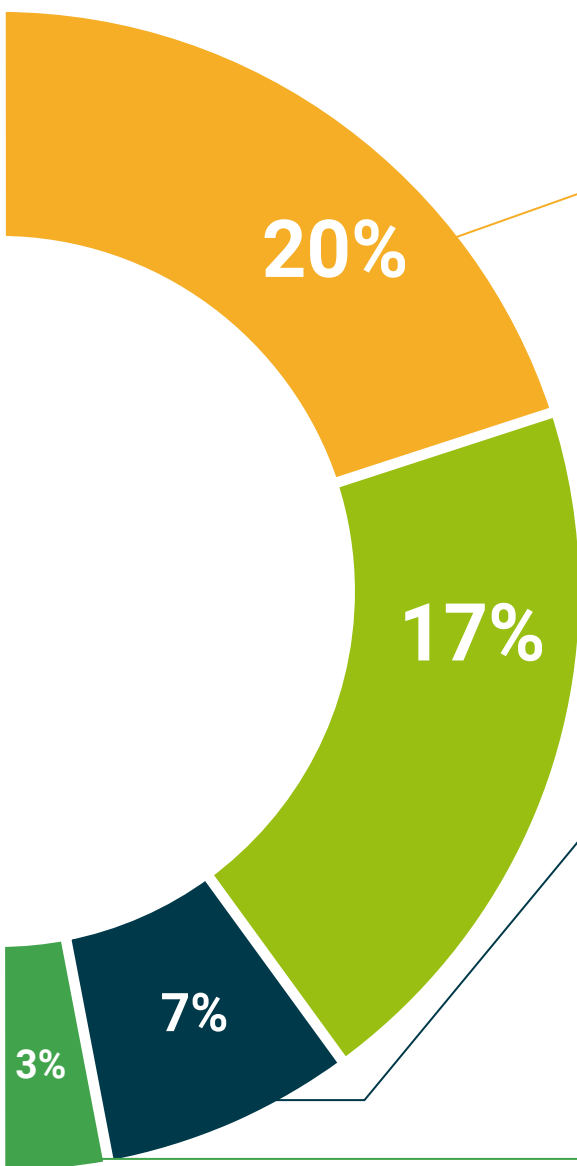
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



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 necessita para completar a sua capacitação.





Análises de casos desenvolvidas e conduzidas por especialistas

A aprendizagem eficaz deve necessariamente ser contextual. Por esta razão, a TECH apresenta o desenvolvimento de casos reais nos quais o perito guiará o estudante 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

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Guias rápidos de atuação

A TECH oferece os conteúdos mais relevantes do curso sob a forma de folhas de trabalho ou guias de ação rápida. Uma forma sintética, prática e eficaz de ajudar os estudantes a progredir na sua aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de Introdução ao Projeto Educativo garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso e emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Introdução ao Projeto Educativo** 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 **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no **Curso** Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Introdução ao Projeto Educativo**

ECTS: **12**

Carga horária: **300 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Introdução ao Projeto Educativo

- » Modalidade: Online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 12 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Introdução ao Projeto Educativo

