

# Programa Avançado

Formação do Professor  
de Desenho e Artes Plásticas  
no Ensino Fundamental II





## Programa Avançado

### Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II

- » 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-formacao-professor-desenho-artes-plasticas-ensino-fundamental](http://www.techtute.com/br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-formacao-professor-desenho-artes-plasticas-ensino-fundamental)

# 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

Certificado

---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

Incentivar a criatividade, aprimorar as habilidades técnicas de desenho ou transmitir uma paixão pela arte são apenas a ponta do iceberg da missão dos professores que lecionam a disciplina de Desenho e Artes Plásticas. Diante de um corpo docente ávido por conteúdo digital, é mais do que necessário que os professores tenham as ferramentas e o conhecimento metodológico necessários para projetar e planejar uma aprendizagem atraente. Por esse motivo, a TECH criou este programa 100% online que oferece uma capacitação sobre o assunto, a programação didática e as atividades práticas mais eficazes para o ensino dessa matéria. Tudo isso com material multimídia inovador produzido por uma equipe de ensino especializada.



“

*Graças a este Programa Avançado, você  
poderá se tornar um excelente professor com  
habilidades abrangentes para ensinar desenho  
e artes visuais no ensino fundamental II”*

É inegável que a arte faz parte do próprio ser humano como seu criador e como observador do trabalho que outros produziram. Um exemplo disso é o patrimônio artístico que pode ser visto em qualquer museu ou centro de arte. Performances artísticas que nascem não apenas do talento, mas também do cultivo da criatividade e da técnica.

Um processo de aprendizagem que, sem dúvida, deve ser promovido pelo sistema educacional e que requer profissionais de ensino altamente qualificados, com conhecimentos atualizados de metodologias, desenvolvimento curricular e didática das disciplinas de Desenho e Artes Plásticas. Nesse sentido, a TECH projetou essa qualificação universitária 100% online que fornece aos professores as ferramentas, técnicas e metodologias para ministrar essas aulas no Ensino Fundamental II.

Um programa que levará os alunos, durante 6 meses, a explorar a influência das abordagens pedagógicas na Educação Artística, a gramática da arte, a didática do desenho e das artes plásticas e a programação de uma unidade didática, levando em conta os requisitos educacionais atuais. O programa de estudos é complementado por resumos em vídeo de cada tópico, vídeos detalhados, leituras essenciais e estudos de casos práticos.

Uma excelente oportunidade para o profissional que deseja progredir nesse setor por meio de uma especialização universitária 100% online, compatível com as responsabilidades diárias. Tudo o que o aluno precisa é de um dispositivo eletrônico com conexão à Internet para consultar o programa de estudos armazenado na plataforma virtual. Além disso, o aluno poderá distribuir a carga horária de ensino de acordo com suas necessidades e reduzir as longas horas de estudo com o sistema *Relearning* usado por essa instituição acadêmica em todos os seus programas. Uma oportunidade inigualável de se aperfeiçoar como professor por meio de um ensino que está na vanguarda.

Este Programa Avançado de **Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em educação no Ensino Fundamental II
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado.
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ 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 equipamento, fixo ou móvel, com conexão à Internet



*Trabalhe em sua sala de aula com os principais aplicativos e recursos digitais em Arte e estimule o potencial artístico de seus alunos"*

“

*Essa é uma capacitação que lhe dará a liberdade de distribuir a carga horária do programa de acordo com suas necessidades. Faça sua matrícula já”*

O corpo docente do programa 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 desse plano de estudos se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, por meio da qual o estudante deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeos interativos, produzido por especialistas reconhecidos.

*Um programa intensivo de 450 horas que permitirá que o profissional resolva as principais dificuldades que os alunos enfrentam ao aprender conhecimentos artísticos.*

*Este programa fornece os recursos necessários para apresentar aos alunos o desenho técnico e a geometria descritiva de forma atraente.*



# 02

## Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado é oferecer aos futuros professores uma capacitação intensiva e produtiva no ensino de Desenho e Artes Visuais no Ensino Fundamental II. Para esse fim, o aluno obterá em apenas 6 meses para obter o conhecimento necessário para realizar um programa e uma unidade didática de acordo com os critérios educacionais atuais.



“

*Você se tornará um excelente professor de desenho e artes visuais com as técnicas e os métodos mais inovadores para desenvolver a criatividade de seus alunos”*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Apresentar o aluno ao campo do ensino, de uma perspectiva abrangente que forneça as habilidades necessárias para desempenhar suas funções
- ♦ Conhecer as novas ferramentas e tecnologias aplicadas ao ensino
- ♦ Demonstrar as diversas opções e métodos de trabalho do professor em seu local de trabalho
- ♦ Favorecer a aquisição de competências e destrezas de comunicação e transmissão de conhecimento
- ♦ Estimular a formação contínua dos alunos

“

*Os estudos de caso mostram a você unidades didáticas eficazes e atraentes para o ensino da disciplina de Desenho e Artes Visuais. Faça sua matrícula já”*





## Objetivos específicos

---

### **Módulo 1. Complementos para a formação disciplinar de Desenho e Artes Plásticas**

- ♦ Conhecer a evolução da história da arte no Iluminismo
- ♦ Analisar a importância das Academias de Belas Artes
- ♦ Analisar as principais Academias de Belas Artes da Espanha
- ♦ Analisar as referências didáticas dos tratados
- ♦ Conhecer a influência das tendências pedagógicas na educação artística
- ♦ Conhecer as principais tendências atuais da educação artística

### **Módulo 2. Projeto curricular de desenho e artes visuais**

- ♦ Conhecer o conceito e os componentes do currículo
- ♦ Analisar as perspectivas e teorias curriculares
- ♦ Conhecer os diferentes tipos de currículos
- ♦ Analisar os diferentes níveis de concretude curricular
- ♦ Conhecer a importância da programação didática

### **Módulo 3. Didática de Desenho e Artes Visuais**

- ♦ Saber o que significa o conceito de didática
- ♦ Analisar o que é aprendizagem
- ♦ Compreender como o aprendizado ocorre na mente humana
- ♦ Analisar diferentes teorias de aprendizado
- ♦ Compreender a influência do cognitivismo na educação
- ♦ Analisar a teoria da aprendizagem significativa

# 03

## Direção do curso

A TECH realiza um processo meticuloso de seleção dos professores que ministram cada um de seus programas. Portanto, os alunos que cursarem este Programa Avançado terão acesso a um plano desenvolvido por uma equipe de profissionais com ampla experiência no setor educacional em centros públicos e privados. Além disso, graças à qualidade humana e à proximidade, o aluno poderá tirar todas as dúvidas que tiver sobre o conteúdo deste programa, que é ministrado 100% online.





“

*Você poderá se aperfeiçoar como professor graças a essa qualificação, que foi desenvolvida por verdadeiros especialistas do setor educacional”*

## Direção



### **Dra. Laura Barboyón Combey**

- ♦ Professora de Ensino Fundamental I e de Pós-Graduação
- ♦ Professora de Estudos Universitários de Pós-Graduação em Formação de Professores para o Ensino Fundamental II
- ♦ Professora de Ensino Fundamental I em várias escolas.
- ♦ Doutorado em Educação pela Universidade de Valência
- ♦ Mestrado em Psicopedagogia pela Universidade de Valência
- ♦ Formada em Ensino Fundamental com especialização em Ensino de Inglês pela Universidade Católica de Valência San Vicente Mártir



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado tem uma estrutura que foi projetada por especialistas reais com ensino acadêmico em Ensino Fundamental II. Dessa forma, os alunos que cursarem essa graduação terão acesso a um programa de estudos que os levará a um passeio histórico pela Educação Artística, às metodologias de ensino e às didáticas mais disruptivas do Desenho e das Artes Plásticas. Tudo isso, com material didático que pode ser acessado 24 horas por dia, de qualquer dispositivo eletrônico com conexão à Internet.



“

*Um programa avançado que fornecerá a você as habilidades necessárias para realizar uma programação eficaz em Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II"*

## Módulo 1. Complementos para a formação disciplinar de Desenho e Artes Plásticas

- 1.1. Perspectiva histórica e abordagens contemporâneas da Educação Artística
  - 1.1.1. Arte e educação
  - 1.1.2. As academias. A academia francesa
  - 1.1.3. O Iluminismo, o Século das Luzes ou da educação
  - 1.1.4. A Revolução Industrial e o ensino artístico
  - 1.1.5. A influência das correntes pedagógicas na Educação Artística
  - 1.1.6. La Bauhaus
  - 1.1.7. A Educação Artística após a Segunda Guerra Mundial
  - 1.1.8. A autoexpressão criativa
  - 1.1.9. A Educação Artística como disciplina (DBAE)
  - 1.1.10. A Educação Artística pós-moderna
  - 1.1.11. Estudos visuais: educação para a cultura visual
- 1.2. O Patrimônio histórico-artístico no século XXI. O papel dos museus e centros de arte contemporânea
  - 1.2.1. O que entendemos por Patrimônio Cultural?
  - 1.2.2. Quem decide o que é Patrimônio?
  - 1.2.3. Educação Patrimonial
  - 1.2.4. Construção de aprendizados em museus e centros de arte contemporânea
- 1.3. Introdução à gramática da Arte
  - 1.3.1. Conceitos
  - 1.3.2. Aproximações entre a Arte e a linguagem
  - 1.3.3. Uma gramática da percepção: alfabetização
  - 1.3.4. Gramática da criação
  - 1.3.5. A Arte em um modelo comunicativo
  - 1.3.6. A escala de iconicidade-abstração
- 1.4. A imagem e seus aspectos sociológicos
  - 1.4.1. Introdução ao estudo da imagem
  - 1.4.2. A importância da alfabetização visual: breve história da imagem
  - 1.4.3. O que é uma imagem?
  - 1.4.4. A linguagem e a mensagem visual
  - 1.4.5. A imagem e a construção da identidade
- 1.5. A competência cultural e artística. Educar em comunicação e cultura audiovisual
  - 1.5.1. Conceitos e características
  - 1.5.2. Dimensões e processos da aprendizagem cultural e artística
  - 1.5.3. Inter-relação com outras competências e áreas
  - 1.5.4. A competência cultural e artística e o design de tarefas integradas
  - 1.5.5. Educar nos meios
  - 1.5.6. A comunicação e os meios de massa
  - 1.5.7. Fotografia
  - 1.5.8. O cinema
  - 1.5.9. A história em quadrinhos
  - 1.5.10. O rádio e a televisão
  - 1.5.11. Publicidade
  - 1.5.12. Internet
- 1.6. A criação de imagens e objetos e sua relação com o design. Os princípios do linguagem gráfico-plástico
  - 1.6.1. Introdução. Concepções e áreas de design
  - 1.6.2. O pensamento projetual e o processo de design
  - 1.6.3. O design do espaço e dos objetos
  - 1.6.4. Projeto gráfico
  - 1.6.5. Elementos básicos Introdução
  - 1.6.6. O ponto
  - 1.6.7. A linha
  - 1.6.8. O plano
  - 1.6.9. A textura
  - 1.6.10. A forma
  - 1.6.11. A composição
- 1.7. Introdução ao desenho técnico e à geometria descritiva
  - 1.7.1. Conteúdos curriculares para o Ensino Fundamental II
  - 1.7.2. Conteúdos curriculares para o Ensino Médio
  - 1.7.3. Presença do geométrico nos objetos e na natureza
  - 1.7.4. Geometria dinâmica. Recursos TIC



- 1.8. O desenho e a cor na Educação Artística. A educação da terceira dimensão
  - 1.8.1. A luz e a percepção da cor
  - 1.8.2. Mistura aditiva e mistura subtrativa
  - 1.8.3. Dimensões da cor: tom, luminosidade e saturação
  - 1.8.4. Simbologia da cor
  - 1.8.5. O desenho e a cor: tipologia do desenho
  - 1.8.6. A cor na arte
  - 1.8.7. Formas tridimensionais no espaço
  - 1.8.8. Fatores que ajudam a criar a noção espacial
  - 1.8.9. Representação das formas no espaço
  - 1.8.10. Percepção das formas no espaço
  - 1.8.11. A luz criadora de espaço e volumes
  - 1.8.12. A escultura
  - 1.8.13. A perspectiva
- 1.9. Do analógico ao digital na sala de aula de artes. A Educação Artística desde o contemporâneo
  - 1.9.1. Conceitos preliminares
  - 1.9.2. Suportes
  - 1.9.3. Procedimentos, técnicas e materiais de desenho e pintura
  - 1.9.4. Gravação e impressão
  - 1.9.5. Tecnologias digitais
  - 1.9.6. Rumo à confluência de técnicas e processos
  - 1.9.7. Possibilidades didáticas da Arte e prática contemporânea
  - 1.9.8. Educação Artística após a Pós-Modernidade. A ArtEducação
  - 1.9.9. Outros gêneros para praticar Arte em (ou sem) as salas de aula. A instalação artística
  - 1.9.10. A performance
  - 1.9.11. Conceitos de Sala de Aula Expandida em artes. O Net.Art ou Arte Digital
- 1.10. Prática transdisciplinar das artes: criatividade, inovação e pesquisa no Ensino Fundamental II e Ensino Médio
  - 1.10.1. Introdução: conceito
  - 1.10.2. A cultura transversal: Arte, Ciência, Tecnologia
  - 1.10.3. Criatividade e inovação como elementos de pesquisa na sala de aula
  - 1.10.4. A Pesquisa Baseada nas Artes (PBA)
  - 1.10.5. Um exemplo de pesquisa para a educação

## Módulo 2. Projeto curricular de desenho e artes visuais

- 2.1. O curriculum e sua estrutura
  - 2.1.1. Currículo escolar: conceito e componentes
  - 2.1.2. Projeto curricular: conceito, estrutura e funcionamento
  - 2.1.3. Níveis de concretude do currículo
  - 2.1.4. Modelos de curriculum
  - 2.1.5. A programação didática como instrumento de trabalho em sala de aula
- 2.2. A legislação como guia para a elaboração da grade curricular. E as competências essenciais
  - 2.2.1. Revisão da legislação nacional de educação atual
  - 2.2.2. O que são competências?
  - 2.2.3. Tipos de competências
  - 2.2.4. As competências-chave
  - 2.2.5. Descrição e componentes das competências-chave
- 2.3. O sistema educacional espanhol. Níveis e modalidades de ensino
  - 2.3.1. Sistema educacional: interação, sociedade, educação e sistema escolar.
  - 2.3.2. O sistema educacional: fatores e elementos
  - 2.3.3. Características gerais do sistema educacional espanhol
  - 2.3.4. Configuração do sistema educacional espanhol
  - 2.3.5. Ensino Fundamental II
  - 2.3.6. Ensino Médio
  - 2.3.7. Educação artística
  - 2.3.8. Ensino de idiomas
  - 2.3.9. Educação esportiva
  - 2.3.10. Educação de adultos
- 2.4. Análise de currículo em desenho e artes visuais
  - 2.4.1. A grade curricular artística na legislação e nos regulamentos atuais
  - 2.4.2. Estrutura dos projetos curriculares da disciplina: Educação Plástica, Educação Visual e Audiovisual. Bloco de conteúdos
  - 2.4.3. Estrutura dos projetos curriculares do Ensino Médio em Artes. Bloco de conteúdos



- 
- 2.5. Programação didática I
    - 2.5.1. Contexto
    - 2.5.2. Objetivos e competências essenciais
    - 2.5.3. Conteúdos. Sequenciamento
    - 2.5.4. Critérios de avaliação e resultados de aprendizagem
    - 2.5.5. Normas de aprendizagem
    - 2.5.6. Metodologia
  - 2.6. Programação didática II
    - 2.6.1. Introdução aos recursos e materiais didáticos
    - 2.6.2. Materiais e recursos para o trabalho em educação artística
    - 2.6.3. Avaliação: procedimentos e critérios de qualificação
    - 2.6.4. Outras seções do programa a serem consideradas: medidas para atender à diversidade e adaptações curriculares. Atividades TIC e extracurriculares
  - 2.7. A Unidade Didática I
    - 2.7.1. Introdução Conceitos
    - 2.7.2. Fases fundamentais no processo de criação da unidade didática
    - 2.7.3. Seções que compõem a unidade didática
    - 2.7.4. Estudo aprofundado das principais áreas
  - 2.8. A Unidade Didática II
    - 2.8.1. Programação didática em ciclos de capacitação profissional
    - 2.8.2. A Unidade Didática (unidade de trabalho) em cursos de capacitação
    - 2.8.3. Condições gerais a serem atendidas pelas unidades de ensino ou unidades de trabalho
    - 2.8.4. Validação de unidades didáticas ou unidades de trabalho
    - 2.8.5. O projeto e o desenvolvimento de unidades didáticas/de trabalho como eixo de pesquisa e inovação educacional
  - 2.9. Programação de uma unidade didática
    - 2.9.1. A unidade didática no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio: projeto em termos de competências
    - 2.9.2. Formulação de objetivos didáticos
    - 2.9.3. Os conteúdos
    - 2.9.4. Objetivos, conteúdos e competências
    - 2.9.5. Metodologia: princípios didáticos
    - 2.9.6. As atividades
    - 2.9.7. Critérios de avaliação e padrões de aprendizagem avaliáveis
    - 2.9.8. Programação de uma unidade de trabalho

- 2.10. Exemplos de unidade didática
  - 2.10.1. Regulamentos usados para exemplificar unidades didáticas
  - 2.10.2. Exemplo (ensino fundamental II obrigatório)
  - 2.10.3. Exemplo (ensino médio)
  - 2.10.4. Identificação do título para o qual as unidades de ensino são exemplificadas
  - 2.10.5. A unidade didática no FP
  - 2.10.6. Exemplos

### Módulo 3. Didática de Desenho e Artes Visuais

- 3.1. Didática geral e teorias de aprendizagem
  - 3.1.1. Introdução ao conceito de didática
  - 3.1.2. O que é aprendizagem? Como isso acontece?
  - 3.1.3. Introdução às teorias de aprendizagem e principais autores
  - 3.1.4. A influência do cognitivismo na educação
  - 3.1.5. O aluno no centro: aprendizagem significativa
- 3.2. Teorias de aprendizagem aplicadas à arte
  - 3.2.1. Psicologia do desenvolvimento: Jean Piaget
  - 3.2.2. Luquet e Lowenfeld: estágios do desenvolvimento gráfico-plástico
  - 3.2.3. Modelos cognitivos e arte: Eisner, Gardner, Read
  - 3.2.4. Teoria da Gestalt e suas leis
  - 3.2.5. A percepção e o pensamento visual: Rudolf Arnheim
- 3.3. Técnicas e estratégias de aprendizagem aplicadas à arte
  - 3.3.1. Introdução A relação entre aprendizado e estratégia
  - 3.3.2. Tipos de estratégias: primária, secundária, versátil
  - 3.3.3. Técnicas para aprender a aprender. Orientação de estudo
  - 3.3.4. Ferramentas que aprimoram o processo de aprendizado
  - 3.3.5. Novos insumos para melhorar a aprendizagem
  - 3.3.6. Teorias e estratégias para estimular a criatividade
  - 3.3.7. Pensamento lateral e suas técnicas. Edward de Bono
  - 3.3.8. Técnicas e métodos para desenvolver a criatividade
  - 3.3.9. Mapas mentais como organizadores gráficos
- 3.4. Metodologias docentes
  - 3.4.1. A metodologia do workshop
  - 3.4.2. Autoexpressão criativa e livre expressão
  - 3.4.3. Educação baseada em artes como uma disciplina (DBAE) e outras iniciativas ou abordagens
  - 3.4.4. Introdução ao pós-modernismo
  - 3.4.5. Educação artística pós-moderna
  - 3.4.6. Cultura visual
  - 3.4.7. Metodologias artísticas para pesquisa e inovação na educação
- 3.5. Dificuldades de aprendizagem
  - 3.5.1. Dificuldades relacionadas à percepção visuoespacial
  - 3.5.2. Deficiências visuais
  - 3.5.3. Problemas de visão cromática
- 3.6. Atividades para aprender desenho e artes visuais
  - 3.6.1. Motivação: um fator-chave
  - 3.6.2. Atividades de socialização
  - 3.6.3. Atividades interdisciplinares e transdisciplinares
  - 3.6.4. Atividades de multiculturalismo
  - 3.6.5. A web 2.0. Princípios educacionais e sociais
  - 3.6.6. Atividades para Ensino Fundamental II e Ensino Médio. Os repositórios de atividades
  - 3.6.7. Atividades baseadas em projetos. eTwinning
  - 3.6.8. Trabalho com aplicativos educacionais em arte
- 3.7. Recursos didáticos I
  - 3.7.1. Conceitos preliminares
  - 3.7.2. Classificações
  - 3.7.3. Fatores a serem levados em conta na seleção e/ou desenvolvimento de recursos para desenho e artes visuais
  - 3.7.4. O livro didático
  - 3.7.5. A imagem estática
  - 3.7.6. O quadro negro
  - 3.7.7. Espaços escolares, excursões e passeios



- 3.8. Recursos didáticos II: recursos TIC
  - 3.8.1. Educar em e com tecnologias
  - 3.8.2. Suportes: quadro interativo, computadores e dispositivos móveis
  - 3.8.3. Aplicativos e programas úteis para o ensino de desenho e artes plásticas
  - 3.8.4. Internet
  - 3.8.5. Recursos em nuvens
  - 3.8.6. Ferramentas sociais e colaborativas: blog, *Wiki*, Webquest e caça ao tesouro
  - 3.8.7. Recursos e aprimoramento/ inovação dos professores
  - 3.8.8. O livro didático
  - 3.8.9. O portfólio e o portfólio eletrônico
  - 3.8.10. Audiovisual e multimídia
  - 3.8.11. Realidade virtual e realidade aumentada
  - 3.8.12. Videogames e gamificação
- 3.9. A avaliação. Princípios gerais
  - 3.9.1. Conceito de avaliação educacional. Princípios e funções
  - 3.9.2. Quando fazemos a avaliação? Fases e processos
  - 3.9.3. O que avaliamos? A taxonomia de Bloom
  - 3.9.4. Com o que avaliamos? Técnicas e ferramentas gerais de avaliação
  - 3.9.5. Critérios
- 3.10. Avaliação em arte
  - 3.10.1. Educação artística e sua avaliação. Considerações gerais
  - 3.10.2. Domínios de conhecimento artístico a serem avaliados. Eisner
  - 3.10.3. Estratégias e ferramentas para avaliar o aprendizado artístico
  - 3.10.4. A rubrica e o item como ferramentas de controle de aprendizagem
  - 3.10.5. Outros aspectos a serem levados em conta na avaliação de tarefas e exercícios



*Esse programa 100% online oferece a você as metodologias artísticas para pesquisar e inovar na educação"*

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:

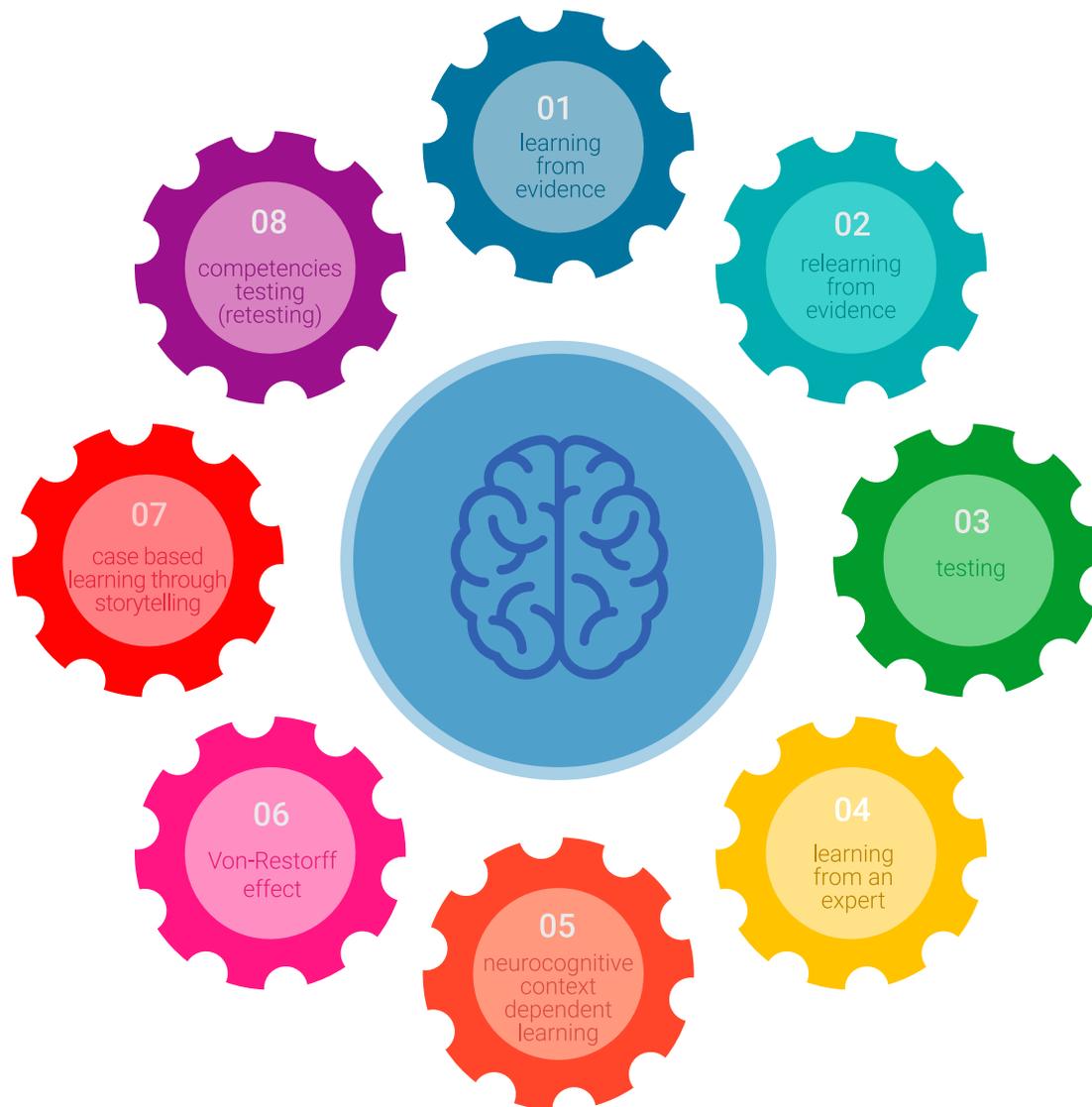
1. Os educadores que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação do conhecimento.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas permitindo ao educador integrar melhor o conhecimento 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

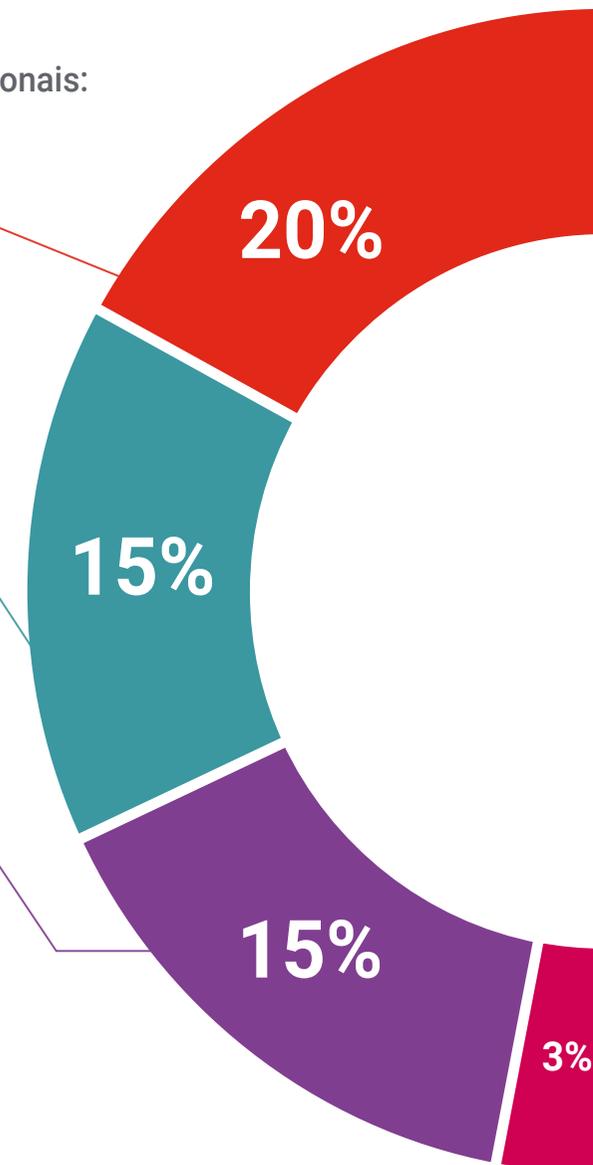
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

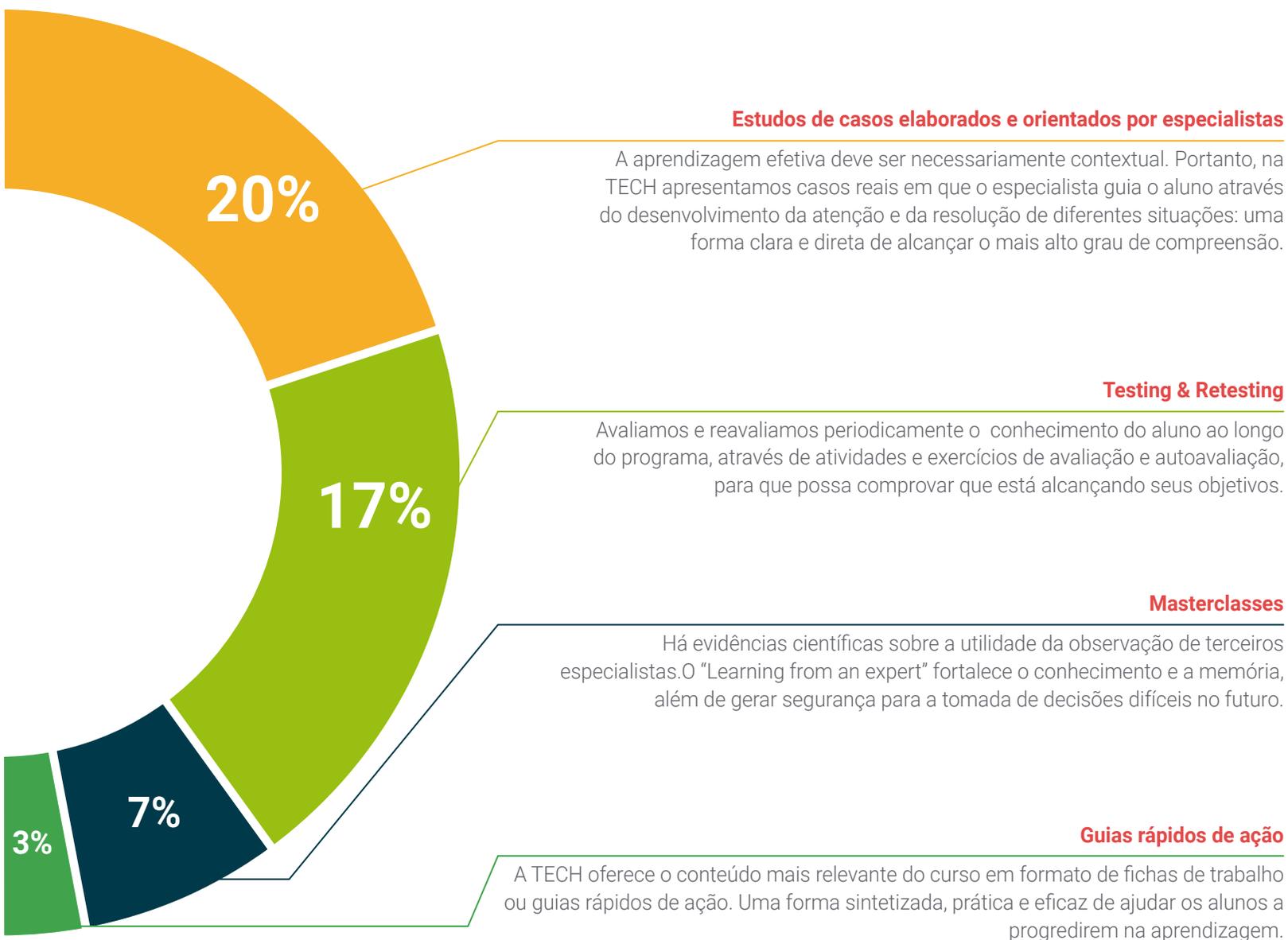
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### 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.





06

# Certificado

O Programa Avançado de Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II 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 Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II** conta com o conteúdo 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 Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



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



## Programa Avançado

Formação do Professor  
de Desenho e Artes  
Plásticas no Ensino  
Fundamental II

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

# Programa Avançado

## Formação do Professor de Desenho e Artes Plásticas no Ensino Fundamental II

