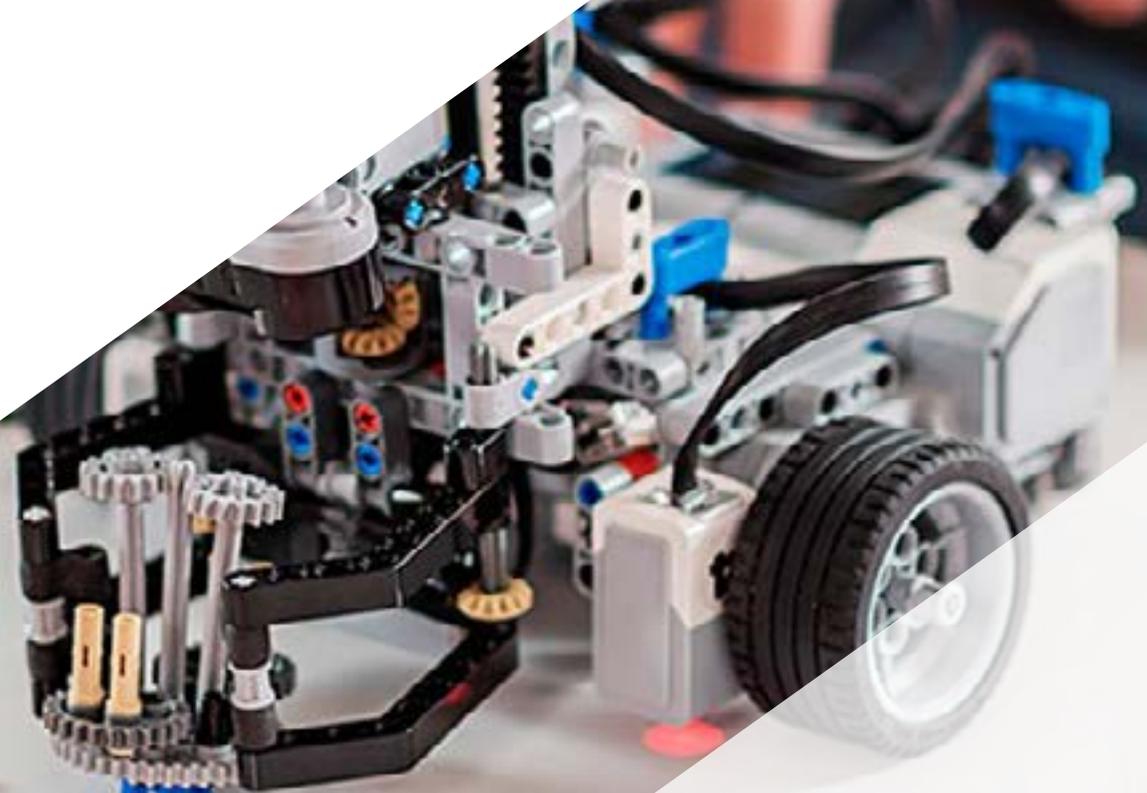


Programa Avançado

Robótica Educacional na Educação Infantil





Programa Avançado Robótica Educacional na Educação Infantil

- » 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-robotica-educacional-educacao-infantil

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O trabalho de múltiplas habilidades cognitivas por meio da programação e da robótica aplicada a diferentes campos educacionais levou à inclusão desta área nos sistemas de ensino de muitas escolas, promovendo o desenvolvimento de múltiplas habilidades psicomotoras, sociais e de resolução de problemas. Há alguns anos, ele também vem sendo aplicado nos primeiros níveis da pré-escola, trabalhando de forma lúdica e multidisciplinar no desenvolvimento do pensamento computacional por meio da dinâmica robótica. O sucesso desses planos acadêmicos deu origem a programas como este apresentado pela TECH, dedicado a profissionais da área de ensino e projetado com base nas informações mais recentes da área de TI. Dessa forma, eles poderão trabalhar, 100% online, na implementação da robótica educacional em suas turmas infantis por meio do domínio do Bee-Bot e de suas ferramentas.



“

O melhor programa do mercado acadêmico atual para trabalhar o desenvolvimento psicomotor de seus alunos da pré-escola por meio da robótica e das orientações didáticas mais inovadoras disponíveis”

A experimentação acadêmica realizada nos últimos anos e que permitiu a adaptação das pedagogias educacionais ao avanço das novas tecnologias contemplou a inclusão da robótica na sala de aula, desde os primeiros níveis de ensino até o Ensino Médio. Dessa forma, as crianças interagem com ferramentas digitais desde cedo, desenvolvendo efetivamente habilidades cognitivas e funcionais excepcionais enquanto brincam. Enriquecer a capacidade de explorar e manipular por meio sua própria experiência permite que eles aprendam de forma multidisciplinar e também incentiva a socialização e o trabalho em equipe.

É por isso que é uma prática cada vez mais difundida na educação das crianças. E para que seus profissionais se mantenham atualizados com as inovações didáticas e pedagógicas que contempla, a TECH desenvolveu um Programa Avançado no qual encontrarão as informações mais detalhadas e inovadoras relacionadas ao ensino por meio da Robótica em crianças de 3 a 6 anos de idade. Durante 6 meses de capacitação 100% online, o especialista se aprofundará em diferentes seções da área, desde os fundamentos da evolução tecnológica na educação até o manejo das ferramentas de informática mais benéficas para os alunos, perfeitas para promover a resolução autônoma de problemas e o pensamento interativo por meio de jogos e diversão. Ele também se concentra no domínio do Bee-Bot, um brinquedo para iniciantes aprenderem programação de forma lúdica.

E para isso contará com o melhor conteúdo programático, estudos de caso baseados em situações reais e horas de material adicional de alta qualidade apresentado em diferentes formatos: vídeos detalhados, artigos de pesquisa, leituras complementares, exercícios de autoconhecimento, notícias, conteúdo para trabalhar com crianças, imagens, diagramas e muito mais! Tudo estará disponível no Campus Virtual desde o início do programa e pode ser baixado em qualquer dispositivo com conexão à Internet, o que lhe oferece liberdade absoluta para planejar seu calendário acadêmico de acordo com sua disponibilidade. Dessa forma, é possível trabalhar com sucesso para atualizar sua prática de ensino por meio da implementação das diretrizes robóticas mais dinâmicas e divertidas para alunos da educação infantil.

Este **Programa Avançado de Robótica Educacional na Educação Infantil** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Ensino e Inovação
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático oferece informações técnicas e práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial 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



Esta experiência acadêmica é composta por 425 horas do melhor e mais avançado material teórico, prático e adicional baseado nos aspectos fundamentais da tecnologia aplicada à Educação”

“

*¿Por que é necessário inovar na Educação?
A TECH sabe a resposta. E se você também
quiser saber mais sobre isso, basta se
matricular e começar o programa que
será um divisor de águas na sua carreira
como professor”*

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 situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para capacitar em situações reais.

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

*Um curso 100% online na vanguarda
da Educação Infantil, graças ao qual você
poderá aprender em detalhes as ferramentas
analíticas do conhecimento e implementá-las
em suas aulas imediatamente.*

*Este Programa Avançado inclui uma
seção com as 6 dicas para promover
as várias inteligências em alunos de
0 a 6 anos de idade de forma garantida.*



02 Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado é oferecer aos alunos as informações mais recentes e detalhadas relacionadas ao uso da robótica no campo da educação, especificamente nos níveis da Educação Infantil. Dessa forma, será possível se aprofundar nas estratégias e técnicas de ensino mais eficazes, dinâmicas e inovadoras relacionadas a este setor tecnológico, graças às quais o professor poderá criar aulas do mais alto nível com base na aprendizagem por meio da participação ativa dos alunos, da experimentação e da solução de problemas..



“

Sejam quais forem os seus objetivos, a TECH elaborou este programa para que você possa alcançá-los e superá-los através de uma capacitação do mais alto nível”



Objetivos gerais

- ♦ Aprender a planejar de forma transversal e curricular as etapas educacionais das crianças, em que os profissionais da educação podem incorporar novas tecnologias e metodologias em sala de aula
- ♦ Sensibilizar os professores para a importância de uma transformação na educação, motivada pelas novas gerações
- ♦ Aprender sobre novos modelos de aprendizagem e a aplicação da Robótica Educacional, a fim de motivar os estudantes para carreiras tecnológicas

“

Domine as características estruturais de cada uma das partes de um robô, bem como as leis da Robótica Pedagógica para as técnicas DIY”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos e evolução da tecnologia aplicada à Educação

- ♦ Aumentar a conscientização dos professores sobre as novas tendências educacionais e para onde seu papel na educação está se encaminhando
- ♦ Facilitar o conhecimento de novas habilidades em tecnologia da informação e comunicação
- ♦ Preparar o docente para impulsionar mudanças educacionais dentro da sala de aula a fim de criar ambientes que melhorem o desempenho dos alunos
- ♦ Introduzir teorias de aprendizagem relacionadas à Robótica Educacional
- ♦ Compreender as leis da robótica

Módulo 2. Robótica Educacional e robôs na sala de aula

- ♦ Suportar a aplicação da pedagogia robótica na sala de aula
- ♦ Conhecer os aspectos legais e éticos da Robótica e da Impressão 3D
- ♦ Ensinar as competências STEAM como modelo de aprendizagem
- ♦ Transferir o professor para novos ambientes físicos que melhoram a prática educacional
- ♦ Conhecer a capacidade de pensamento computacional
- ♦ Conhecer os aspectos da Robótica e da Robótica Educacional
- ♦ Aprender o impacto entre a Inteligência Emocional e a Robótica Educacional
- ♦ Explicar o surgimento da robótica na educação infantil

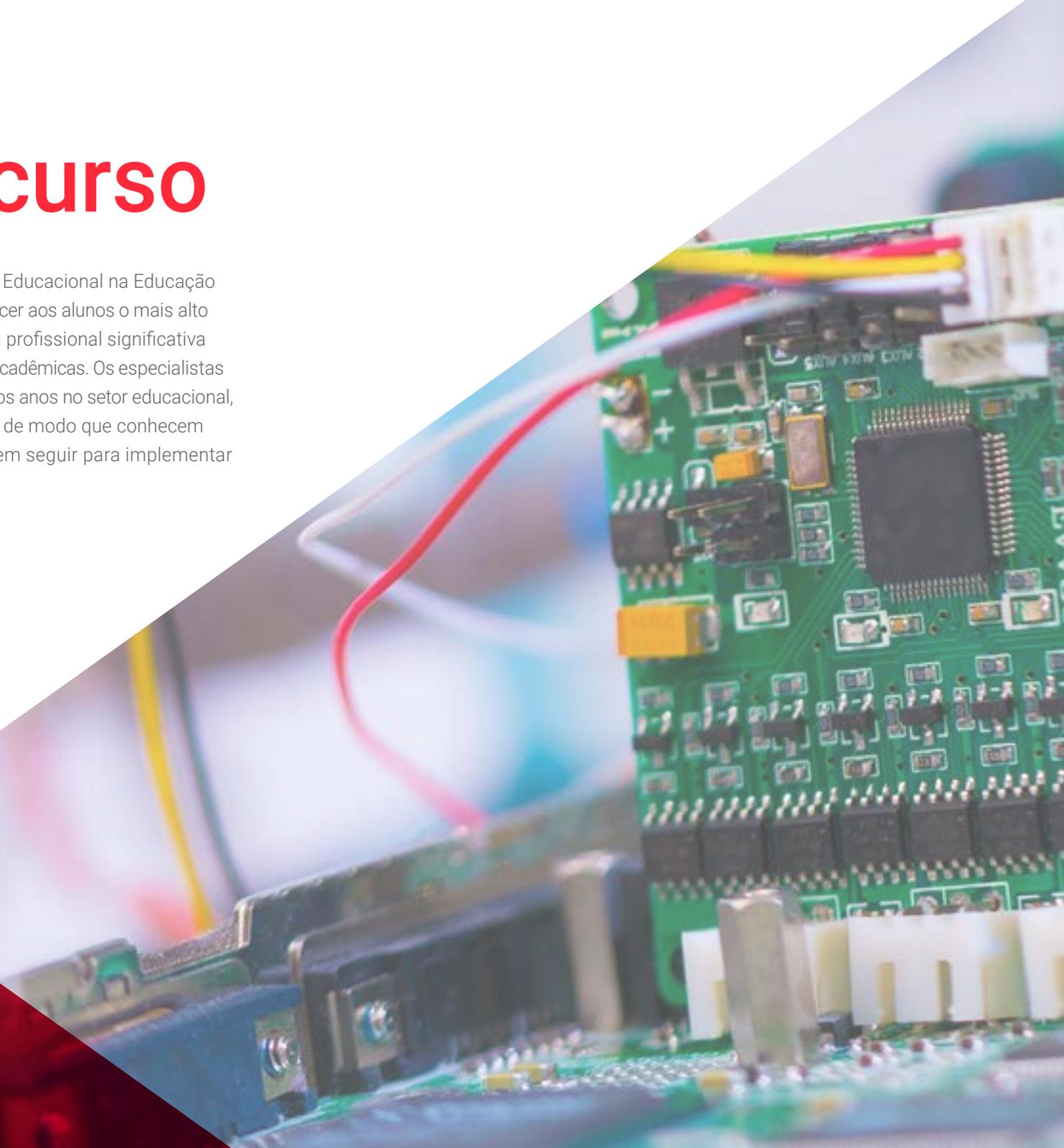
Módulo 3. Trabalhando com robôs na educação infantil: "não para aprender Robótica, mas para aprender com Robótica"

- ♦ Tornar as salas de aula como espaços de trabalho para sua própria aprendizagem
- ♦ Proporcionar aos professores conhecimentos relacionados com o funcionamento do cérebro
- ♦ Ensinar o professor a transformar a metodologia tradicional em uma metodologia lúdica
- ♦ Conhecer o que é um robô, os tipos e elementos que o compõem
- ♦ Trabalhar o Bee-Bot como um robô para introdução
- ♦ Conhecer as contribuições do Bee-Bot para a educação
- ♦ Analisar o funcionamento do Bee-Bot
- ♦ Criar sessões com o Bee-Bot
- ♦ Conhecer outros recursos Bee-Bot para professores
- ♦ Incorporar a robótica como um recurso de aprendizado nos primeiros ciclos

03

Direção do curso

O corpo docente deste Programa Avançado de Robótica Educacional na Educação Infantil foi desenvolvido pela TECH com o objetivo de oferecer aos alunos o mais alto nível de apoio, além de proporcionar-lhes uma referência profissional significativa para mostrar-lhes as melhores e mais eficazes estratégias acadêmicas. Os especialistas que fazem parte deste corpo docente trabalharam por vários anos no setor educacional, elaborando e dirigindo projetos relacionados à Robótica, de modo que conhecem em detalhes as técnicas e diretrizes que os alunos devem seguir para implementar o uso dessa tecnologia de forma eficaz em suas aulas.



“

O corpo docente selecionou estudos de caso baseados em situações acadêmicas reais, para que você possa colocar suas habilidades em prática por meio da solução de problemas no ambiente escolar”

Direção



Sra. Marina Muñoz Gambín

- ♦ Docente e Especialista em Tecnologia Educacional
- ♦ Responsável pela área de Robótica Educacional e Programação para o Setor Infantil e Fundamental da Robotuxc Academy
- ♦ Certificada na metodologia *Legó Education*
- ♦ Formação em Ensino de Educação Infantil pela Universidade CEU Cardenal Herrera
- ♦ Coach Educacional Certificada pela Câmara de Comércio de Alicante
- ♦ Instrutora de Inteligência Emocional em Sala de Aula
- ♦ Capacitação de Professores em Neurociência
- ♦ Especialista em Programação Neurolinguística, certificada por Richard Bandler
- ♦ Certificada em Educação Musical como Terapia

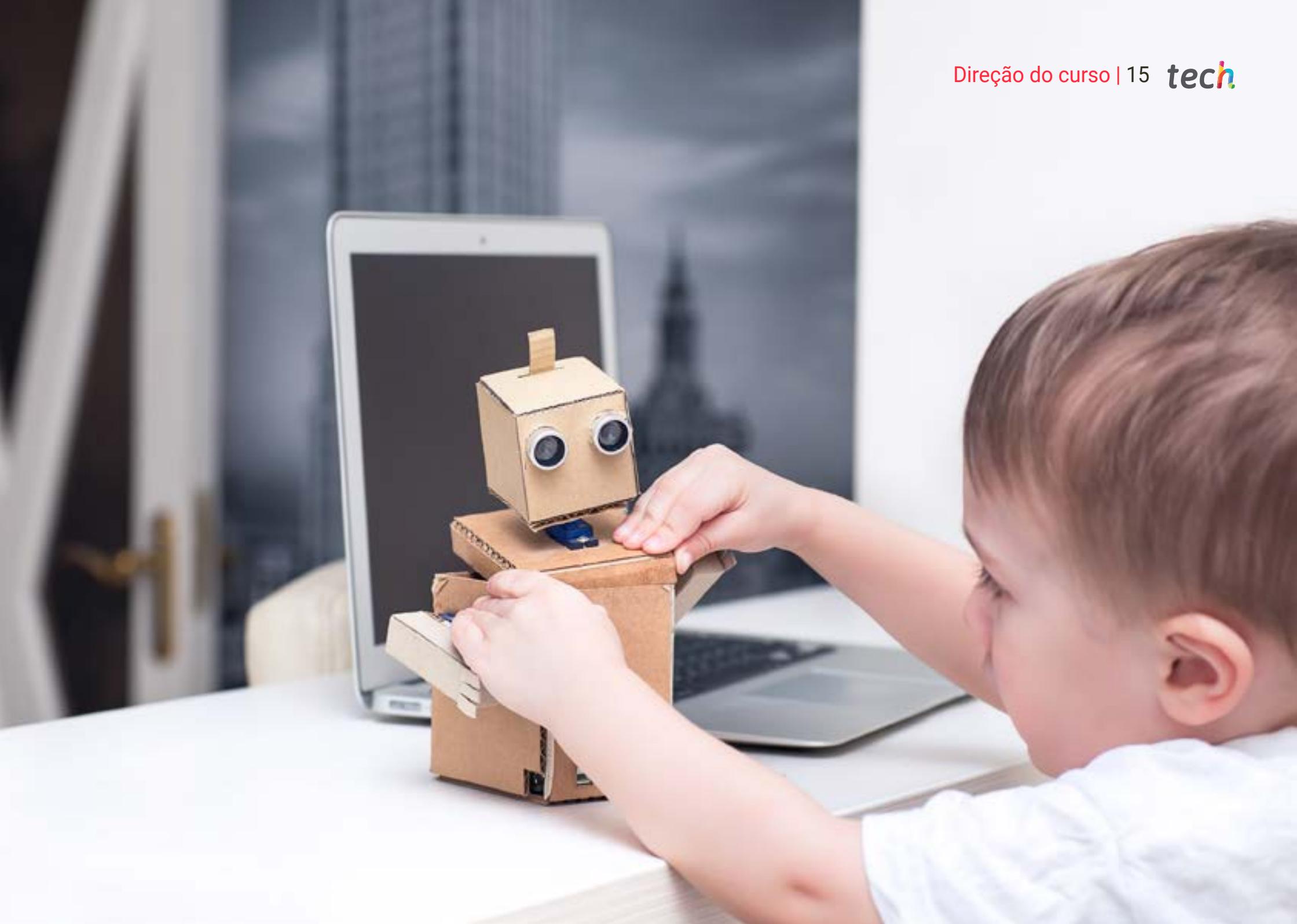
Professores

Sr. Alejandro Coccaro Querada

- ♦ Responsável pela área de Robótica Educacional, Design e Impressão 3D para o Ensino Fundamental I e II na Robotuxc Academy
- ♦ Especialista em Robótica Educacional
- ♦ Especialista em Robótica Educacional, Design e Impressão 3D
- ♦ Certificado em Metodologia *Legó Education*
- ♦ Especialista em Desafios de Competições Nacionais de Robótica na Robotuxc Academy

Sra. María del Carmen Gambín Pallarés

- ♦ Assistente Social e Terapeuta Familiar Sistêmica
- ♦ Fundadora e Diretora de *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educadora de famílias e docentes
- ♦ Facilitadora de la metodologia *Legó Serious Play*
- ♦ Docente de Formação em Coaching para profissionais



04

Estrutura e conteúdo

A TECH é uma das universidades mais importantes no ambiente de ensino online. Isto graças à altíssima qualidade e especificidade das suas qualificações, que são elaboradas seguindo os critérios de uma equipe de professores versados no assunto e seguindo as diretrizes da inovadora e eficaz metodologia *Relearning*. Dessa forma, são implementadas no mercado experiências acadêmicas imersivas, dinâmicas e altamente capacitadoras, que ajudam os alunos a elevar seus talentos profissionais ao mais alto nível por meio de um estágio baseado nas mais recentes estratégias e técnicas do setor.





“

Graças à metodologia de reaprendizagem, você não precisará passar horas extras memorizando, mas participará de um processo de aprendizagem natural e progressivo sem perceber!”

Módulo 1. Fundamentos e evolução da tecnologia aplicada à Educação

- 1.1. Alinhando-se com HORIZONTE 2020
 - 1.1.1. Desenvolvimentos iniciais em TIC e participação de professores
 - 1.1.2. Evolução do Plano Europeu HORIZONTE 2020
 - 1.1.3. UNESCO: competência em TIC para professores
 - 1.1.4. O professor como coach
- 1.2. Fundamentos pedagógicos da Robótica Educacional
 - 1.2.1. O MIT: centro pioneiro de inovação
 - 1.2.2. Jean Piaget: precursor do construtivismo
 - 1.2.3. Seymour Papert: transformador da educação tecnológica
 - 1.2.4. O conetivismo de George Siemens
- 1.3. Regularização de um ambiente técnico-legal
 - 1.3.2. Relatório europeu para um acordo ético sobre robótica aplicada
- 1.4. A importância da implementação curricular da robótica e da tecnologia
 - 1.4.1. Competências educacionais
 - 1.4.1.1. O que é uma competição?
 - 1.4.1.2. O que é uma competência educacional?
 - 1.4.1.3. Competências básicas na Educação
 - 1.4.1.4. Aplicação da Robótica Educacional às Competências Educacionais
 - 1.4.2. STEAM. Novo modelo de aprendizagem Educação inovadora para capacitar os profissionais do futuro
 - 1.4.3. Modelos de sala de aula tecnológica
 - 1.4.4. Inclusão da criatividade e inovação no modelo curricular
 - 1.4.5. A sala de aula como um Makerspace
 - 1.4.6. Pensamento crítico
- 1.5. Outra maneira de ensinar
 - 1.5.1. Por que é necessário inovar na educação?
 - 1.5.2. Neuroeducação, a emoção como sucesso na educação
 - 1.5.2.1. Um pouco de neurociência para entender: como conseguimos que as crianças aprendam?
 - 1.5.3. 10 elementos fundamentais para gamificar sua sala de aula
 - 1.5.4. Robótica Educacional, a metodologia estrela da era digital
 - 1.5.5. Benefícios da Robótica na Educação
 - 1.5.6. Design com impressão 3D e seu impacto na educação
 - 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner e as inteligências múltiplas
 - 1.6.1. Os 8 tipos de inteligência
 - 1.6.1.1. Inteligência lógico-matemática
 - 1.6.1.2. Inteligência linguística
 - 1.6.1.3. Inteligência espacial
 - 1.6.1.4. Inteligência musical
 - 1.6.1.5. Inteligência corporal e cinestésica
 - 1.6.1.6. Inteligência Intrapessoal
 - 1.6.1.7. Inteligência Interpessoal
 - 1.6.1.8. Inteligência naturalista
 - 1.6.2. As 6 dicas para aplicar as várias inteligências
- 1.7. Ferramentas analíticas do conhecimento
 - 1.7.1. Aplicação de Big Data na Educação

Módulo 2. Robótica Educacional e robôs na sala de aula

- 2.1. Início da robótica
- 2.2. Robo...o quê?
 - 2.2.1. O que é um robô? O que não é?
 - 2.2.2. Tipos e classificação de robôs
 - 2.2.3. Elementos de um robô
 - 2.2.4. Asimov e as Leis da Robótica
 - 2.2.5. Robótica, Robótica Educacional e Robótica Pedagógica
 - 2.2.6. Técnicas DIY (Do It Yourself)
- 2.3. Modelos de aprendizagem de robótica educacional
 - 2.3.1. Aprendizagem significativa e ativa
 - 2.3.2. Aprendizagem baseada em projetos (ABP)
 - 2.3.3. Aprendizagem baseada na brincadeira
 - 2.3.4. Aprender a aprender e resolver problemas
- 2.4. O Pensamento Computacional (PC) chega à sala de aula
 - 2.4.1. Natureza
 - 2.4.2. Conceito de PC
 - 2.4.3. Técnicas de Pensamento Computacional
 - 2.4.4. Pensamento algorítmico e pseudo-código
 - 2.4.5. Ferramentas de Pensamento Computacional
- 2.5. Fórmula de trabalho em Robótica Educacional
- 2.6. A metodologia dos 4C para impulsionar os alunos
- 2.7. Benefícios gerais da Robótica Educacional

Módulo 3. Trabalhando com robôs na Educação Infantil: "não para aprender Robótica, mas para aprender com Robótica"

- 3.1. A revolução das novas tecnologias no Ensino Infantil
 - 3.1.1. Como as novas tecnologias evoluíram no Ensino Infantil?
 - 3.1.2. Competência Digital Docente
 - 3.1.3. A importância da fusão entre inteligência emocional e robótica educacional
 - 3.1.4. Ensinar as crianças a inovar desde cedo
- 3.2. A robótica na sala de aula infantil. Educar para o futuro
 - 3.2.1. Emergência da Robótica Educacional na Sala de Aula da Primeira Infância
 - 3.2.2. Por que iniciar o desenvolvimento do pensamento computacional na Educação Infantil?
 - 3.2.3. Usando a Robótica Educacional como estratégia de aprendizagem
 - 3.2.4. Integração curricular da Robótica Educacional
- 3.3. Robôs na sala de aula!
 - 3.3.1. Que robôs podemos introduzir na Educação Infantil?
 - 3.3.2. LEGO DUPLO como ferramenta complementar
 - 3.3.3. Software para iniciar na programação
- 3.4. Conheça o Bee-Bot!
 - 3.4.1. O robô programável Bee-Bot
 - 3.4.2. Contribuições dos Robôs Bee-Bot na educação
 - 3.4.3. Estudo do software e seu funcionamento
 - 3.4.4. Bee-Bot CARDS
 - 3.4.5. Recursos e mais para usar em sala de aula
- 3.5. Ferramentas para a sala de aula
 - 3.5.1. Como posso introduzir a robótica na sala de aula?
 - 3.5.2. Trabalhando com Robótica Educacional dentro da grade curricular da Educação Infantil
 - 3.5.3. Relação da robótica com o conteúdo
 - 3.5.4. Desenvolvendo uma sessão com o Bee-Bot na sala de aula

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

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

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

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

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



Trata-se de uma técnica que desenvolve o espírito crítico e prepara o educador para tomar decisões, defender argumentos e contrastar opiniões.

“

Você sabia que este método foi desenvolvido em 1912, em Harvard, para os alunos de Direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os educadores que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação do conhecimento.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas permitindo ao educador integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e mais eficiente, graças ao uso de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

O educador aprenderá através de casos reais e da resolução de situações complexas em ambientes simulados de aprendizagem. Estes simulados são realizados através de software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.



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

Através desta metodologia, mais de 85 mil educadores foram capacitados com sucesso sem precedentes em todas as especialidades. Nossa metodologia de ensino é desenvolvida em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

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

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



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



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Técnicas e procedimentos educacionais em vídeo

A TECH aproxima o aluno das técnicas mais inovadoras, dos últimos avanços educacionais e da vanguarda da Educação. Tudo isso, explicado detalhadamente para sua total assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, você poderá assistí-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

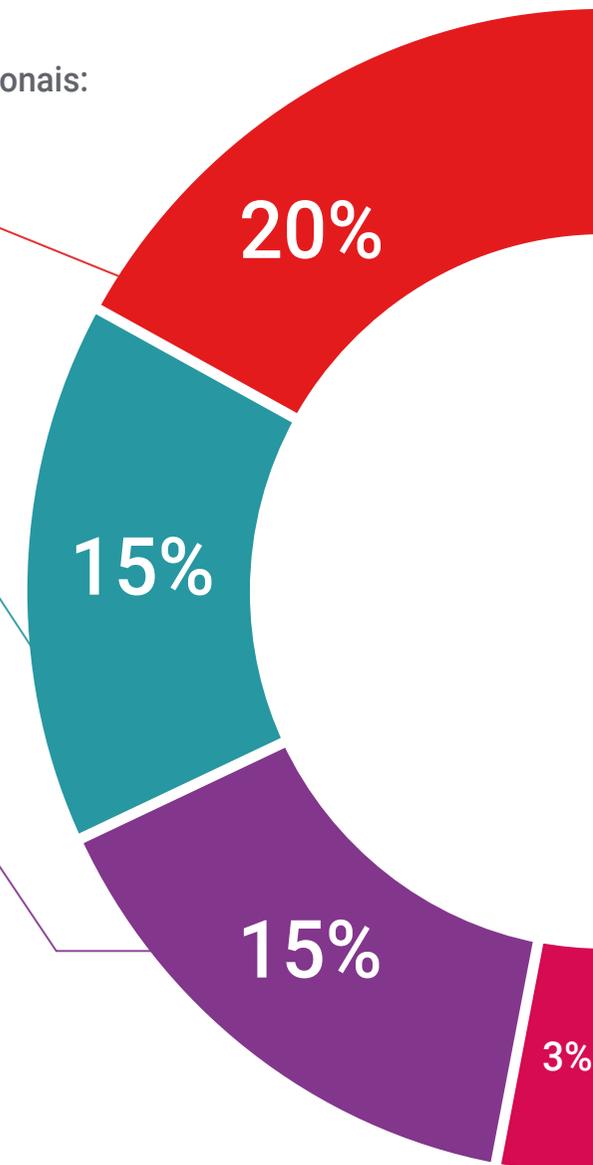
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

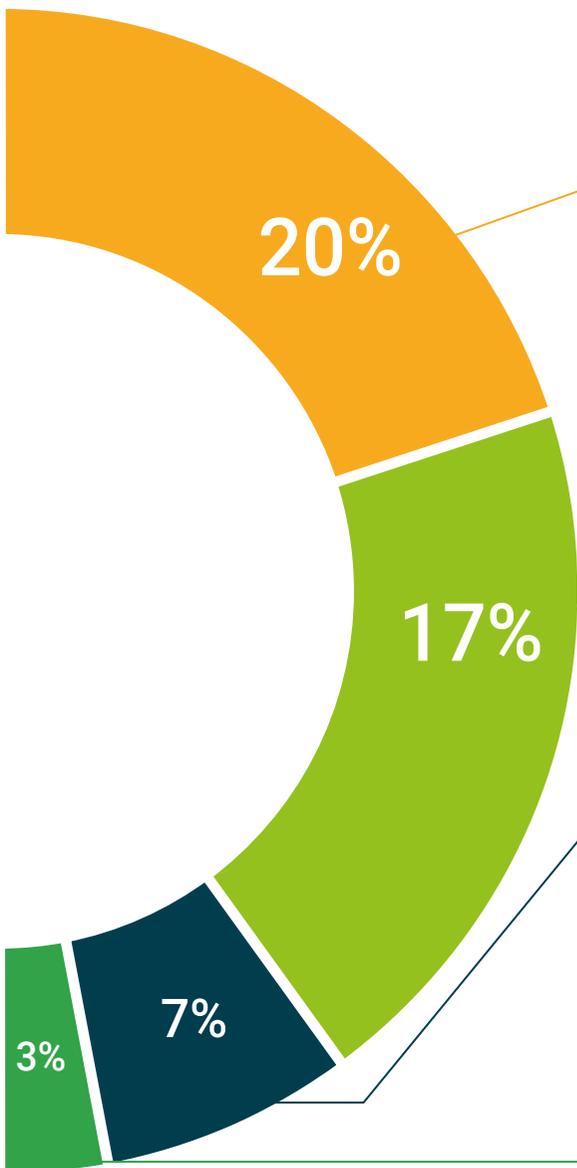
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de casos elaborados e orientados por especialistas

A aprendizagem efetiva deve ser necessariamente contextual. Portanto, na TECH apresentamos casos reais em que o especialista guia o aluno através do desenvolvimento da atenção e da resolução de diferentes situações: uma forma clara e direta de alcançar o mais alto grau de compreensão.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificado

O Programa Avançado de Robótica Educacional na Educação Infantil 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 seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Programa Avançado de Robótica Educacional na Educação Infantil** 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 Robótica Educacional na Educação Infantil**

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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento situação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Robótica Educacional
na Educação Infantil

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

Programa Avançado

Robótica Educacional na Educação Infantil

