

# Programa Avançado

## Expressão Plástica no Ensino Fundamental I





## Programa Avançado Expressão Plástica no Ensino Fundamental I

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

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-expressao-plastica-ensino-fundamental-i](http://www.techtitute.com/br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-expressao-plastica-ensino-fundamental-i)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 20*

05

Certificado

---

*pág. 28*

01

# Apresentação

A expressão plástica estimula o desenvolvimento criativo das crianças de maneira simples e pode ser usada de forma complementar com outras áreas. Por isso, é uma disciplina aplicada em todas as escolas e é essencial para o desenvolvimento do currículo do ensino fundamental. Com esta capacitação, a TECH quer que os professores adquiram as habilidades necessárias para ensinar essa matéria com total fluência, favorecendo também o desenvolvimento pessoal das crianças mais novas.



“

*A expressão artística permite que as crianças desenvolvam sua criatividade por meio do desenho e da pintura, uma atividade fundamental para seu desenvolvimento futuro"*

O desenho e as artes plásticas são fundamentais para o desenvolvimento dos alunos do Ensino Fundamental, pois é uma disciplina desenvolvida na grade curricular das escolas que incentiva a inovação e a criatividade dos alunos. Dessa forma, permite que as crianças desenvolvam suas habilidades expressivas e criativas, para que se tornem competentes e gerem novas ideias por meio do conhecimento e da prática dos fundamentos da linguagem plástica.

Para ministrar essas aulas, é necessário contar com professores que conheçam profundamente a linguagem e a expressão da arte e que sejam capazes de aplicar as ferramentas e os aplicativos mais recentes para transmitir seu conhecimento aos alunos. Através desta capacitação, a TECH se propôs a capacitar os professores visando a fluência e precisão no ensino desta etapa educacional.

Para isso, a ordem e distribuição dos assuntos e seus tópicos é especialmente elaborada para permitir que cada aluno possa decidir seus horários de estudo, podendo autogerenciar seu tempo. Além disso, terá à sua disposição materiais teóricos apresentados com textos enriquecidos, apresentações multimídia, exercícios e atividades práticas orientados, vídeos motivacionais, masterclasses e casos práticos, nos quais poderá obter conhecimentos de forma ordenada e formar a tomada de decisões que demonstrem a sua capacitação no campo do ensino.

Este curso se diferencia pelo fato de ser 100% online, adaptando-se às necessidades e obrigações do aluno, de forma assíncrona e completamente autogerenciável. Os alunos serão capazes de escolher quais dias, em que horário e quanto tempo dedicar ao estudo do conteúdo do programa. Sempre em sintonia com as capacidades e habilidades que lhes são dedicadas.

Este **Programa Avançado de Expressão Plástica no Ensino Fundamental I** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados em cenários simulados por especialistas na área do conhecimento, no qual o aluno evocará de forma ordenada os conhecimentos aprendidos e demonstrar a aquisição das competências
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e altamente interativo fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atuação profissional.
- ♦ Os últimos avanços na tarefa educacional do professor do Ensino Fundamental I.
- ♦ Exercícios práticos por meio dos quais o processo de autoavaliação pode ser realizado para melhorar a aprendizagem, assim como atividades em diferentes níveis de competência
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras e pesquisa na área de ensino
- ♦ Lições 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



*A TECH coloca à sua disposição as principais ferramentas educacionais para capacitá-lo a desenvolver seu trabalho no campo da educação"*

“

*Neste Programa Avançado você encontrará as informações mais completas sobre expressão plástica para que possa transmitir aos seus alunos a paixão pela arte”*

O corpo docente inclui profissionais da área do Ensino Fundamental I, que trazem sua experiência de trabalho para esta capacitação, assim como especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá aos profissionais aprender de uma forma situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um estudo imersivo programado para capacitar para situações reais.

Este programa de estudos se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual os alunos deverão resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo da capacitação. Para isso, os especialistas serão auxiliados por um sistema inovador de vídeo interativo criado por especialistas em docência renomados e experientes.

*Você só precisará ter um dispositivo fixo ou móvel com conexão à internet para acessar o conteúdo desta capacitação.*

*O conteúdo do programa permite aprender e crescer, se desenvolver como professor e utilizar ferramentas e estratégias educacionais relacionadas às necessidades mais comuns em nossas salas de aula.*



# 02

# Objetivos

O Programa Avançado de Expressão Plástica no Ensino Fundamental I está dirigido a desenvolver as capacidades exigidas no exercício da sua profissão. Para isso, a TECH oferece o curso mais completo ministrado pelos principais especialistas na área.





“

*Aumente a sua capacidade como professor do ensino fundamental I por meio desta oportunidade oferecida pela TECH, a principal universidade online"*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Desenvolver, planejar, entregar e avaliar os processos de ensino e aprendizagem, tanto individualmente como em colaboração com outros professores e profissionais da escola
- ◆ Reconhecer a importância das normas em qualquer processo educativo
- ◆ Incentivar a participação e o respeito pelas regras de convivência
- ◆ Desenvolver as habilidades dos professores no ensino musical e artístico no Ensino Fundamental I

“

*Nosso objetivo é atingir a excelência educativa e ajudar você a alcançá-la também”*





## Objetivos específicos

---

### **Módulo 1. Desenvolvimento da criatividade e expressão plástica na Educação Ensino Fundamental**

- ♦ Desenvolver a percepção e as diferentes modalidades de expressão musical, plástica e corporal
- ♦ Adquirir habilidades expressivas teóricas e práticas básicas
- ♦ Aprender a usar atividades e experiências expressivas como recursos de globalização
- ♦ Familiarizar-se com diferentes jogos expressivos, bem como projetar atividades de aprendizagem lúdicas
- ♦ Conhecer os instrumentos e recursos expressivos mais comumente usados nas escolas
- ♦ Ser capaz de usar a mídia atual e os suportes tecnológicos com referência a atividades expressivas

### **Módulo 2. Educação para a arte e a beleza**

- ♦ Aproximar os alunos da educação artística e suas possibilidades no Ensino Fundamental I
- ♦ Descobrir o valor da educação estética no ser humano

### **Módulo 3. Desenho infantil**

- ♦ Conhecer a evolução desde o momento em que a criança começa a desenhar até chegar à idade adulta
- ♦ Ver como a representação gráfica das pessoas está mudando

### **Módulo 4. Educação artística e o mundo digital**

- ♦ Ser capaz de relacionar a competência artística com a competência digital
- ♦ Utilizar programas e aplicativos digitais para realizar atividades de expressão artística

03

# Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi desenvolvida por profissionais de alto nível dentro do panorama da educação, com vasta experiência e reconhecido prestígio na profissão, respaldada pela sua experiência e pelo amplo domínio das novas tecnologias aplicadas ao ensino.





“

*O melhor conteúdo  
para capacitar os  
melhores professores”*

**Módulo 1. Desenvolvimento da criatividade e expressão plástica no Ensino Fundamental I**

- 1.1. Educação Artística no Ensino Fundamental I
  - 1.1.1. Despertando os sentidos
  - 1.1.2. As artes visuais e seus limites inconstantes
  - 1.1.3. Linguagens artísticas
  - 1.1.4. Educação por meio da arte
  - 1.1.5. Referências bibliográficas
- 1.2. Educação multidimensional
  - 1.2.1. O que é educação multidimensional?
  - 1.2.2. Conceitos e características
  - 1.2.3. Aprendizagem baseada em projetos
  - 1.2.4. Diferentes competências e áreas inter-relacionadas
  - 1.2.5. Referências bibliográficas
- 1.3. Expressão formal e seus elementos básicos
  - 1.3.1. Quais são os elementos básicos da expressão formal?
  - 1.3.2. O ponto, a linha e o plano
  - 1.3.3. A forma
  - 1.3.4. A cor
  - 1.3.5. Textura, a luz e o volume
- 1.4. As imagens. O alfabeto visual e sua linguagem
  - 1.4.1. Introdução
  - 1.4.2. Composição visual e esquemas de composição
  - 1.4.3. Alfabetização visual
  - 1.4.4. A gramática e a retórica da imagem



- 1.5. Linguagens visuais e linguagens audiovisuais
  - 1.5.1. Introdução
  - 1.5.2. Linguagens visuais e sua aprendizagem
  - 1.5.3. Linguagem pictórica
  - 1.5.4. Linguagem fotográfica
  - 1.5.5. A linguagem das Ilustração
  - 1.5.6. Linguagens visuais e sua aprendizagem
  - 1.5.7. Cinema, quadrinhos, fotonovelas
- 1.6. Propaganda
  - 1.6.1. A cultura de massa na era pós-moderna
  - 1.6.2. Educar com e na mídia
  - 1.6.3. Publicidade, o que vemos
  - 1.6.4. Estratégias publicitárias
  - 1.6.5. Arte do pôster
- 1.7. A definição da arte na atualidade
  - 1.7.1. Introdução aos gêneros de arte
  - 1.7.2. As artes plásticas e visuais nos gêneros
  - 1.7.3. Gêneros publicitários
  - 1.7.4. A evolução dos gêneros
  - 1.7.5. Relação entre sono e cefaleia.
- 1.8. O desenho. Técnicas secas e úmidas
  - 1.8.1. Tipos de desenho
  - 1.8.2. Técnicas e materiais aplicados ao desenho
  - 1.8.3. Técnicas de secagem
  - 1.8.4. Aplicações na sala de aula
  - 1.8.5. Técnicas úmidas
  - 1.8.6. Têmpera (pintura)
  - 1.8.7. Aquarela
  - 1.8.8. Tinturaria
  - 1.8.9. Rotulagem
  - 1.8.10. Acrílico
  - 1.8.11. Óleo

- 1.9. Técnicas e recursos tridimensionais
  - 1.9.1. Introdução
  - 1.9.2. Espaço e sua representação
  - 1.9.3. Formas tridimensionais no espaço
  - 1.9.4. Escultura e materiais
- 1.10. Técnicas e recursos digitais
  - 1.10.1. Definição e conceito de imagem estática
  - 1.10.2. Imagens digitais e arquivos diferentes
  - 1.10.3. Recursos digitais
  - 1.10.4. Criação de Imagens Digitais
  - 1.10.5. Origem do movimento na imagem
  - 1.10.6. Produções de vídeo
  - 1.10.7. Criação de conteúdo digital. Passos
  - 1.10.8. Edição de vídeos

## Módulo 2. Educação para a arte e a beleza

- 2.1. Conceitos-chave relacionados com a estética
  - 2.1.1. O que é Estética?
  - 2.1.2. A estética como disciplina
  - 2.1.3. Percepção e estética, dois mundos que se unem
  - 2.1.4. O que articula a experiência estética?
  - 2.1.5. Emocione-se
  - 2.1.6. Educar sobre a linha tênue entre criação e percepção
  - 2.1.7. Por que estudar a estética?
  - 2.1.8. Principais diferenças entre a educação artística e a educação estética
  - 2.1.9. Elementos e a ser levado em conta na estética
- 2.2. A experiência estética e seu valor pedagógico
  - 2.2.1. O resultado da atitude estética
  - 2.2.2. O objeto estético e suas qualidades
  - 2.2.3. Educar na experiência estética
  - 2.2.4. Estratégias docentes

- 2.3. Patrimônio relacionado à educação estética
  - 2.3.1. Patrimônio cultural e artístico e educação estética
  - 2.3.2. Patrimônio relacionado à educação estética
  - 2.3.3. Influência do ambiente familiar e do docente
- 2.4. Cânones de beleza e relação com a arte
  - 2.4.1. Sabemos o que é belo?
  - 2.4.2. Os cânones de beleza e a evolução destes
  - 2.4.3. Além do belo: beleza mediática e beleza de passarela
  - 2.4.4. A centralidade do indivíduo na criação artística e na percepção
  - 2.4.5. A educação artística como base para a educação humanística
- 2.5. Aprender a perceber as mudanças. Tudo passa
  - 2.5.1. A herança infundada do sublime
  - 2.5.2. Categorias alternativas estéticas
  - 2.5.3. O anestético
  - 2.5.4. Categorias estéticas musicais
- 2.6. Estética a partir da arte, ciência e tecnologia
  - 2.6.1. A mudança de uma perspectiva biológica para uma perspectiva tecnológica
  - 2.6.2. Ampliar o olhar humano na tecnologia
  - 2.6.3. Vidas cibernéticas
- 2.7. Desfrutar de uma obra de arte
  - 2.7.1. A experiência como modelo
  - 2.7.2. Entender que a educação cultural e artística é primordial
  - 2.7.3. A arte como uma mudança total no humanismo
  - 2.7.4. A arte como uma obra aberta e uma janela para ver o mundo

- 2.7.5. Autores e obras representativas
- 2.8. Obras de arte contemporâneas para uma experiência estética completa
  - 2.8.1. Da visão antropocêntrica à estética relacional
  - 2.8.2. Primeiras Vanguardas
  - 2.8.3. Segundas Vanguardas
  - 2.8.4. Instalações
- 2.9. As crianças como espectadoras e criadoras de estética
  - 2.9.1. A estética infantil em uma sociedade do espetáculo
  - 2.9.2. Os programas infantis como geradores de ideias estéticas
  - 2.9.3. Videogames, hiper-realidade e senso de estética
  - 2.9.4. O ser ou parecer famoso
  - 2.9.5. A pose ou "postura"
  - 2.9.6. Passar de espectador a criador de estética através da tecnologia
- 2.10. Ética e Estética?
  - 2.10.1. Formas éticas
  - 2.10.2. Nem tudo que é belo é bom. Sensibilidade e criação ética
  - 2.10.3. Aprender a olhar além da estética para ver a ética
  - 2.10.4. Limites legais e liberdade de expressão

### Módulo 3. Desenho infantil

- 3.1. Arte infantil
  - 3.1.1. Conhecimento científico e artístico
  - 3.1.2. A importância da linguagem verbal e da linguagem visual
  - 3.1.3. Estudos das Artes e Educação Artística
  - 3.1.4. Arte infantil
- 3.2. Gramática da arte e da imagem
  - 3.2.1. Elementos morfológicos da imagem
  - 3.2.2. Elementos da composição
  - 3.2.3. Imagem: conceitos e teorias

- 3.3. O desenho como linguagem e como processo
  - 3.3.1. O que é desenho?
  - 3.3.2. O processo de desenho
  - 3.3.3. Origem e história do desenho
  - 3.3.4. Instrumentos, materiais e suportes
  - 3.3.5. A importância do desenho
  - 3.3.6. Linhas
  - 3.3.7. Estrutura
  - 3.3.8. A renda
  - 3.3.9. A linha sensível que causa um desenho
  - 3.3.10. A avaliação básica
  - 3.3.11. A avaliação definitiva
- 3.4. A obra de Luquet
  - 3.4.1. Introdução
  - 3.4.2. Conceitos básicos e fundamentais
  - 3.4.3. O realismo de Luquet
  - 3.4.4. As etapas evolutivas de Luquet
- 3.5. A obra de Lowenfeld
  - 3.5.1. Introdução
  - 3.5.2. Conceito e foco da obra
  - 3.5.3. As etapas evolutivas de Lowenfeld
- 3.6. Etapa de rabiscos e etapa do início da figuração
  - 3.6.1. Introdução
  - 3.6.2. Etapa dos rabiscos (1-2-3)
  - 3.6.3. Fases do rabisco
  - 3.6.4. Rabiscos descontrolados e controlados
  - 3.6.5. Etapa de início da figuração (4-5-6)
  - 3.6.6. Figura humana
  - 3.6.7. Variação de temas
  - 3.6.8. Consciência do espaço e a cor
- 3.7. Etapa esquemática e etapa do início do realismo
  - 3.7.1. Introdução
  - 3.7.2. Etapa esquemática (7-8-9)
  - 3.7.3. Figura humana
  - 3.7.4. Utilização de cor e espaço
  - 3.7.5. Etapa inicial do realismo (10-11-12)
  - 3.7.6. Figura humana
  - 3.7.7. Cor e espaço
- 3.8. Etapa do realismo visual
  - 3.8.1. Introdução
  - 3.8.2. Etapa do realismo visual (12- 13- 14)
  - 3.8.3. Figura humana
  - 3.8.4. Cor e espaço
- 3.9. Diferentes materiais e técnicas de pintura
  - 3.9.1. O pastel
  - 3.9.2. A aquarela
  - 3.9.3. A têmpera
  - 3.9.4. O acrílico
  - 3.9.5. O óleo
  - 3.9.6. A colagem
- 3.10. Ilustrações e desenhos para crianças
  - 3.10.1. A ilustração de um livro
  - 3.10.2. Os gêneros de ilustração
  - 3.10.3. Ilustração de contos infantis
  - 3.10.4. Técnicas utilizadas na ilustração

#### Módulo 4. Educação artística e o mundo digital

- 4.1. Competência digital e pedagogias educacionais
  - 4.1.1. A arte rompendo a era digital
  - 4.1.2. E-learning e competência artística
  - 4.1.3. B-learning e competência artística
  - 4.1.4. M-learning e competência artística
  - 4.1.5. U-learning e competência artística
- 4.2. Educar a partir das tecnologias
  - 4.2.1. Nova e emocionante educação
  - 4.2.2. Educar com e na mídia
  - 4.2.3. Abordar experiências online e offline
  - 4.2.4. Dispositivos estáticos e dinâmicos
  - 4.2.5. Realidade virtual versus realidade aumentada
- 4.3. Recursos digitais offline: imagens e vídeos
  - 4.3.1. Edição de uma imagem através de programas offline
  - 4.3.2. Conheça o GIMP, trabalhe com o GIMP
  - 4.3.3. Conheça a Krita, trabalhe com a Krita
  - 4.3.4. Criação audiovisual: fases e processos
  - 4.3.5. Edição de um vídeo através de programas offline
  - 4.3.6. Conheça a Shotcut, trabalhe com a Shotcut
  - 4.3.7. Temas de imagem e vídeo para o Ensino Fundamental I
- 4.4. Aplicações digitais
  - 4.4.1. *Apps*: Tipos
  - 4.4.2. Didáticas relacionadas com os *Apps*
  - 4.4.3. Os *Apps* e a arte
  - 4.4.4. A taxonomia da Bloom para a era digital
- 4.5. Design de ambientes virtuais
  - 4.5.1. O que são os EVAs?
  - 4.5.2. Falar de paredes colaborativas
  - 4.5.3. Ferramentas digitais
  - 4.5.4. Espaços pessoais online: meu Symbaloo



- 4.6. Apps para desenhar, pintar e modelar
  - 4.6.1. *Fingers Paintings* e *Pencil*
  - 4.6.2. Desenhamos digitalmente
  - 4.6.3. Pintamos digitalmente
  - 4.6.4. Modelamos digitalmente
- 4.7. Apps de animação digital
  - 4.7.1. O que é animação digital?
  - 4.7.2. Alguns programas de animação para o Ensino Fundamental I
  - 4.7.3. Criando taumatoscópios e folioscópios digitais
- 4.8. Apps para a criação de GIF artísticos
  - 4.8.1. O que é GIF?
  - 4.8.2. Quantos tipos de GIF existem?
  - 4.8.3. Processos de criação de GIF
  - 4.8.4. Apps para a criação de GIF
  - 4.8.5. A criação de GIF a partir de diferentes conteúdos
- 4.9. Apps para a criação de realidade mista e código QR
  - 4.9.1. Passando à realidade aumentada e à realidade virtual
  - 4.9.2. Os códigos QR e sua utilidade hoje
  - 4.9.3. Aplicativos de QR na educação artística
- 4.10. Apps para visitas virtuais a museus
  - 4.10.1. Apps e museus
  - 4.10.2. Colocamos em prática as visitas virtuais a museus
  - 4.10.3. Criação de atividades de perspectiva com arte e este tipo de apps



*Este curso é fundamental para  
você crescer na sua carreira:  
não perca esta oportunidade!"*

# 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*.



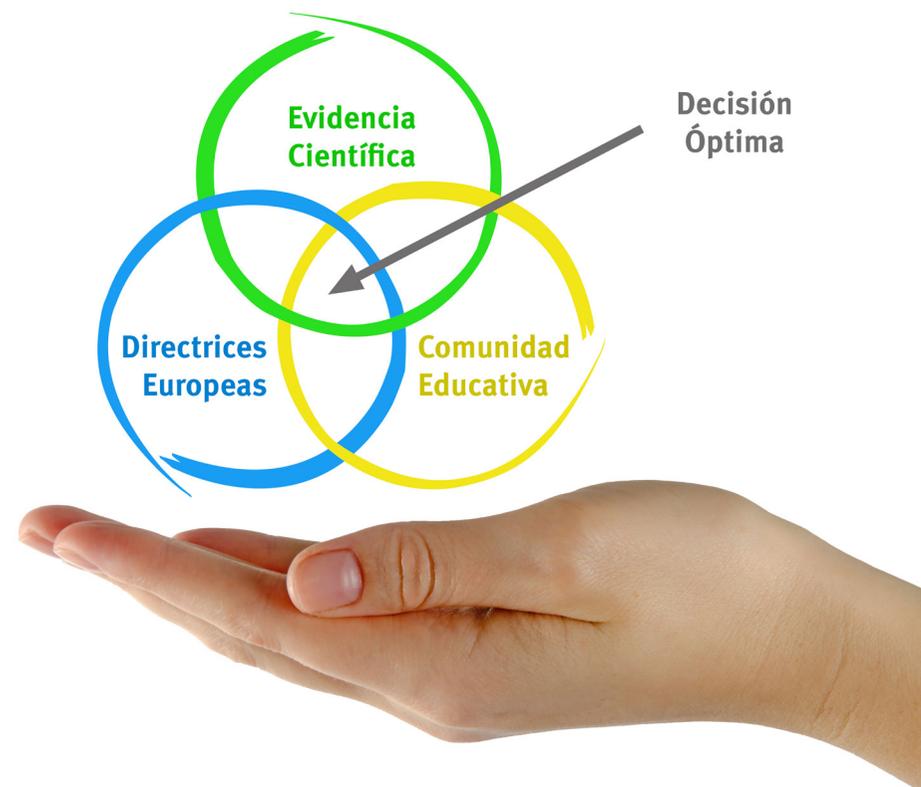


*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## 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.

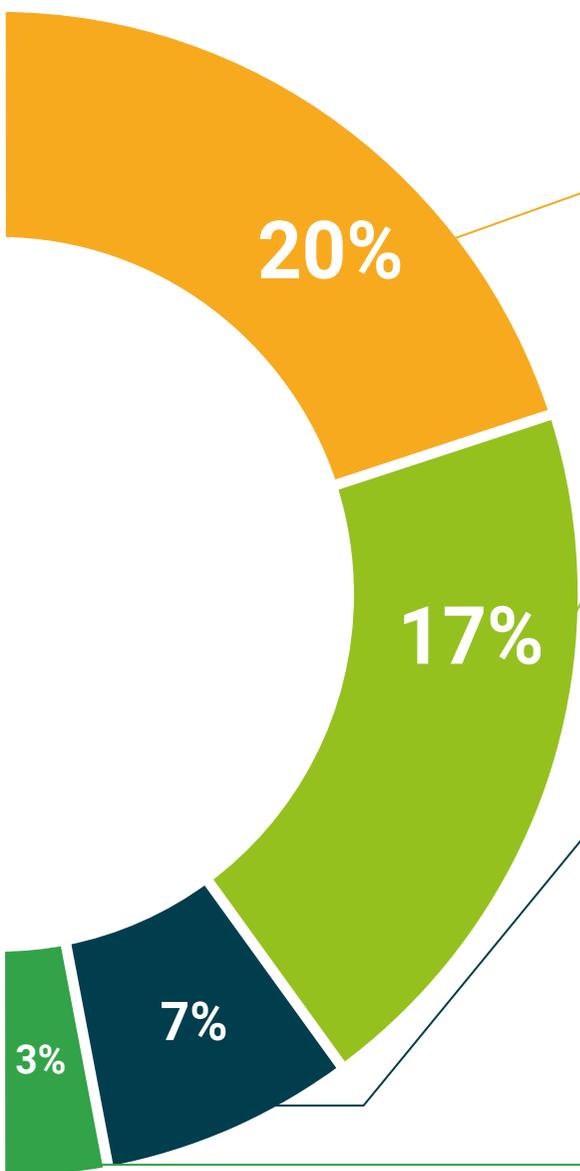
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### 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 Expressão Plástica no Ensino Fundamental I 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 Expressão Plástica no Ensino Fundamental I** 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 **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 Expressão Plástica no Ensino Fundamental I**

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  
presente  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Expressão Plástica no  
Ensino Fundamental I

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

# Programa Avançado

## Expressão Plástica no Ensino Fundamental I

