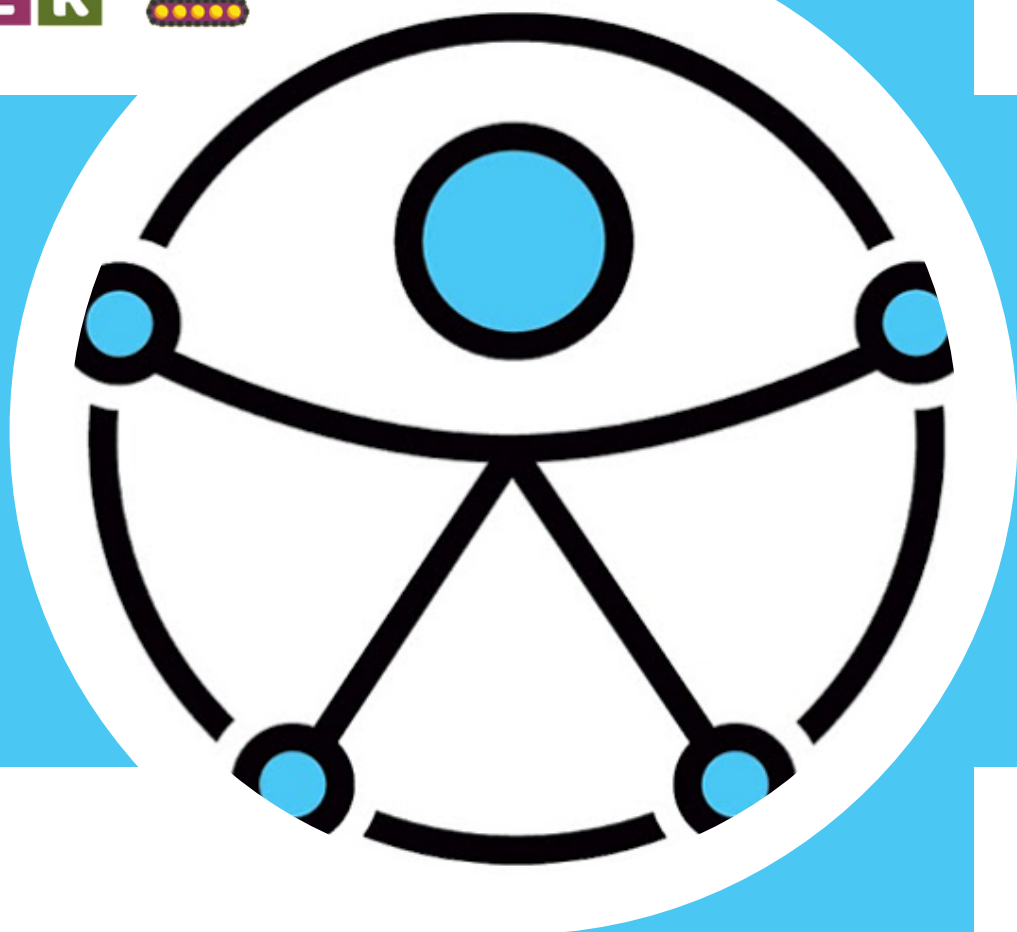
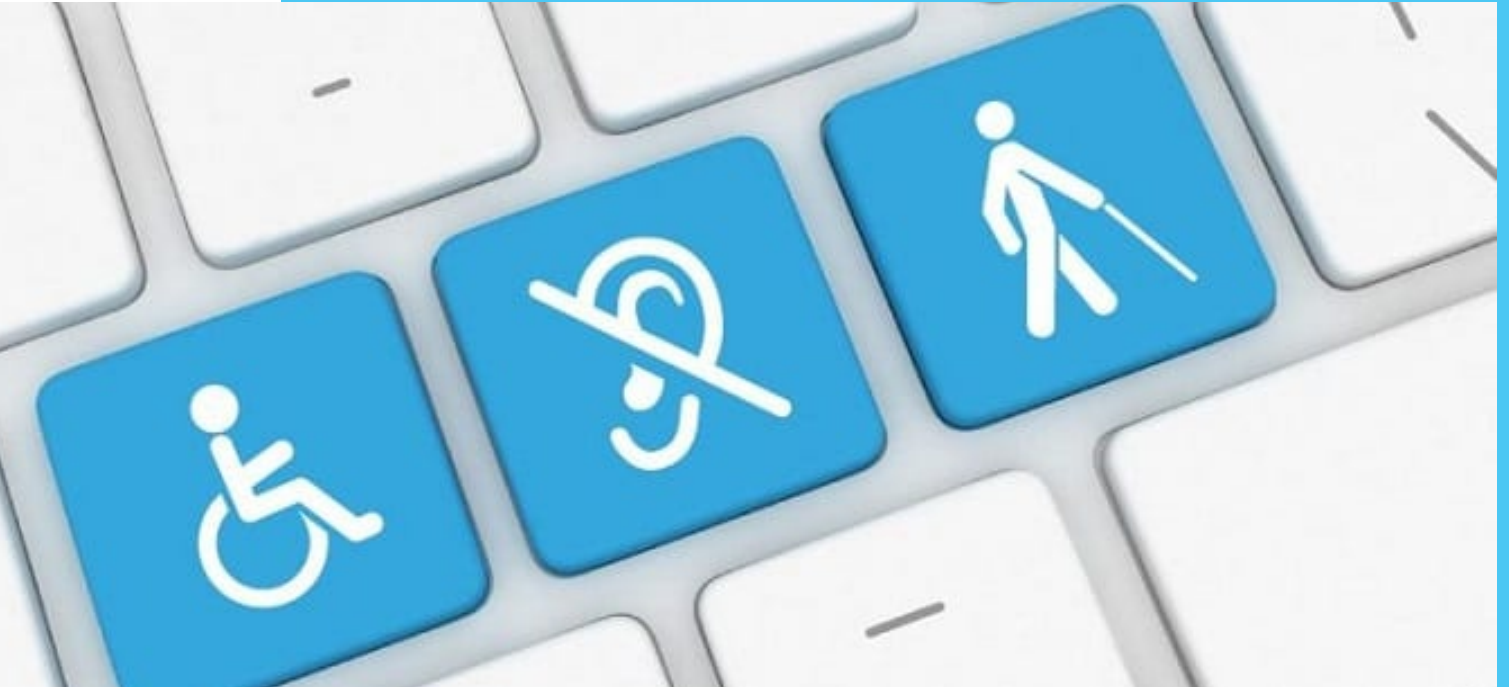


START
MAKER



Recursos da

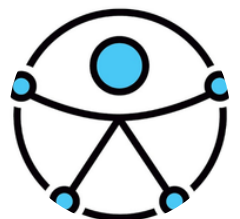
TECNOLOGIA ASSISTIVA



SOBRE O CURSO

Neste curso, nosso foco estará nas potencialidades dos recursos tecnológicos disponíveis em plataformas de programação como Scratch e App Inventor. Através dessas ferramentas poderosas, os professores terão a oportunidade de criar recursos personalizados e adaptados às necessidades específicas de cada aluno.

Desde jogos educativos até aplicativos interativos, passando pela emocionante área da robótica educacional, exploraremos como essas tecnologias podem ser integradas de forma criativa e eficaz no contexto da sala de aula.



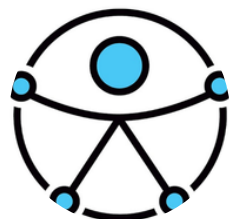


PERCURSO DE APRENDIZAGEM



Mergulharemos em práticas pedagógicas inovadoras, compartilharemos experiências e exploraremos estratégias para a implementação eficaz da tecnologia assistiva no currículo escolar. Estamos ansiosos para colaborar com vocês nessa jornada e testemunhar o impacto positivo que podemos criar juntos na vida de nossos alunos.

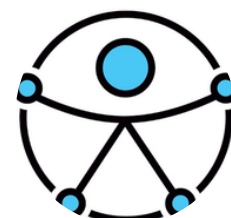
Nosso objetivo é promover situações de aprendizagens onde vocês, educadores, a se tornarem agentes de mudança em suas salas de aula, empoderados a criar ambientes inclusivos e acessíveis para todos os estudantes. Através da aprendizagem colaborativa e da experimentação prática, vocês descobrirão como a tecnologia pode ser uma aliada valiosa no processo de ensino-aprendizagem.





Deise Tomazin

Licenciada em Matemática e Pedagogia (Osvaldo Cruz) Pós-graduação lato sensu em Inteligência Multifocal, Psicanálise da Educação, Educação Especial Áreas da deficiência intelectual, física, visual, auditiva e TEA (UNESP), Tecnologias da Informação e Comunicação Acessíveis, Psicopedagogia e MBA em Gerenciamento de Projetos (FGV). Mestre em Psicanálise e Educação Especial (UNESP). Professora em cursos de Pós-graduação AEE e Tecnologia Assistiva (UFRGS). Gestora em Tecnologias para Aprendizagem, Educomunicação, Sistema de Gestão Pedagógica, Trabalho Colaborativo de Autoria e Avaliação no Departamento Pedagógico da Diretoria Regional de Educação Pirituba Jaraguá da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. Formadora em cursos de Recursos Tecnológicos Acessíveis, Ambiente Maker com Móveis de Papelão, Tecnologias para Aprendizagem e Educação Ambiental. Ganhadora do Prêmio ARede com o projeto Recursos da Tecnologia Assistiva a Serviço de Todos.





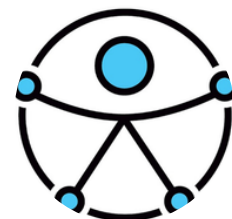
Mestre em Tecnologias Digitais e Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2011). É professor efetivo da rede pública do Estado de São Paulo.

Marcelo Balduino



Mestre em Tecnologias Digitais e Educação, trabalhou como consultor da LEGO Educational Divisino (BRA), foi Formador do DIPED da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo . Professor da RME SP. Tutor e dos cursos de Pós Graduação de AEE, TEA e Educação 5.0 do IEP3 da Universidade Estadual Paulista UNESP

Rogério Lopes





INFORMAÇÕES



Investimento

R\$ 300,00



Forma de Pagamento

À vista

Ou em até 3x no cartão de crédito

Programação dos encontros



Início
Potencialidades
da robótica
Educativa na
T.A



Desenvolvendo
aplicativos para
dispositivos
móveis em T.A



Desenvolvendo
aplicativos para
dispositivos
móveis em T.A



Recursos da
programação
física
associados a T.A

