

# Programa Avançado

## Recursos Digitais para a Inovação Educativa





**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Recursos Digitais para a Inovação Educacional

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-recursos-digitais-inovacao-educacional](http://www.techtute.com/br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-recursos-digitais-inovacao-educacional)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 18*

05

Certificado

---

*pág. 26*

01

# Apresentação

No campo da educação, há mudanças constantes que exigem uma enorme adaptação por parte dos profissionais dessa área, mas que trazem inúmeros benefícios que as tornam essenciais. Por isso, a TECH criou um programa sobre Recursos Digitais, que busca proporcionar aos alunos as habilidades necessárias para que possam abordar o campo da Inovação na Educação, tirando o máximo proveito dela. Tudo isso em um formato conveniente, 100% online, que dá aos alunos total liberdade para organizar os estudos de acordo com sua disponibilidade de horários.





“

*Torne-se um especialista em Recursos Digitais em apenas 6 meses e sem a necessidade de se deslocar”*

A educação é uma das áreas que experimentou o maior progresso ao longo de sua história, especialmente nos últimos anos. Para responder a esses novos desafios no setor educacional, é necessário adaptar-se e adquirir conhecimentos avançados de técnicas e ferramentas tecnológicas que representam grandes inovações nessa área.

É por isso que a TECH criou um Programa Avançado em Recursos Digitais para Inovação Educacional, com o qual busca aprimorar as habilidades dos alunos nesse campo, garantindo um futuro profissional promissor. E isso, ao se aprofundar em áreas como Tecnologias de Informação e Comunicação para a Educação, Projeto e Gestão de Programas Educacionais, bem como Inovação e Melhoria da Prática de Ensino.

Tudo isso, por meio de uma modalidade 100% online que permite que os alunos combinem os estudos e organizem seus horários com total liberdade, sem precisar se deslocar e com a possibilidade de acessar todo o conteúdo de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Além disso, com o mais completo conteúdo multimídia, as informações mais atualizadas e as mais recentes tecnologias de ensino.

Este **Programa Avançado de Recursos Digitais para a Inovação Educacional** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Recursos Digitais para a Inovação Educacional
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemáticos e extremamente útil fornece informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Adquirir novos conhecimentos sobre Inovação e Melhoria da Prática de Ensino”*

“

*Esse programa permitirá que você se aprofunde facilmente em todos os aspectos fundamentais da Inovação Educacional com Recursos Digitais, graças a uma modalidade 100% online”*

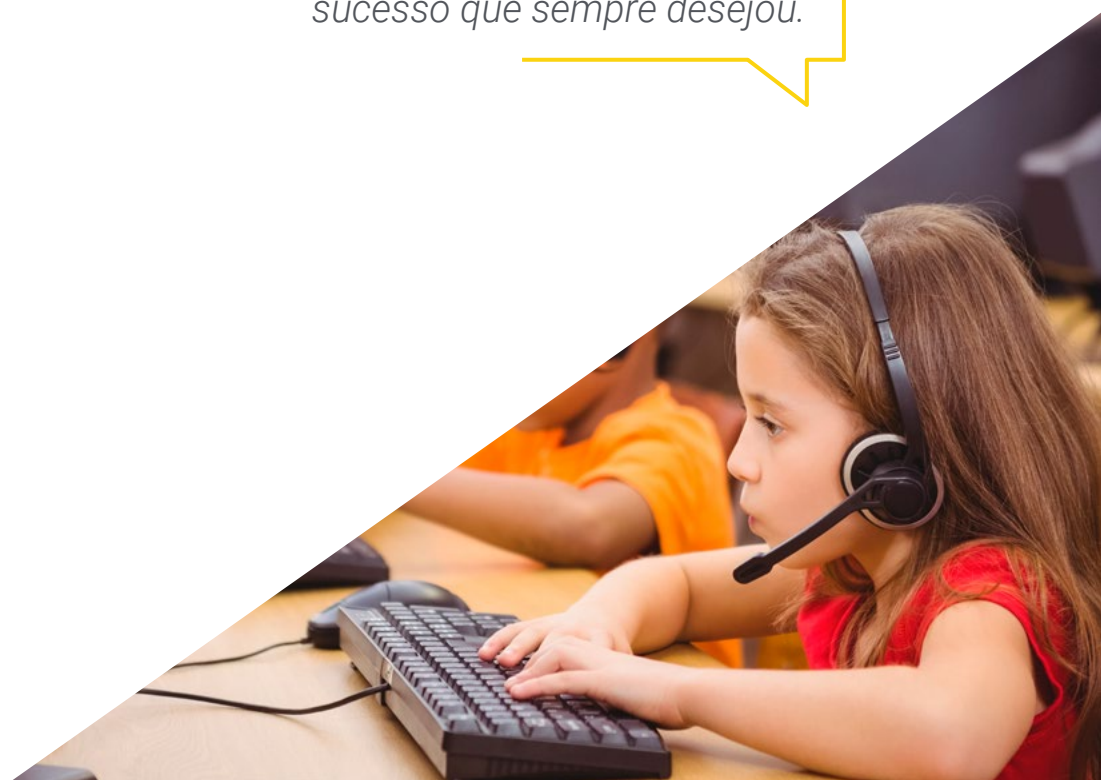
O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Acesse todo o conteúdo a partir de seu tablet, computador ou telefone celular, 24 horas por dia.*

*Você poderá impulsionar seu perfil como educador em Recursos Digitais, para alcançar a posição de sucesso que sempre desejou.*



02

# Objetivos

O objetivo desse Programa Avançado em Recursos Digitais para Inovação Educacional é fornecer aos alunos as habilidades e o conhecimento necessários nessa área para que possam encarar um futuro promissor com total garantia de sucesso, graças à TECH.





“

*O sistema Relearning permitirá que você assimile os conceitos essenciais do programa de estudos de forma rápida, simples e natural, sem precisar dedicar muito tempo ao estudo”*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Conhecer a evolução da Educação Especial, especialmente em relação a organismos internacionais como a UNESCO.
- ♦ Utilizar um vocabulário científico adaptado às exigências das equipes multiprofissionais, participando da coordenação do acompanhamento dos alunos.
- ♦ Colaborar no acompanhamento das famílias/responsáveis legais no desenvolvimento dos alunos
- ♦ Participar da avaliação e diagnóstico das necessidades educacionais especiais
- ♦ Desenvolver as adaptações exigidas pelos alunos com necessidades educacionais especiais
- ♦ Utilizar metodologia, ferramentas e recursos materiais adaptados às necessidades individuais dos alunos com necessidades educacionais especiais
- ♦ Conhecer os fundamentos da Psicologia, Ciências da Educação e Neurologia tanto para ler relatórios de outros profissionais, quanto para estabelecer diretrizes concretas para a resposta apropriada na escola às necessidades colocadas pelos alunos
- ♦ Estabelecer as medidas necessárias para que a sala de aula, a escola e o ambiente dos alunos com necessidades educacionais especiais permitam sua plena inclusão na sociedade atual.





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Tecnologias de Informação e Comunicação para a Educação

- ♦ Adquirir as habilidades e conhecimentos digitais necessários, complementados por habilidades pedagógicas e metodológicas adequadas ao contexto atual
- ♦ Buscar uma iniciação efetiva nas boas práticas TIC para garantir o desenvolvimento profissional dos professores na gestão de recursos digitais, comunicação em redes digitais para fins pedagógicos e criação de materiais didáticos
- ♦ Gerir e criar uma identidade digital de acordo com o contexto, tendo consciência da importância do rastro digital e das possibilidades que as TIC oferecem a este respeito, conhecendo assim os seus benefícios e riscos
- ♦ Gerar e saber como aplicar as TIC
- ♦ Combinar as diferentes TICs na escola como uma ferramenta educacional
- ♦ Identificar e descobrir a importância da formação permanente de professores

### Módulo 2. Conceção e gestão de programas educacionais

- ♦ Compreender os diferentes níveis de planeamento possíveis para o projeto educacional
- ♦ Analisar modelos, ferramentas e atores no planeamento educacional
- ♦ Compreender os fundamentos e elementos do planeamento educacional
- ♦ Detecção de necessidades de capacitação através da aplicação de diferentes modelos de análise existentes
- ♦ Adquirir as habilidades de planeamento necessárias para o desenvolvimento de programas educacionais

### Módulo 3. Inovação e Aperfeiçoamento da Prática de Ensino

- ♦ Produzir a Inovação e a Melhoria da Prática de Ensino, que se tornou um elemento essencial para aumentar a qualidade e a eficiência dos centros educacionais
- ♦ Estabelecer a transformação da realidade educativa, redefinindo o papel dos professores
- ♦ Conhecer os diversos projetos de aprimoramento educacional
- ♦ Ampliar o conhecimento de como abordar a melhoria do Centro
- ♦ Adquirir as ferramentas para chegar a uma aprendizagem mais autônoma e cooperativa
- ♦ Conhecer os aspectos mais importantes da Resiliência Educacional



*Alcance suas metas mais exigentes graças a um programa completo que irá levá-lo ao sucesso profissional que você merece”*

# 03

## Estrutura e conteúdo

Este programa de estudos foi estruturado e desenvolvido pelos excelentes profissionais que compõem a equipe de especialistas em Recursos Digitais para a Inovação Educacional da TECH. Esses especialistas trouxeram toda a experiência e o conhecimento que possuem para criar um programa totalmente atualizado e que oferece uma oportunidade única no mercado acadêmico.







“

*Um plano de estudos adaptado às suas necessidades, para que você possa atingir seu potencial máximo na educação, em pouco tempo e com o máximo de eficiência”*

## Módulo 1. Tecnologias da Informação e da Comunicação para a Educação

- 1.1. TIC, alfabetização e competências digitais
  - 1.1.1. Introdução e objetivos
  - 1.1.2. A escola na sociedade do conhecimento
  - 1.1.3. As TIC no processo de ensino e aprendizagem
  - 1.1.4. Alfabetização e competências digitais
  - 1.1.5. O papel do professor na sala de aula
  - 1.1.6. As competências digitais dos professores
  - 1.1.7. Referências Bibliográficas
  - 1.1.8. Hardware na sala de aula: PDI, tablets e Smartphones
  - 1.1.9. Internet como recurso educativo: web 2.0 e *m-Learning*
  - 1.1.10. Os professores como parte da web 2.0: como construir sua identidade digital
  - 1.1.11. Diretrizes para a criação de perfis de professores
  - 1.1.12. Criação de um perfil de professor no Twitter
  - 1.1.13. Referências Bibliográficas
- 1.2. Criação de conteúdos pedagógicos com TIC e as suas possibilidades na sala de aula
  - 1.2.1. Introdução e objetivos
  - 1.2.2. Condições para a aprendizagem participativa
  - 1.2.3. O papel do aluno na sala de aula TIC: *Prosumer*
  - 1.2.4. Criação de conteúdos na Web 2.0: ferramentas digitais
  - 1.2.5. O blog como um recurso pedagógico de sala de aula
  - 1.2.6. Orientação para a criação de um blog
  - 1.2.7. Elementos do blogue como um recurso pedagógico
  - 1.2.8. Referências Bibliográficas
- 1.3. Ambientes pessoais de aprendizagem para professores
  - 1.3.1. Introdução e objetivos
  - 1.3.2. Formação de professores para a integração das TIC
  - 1.3.3. As comunidades de aprendizagem
  - 1.3.4. Definição de ambientes pessoais de aprendizagem
  - 1.3.5. Uso educativo de PLE e PNL
  - 1.3.6. Desenho e criação da nossa sala de aula PLE
  - 1.3.7. Referências Bibliográficas
- 1.4. Aprendizagem colaborativa e organização de conteúdos
  - 1.4.1. Introdução e objetivos
  - 1.4.2. Aprendizagem colaborativa para a introdução eficiente das TIC na sala de aula
  - 1.4.3. Ferramentas digitais para o trabalho colaborativo
  - 1.4.4. Organização de conteúdos
  - 1.4.5. A organização de conteúdos como uma prática didática na promoção das competências digitais dos estudantes
  - 1.4.6. O professor organizador de conteúdos Scoop.it
  - 1.4.7. Referências Bibliográficas
- 1.5. Utilização pedagógica das redes sociais Segurança no uso das TIC em sala de aula
  - 1.5.1. Introdução e objetivos
  - 1.5.2. Princípio da aprendizagem conectada
  - 1.5.3. Redes sociais: ferramentas para a construção de comunidades de aprendizagem
  - 1.5.4. Comunicação em redes sociais: gestão dos novos códigos comunicativos
  - 1.5.5. Tipos de redes sociais
  - 1.5.6. Como usar as redes sociais na sala de aula: criação de conteúdos
  - 1.5.7. Desenvolvimento de competências digitais de alunos e professores com a integração dos meios de comunicação social na sala de aula
  - 1.5.8. Introdução e objetivos para a segurança no uso das TIC em sala de aula
  - 1.5.9. Identidade digital
  - 1.5.10. Riscos na Internet para menores
  - 1.5.11. Educação em valores com as TIC: metodologia de serviço-aprendizagem (ApS) com recursos TIC
  - 1.5.12. Plataformas para promover a segurança na Internet
  - 1.5.13. A segurança na Internet como parte da educação: escolas, famílias, alunos e professores
  - 1.5.14. Referências Bibliográficas
- 1.6. Criação de conteúdos audiovisuais com ferramentas TIC ABP e TIC
  - 1.6.1. Introdução e objetivos
  - 1.6.2. Taxonomia de Bloom e TIC
  - 1.6.3. O podcast educativo como elemento didático
  - 1.6.4. Criação de áudio
  - 1.6.5. A imagem como elemento didático
  - 1.6.6. Ferramentas TIC com uso educativo de imagens
  - 1.6.7. Edição de imagem com TIC: ferramentas para a edição de imagem
  - 1.6.8. O que é ABP?
  - 1.6.9. Processo de trabalho com PBL e TIC

- 1.6.10. Projeto PBL com TIC
- 1.6.11. Possibilidades educacionais na Web 3.0
- 1.6.12. *Youtubers e Instagramers*: aprendizagem informal em meios digitais
- 1.6.13. O blog como um recurso pedagógico de sala de aula
- 1.6.14. Plataformas para a divulgação de material audiovisual
- 1.6.15. Orientação para a criação de um blog
- 1.6.16. Referências Bibliográficas
- 1.7. Política e legislação em matéria de TIC
  - 1.7.1. Introdução e objetivos
  - 1.7.2. Leis de proteção de dados orgânicos
  - 1.7.3. Guia de recomendações para a privacidade das crianças na Internet
  - 1.7.4. Direitos autorais: *Copyright* e *Creative Commons*
  - 1.7.5. Utilização de material protegido por direitos de autor
  - 1.7.6. Referências Bibliográficas
- 1.8. Gamificação: motivação e TIC na sala de aula
  - 1.8.1. Introdução e objetivos
  - 1.8.2. A gamificação entra na sala de aula através de ambientes virtuais de aprendizagem
  - 1.8.3. Aprendizagem com jogos (GBL)
  - 1.8.4. Realidade Aumentada (RA) na sala de aula
  - 1.8.5. Tipos de realidade aumentada e experiências em sala de aula
  - 1.8.6. Códigos QR na sala de aula: geração de códigos e aplicação educativa
  - 1.8.7. Experiências de sala de aula
  - 1.8.8. Referências Bibliográficas
- 1.9. Competência dos meios de comunicação na sala de aula com TIC
  - 1.9.1. Introdução e objetivos
  - 1.9.2. Promoção da competência no uso da mídia por professores
  - 1.9.3. Dominar a comunicação para o ensino motivador
  - 1.9.4. Comunicação de conteúdos pedagógicos com TIC
  - 1.9.5. A importância da imagem como recurso pedagógico
  - 1.9.6. Apresentações digitais como um recurso didático na sala de aula
  - 1.9.7. Trabalhar com imagens na sala de aula
  - 1.9.8. Compartilhar imagens na Internet 2.0
  - 1.9.9. Referências Bibliográficas

- 1.10. Avaliação para a aprendizagem com as TIC
  - 1.10.1. Introdução e objetivos Avaliação para a aprendizagem com as TIC
  - 1.10.2. Ferramentas de avaliação: Portfólio digital e rubricas
  - 1.10.3. Construir um *ePortfolio* com Google Sites
  - 1.10.4. Criar rubricas de avaliação
  - 1.10.5. Elaborar avaliações e autoavaliaçõescon Google Forms
  - 1.10.6. Referências Bibliográficas

## Módulo 2. Criação e gerenciamento de programas educacionais

- 2.1. Concepção e gestão de programas educacionais
  - 2.1.1. Etapas e tarefas na concepção de programas educacionais
  - 2.1.2. Tipos de programas educacionais
  - 2.1.3. Avaliação do Programa Educacional
  - 2.1.4. Modelo de programa educacional baseado na competência
- 2.2. Concepção do programa em ambientes educacionais formais e não formais
  - 2.2.1. Educação formal e não formal
  - 2.2.2. Modelo de programa de educação formal
  - 2.2.3. Modelo de programa de educação não formal
- 2.3. Programas educacionais e tecnologias de informação e comunicação
  - 2.3.1. Integração das TIC em programas educacionais
  - 2.3.2. Vantagens das TIC no desenvolvimento de programas educacionais
  - 2.3.3. Práticas educacionais e TIC
- 2.4. Concepção de programas educacionais e bilinguismo
  - 2.4.1. Vantagens do bilinguismo
  - 2.4.2. Aspectos curriculares para a concepção de programas educacionais no bilinguismo
  - 2.4.3. Exemplos de programas educacionais e bilinguismo
- 2.5. Planejamento pedagógico de programas de orientação educacional
  - 2.5.1. A elaboração de programas de orientação educacional
  - 2.5.2. Possíveis conteúdos de programas de orientação educacional
  - 2.5.3. Metodologia para a avaliação de programas de orientação educacional
  - 2.5.4. Aspectos a serem levados em conta no design
- 2.6. Elaboração de programas educacionais para a educação inclusiva
  - 2.6.1. Fundamentos teóricos da educação inclusiva
  - 2.6.2. Aspectos curriculares para a concepção de programas de educação inclusiva
  - 2.6.3. Exemplos de programas de educação inclusiva

- 2.7. Gestão, monitoramento e avaliação de programas educacionais. Habilidades pedagógicas
  - 2.7.1. Avaliação como ferramenta para a melhoria da educação
  - 2.7.2. Diretrizes para a avaliação de programas educacionais
  - 2.7.3. Técnicas de avaliação de programas educacionais
  - 2.7.4. Habilidades pedagógicas para avaliação e aperfeiçoamento
- 2.8. Estratégias de comunicação e divulgação de programas educacionais
  - 2.8.1. Processo didático de comunicação
  - 2.8.2. Estratégias de comunicação do professor
  - 2.8.3. Disseminação de programas educacionais
- 2.9. Boas práticas na concepção e gestão de programas educacionais na educação formal
  - 2.9.1. Caracterização das boas práticas de ensino
  - 2.9.2. Influenciando as boas práticas na concepção e desenvolvimento de programas
  - 2.9.3. Liderança pedagógica e boas práticas
- 2.10. Boas práticas na elaboração e no gerenciamento de programas educacionais em contextos não formais
  - 2.10.1. Boas práticas de ensino em contextos não formais
  - 2.10.2. Influenciando as boas práticas na concepção e desenvolvimento de programas
  - 2.10.3. Exemplo de Boas práticas de educação em contextos não formais

### Módulo 3. Inovação e Melhoria da Prática de Ensino

- 3.1. Inovação e Aperfeiçoamento da Prática de Ensino
  - 3.1.1. Introdução
  - 3.1.2. Inovação, mudança, melhora e reforma
  - 3.1.3. O movimento da eficácia escolar
  - 3.1.4. Nove fatores-chave de melhoramento
  - 3.1.5. Como é feita a mudança? As fases do processo
  - 3.1.6. Reflexão final
- 3.2. Ensino de projetos de inovação e aperfeiçoamento docente
  - 3.2.1. Introdução
  - 3.2.2. Dados de identificação
  - 3.2.3. Justificação do projeto
  - 3.2.4. Marco teórico
  - 3.2.5. Objetivos
  - 3.2.6. Metodologia

- 3.2.7. Recursos
- 3.2.8. Cronograma
- 3.2.9. Avaliação de resultados
- 3.2.10. Referências Bibliográficas
- 3.2.11. Reflexão final
- 3.3. Gestão e liderança escolar
  - 3.3.1. Objetivos
  - 3.3.2. Introdução
  - 3.3.3. Diferentes conceitos de liderança
  - 3.3.4. O conceito de liderança distribuída
  - 3.3.5. Abordagens na distribuição de liderança
  - 3.3.6. Resistência à liderança distribuída
  - 3.3.7. A distribuição da liderança na Espanha
  - 3.3.8. Reflexão final
- 3.4. A formação de profissionais do ensino
  - 3.4.1. Introdução
  - 3.4.2. Formação inicial de professores
  - 3.4.3. A formação de professores novatos
  - 3.4.4. Desenvolvimento profissional do professor
  - 3.4.5. Competências docentes
  - 3.4.6. A prática reflexiva
  - 3.4.7. Da Pesquisa Educacional ao Desenvolvimento Profissional dos Educadores
- 3.5. Criatividade na educação: o princípio da melhora educativa e de inovação docente
  - 3.5.1. Introdução
  - 3.5.2. Os quatro elementos que definem a criatividade
  - 3.5.3. Algumas teses sobre criatividade relevantes para a didática
  - 3.5.4. Criatividade na educação: o princípio da de inovação docente
  - 3.5.5. Considerações didáticas ou pedagógicas para o desenvolvimento da criatividade
  - 3.5.6. Algumas técnicas para desenvolver a criatividade
  - 3.5.7. Reflexão final
- 3.6. Para uma aprendizagem mais autônoma e cooperativa I: aprender a aprender
  - 3.6.1. Introdução
  - 3.6.2. Porque é necessário o metacognição?
  - 3.6.3. Ensinar a aprender
  - 3.6.4. Ensino explícito de estratégias de aprendizagem





- 3.6.5. Classificação das estratégias de aprendizagem
- 3.6.6. Ensino de estratégias metacognitivas
- 3.6.7. O problema da avaliação
- 3.6.8. Reflexão final
- 3.7. Para uma aprendizagem mais autônoma e cooperativa II: aprendizagem emocional e social
  - 3.7.1. Introdução
  - 3.7.2. O conceito de Inteligência Emocional
  - 3.7.3. As competências emocionais
  - 3.7.4. Educação emocional e programas de aprendizagem social e emocional
  - 3.7.5. Técnicas e métodos concretos para a formação de competências sociais
  - 3.7.6. Integrar a aprendizagem social e emocional na educação formal
  - 3.7.7. Reflexão final
- 3.8. Para uma aprendizagem mais autônoma e cooperativa III: aprender fazendo
  - 3.8.1. Introdução
  - 3.8.2. Estratégias e metodologias ativas para favorecer a participação
  - 3.8.3. Aprendizagem baseada em problemas
  - 3.8.4. Trabalho por projetos
  - 3.8.5. Aprendizagem cooperativa
  - 3.8.6. Imersão temática
  - 3.8.7. Reflexão final
- 3.9. Avaliação da aprendizagem
  - 3.9.1. Introdução
  - 3.9.2. Uma avaliação renovada
  - 3.9.3. Modalidades de avaliação
  - 3.9.4. A avaliação processual através da pasta ou portfólio
  - 3.9.5. A utilização de rubricas para esclarecer critérios de avaliação
  - 3.9.6. Reflexão final
- 3.10. O papel do professor na sala de aula
  - 3.10.1. O professor como guia e orientador
  - 3.10.2. O professor como líder de turma
  - 3.10.3. Formas de conduzir a aula
  - 3.10.4. Liderança na sala de aula e na escola
  - 3.10.5. A convivência na escola

# 04

# 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.

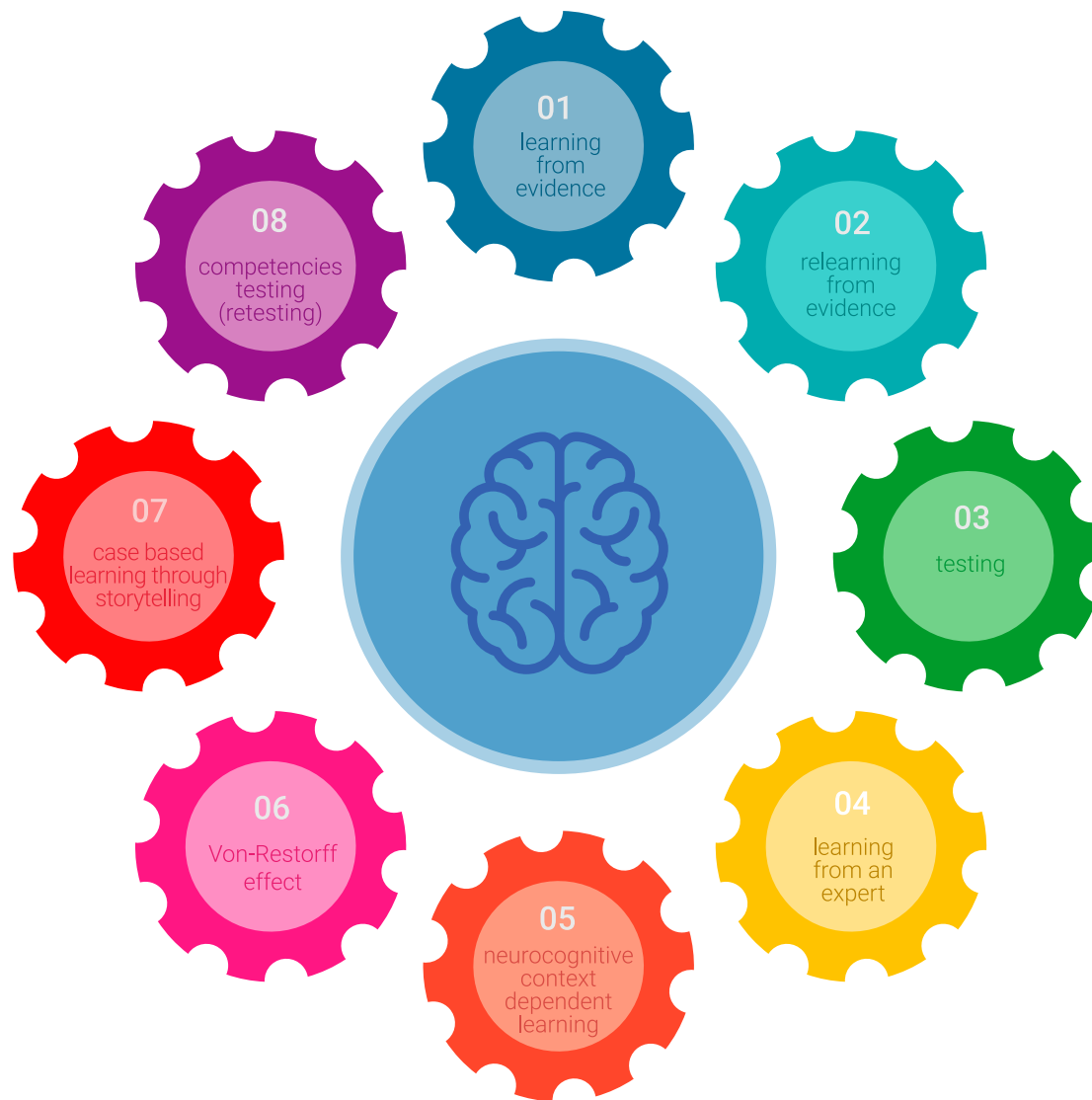


## Metodologia Relearning

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

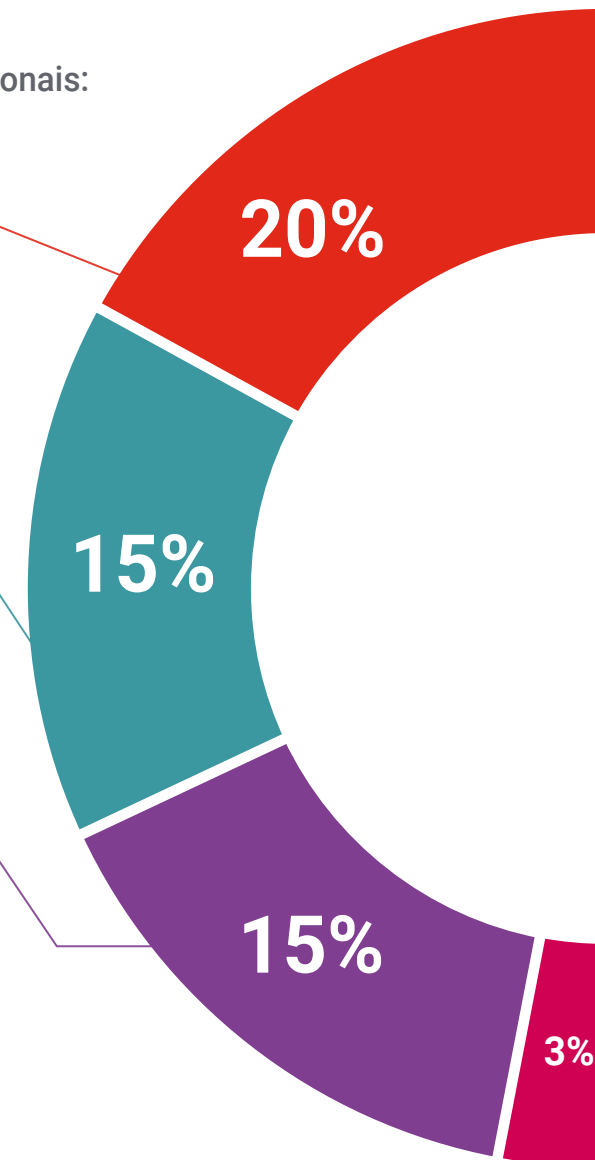
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

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

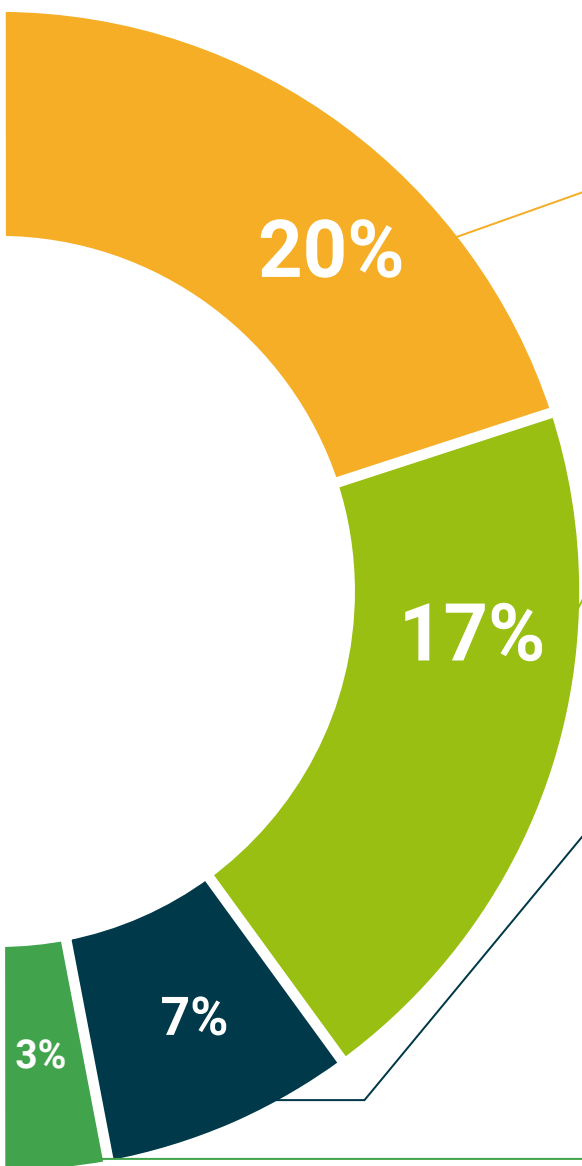


#### Leituras complementares

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.



05

# Certificado

O Programa Avançado de Recursos Digitais para a Inovação Educacional garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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



Este **Programa Avançado de Recursos Digitais para a Inovação Educacional** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* do **Programa Avançado** 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: **Programa Avançado de Recursos Digitais para a Inovação Educacional**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



\*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 comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sistema

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Recursos Digitais para a  
Inovação Educacional

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

# Programa Avançado

## Recursos Digitais para a Inovação Educacional

