

# Guia Ágil

---

TechGuide - Alura

---

## Educação

---

### Nível 1

#### ☐ Ensino e aprendizagem:

- Entender as características modernas do processo de ensino-aprendizagem e suas implicações para métodos de estudo eficazes
- Utilizar técnicas de aprendizagem para auxiliar alunos na organização e retenção de informações
- Desenvolver um plano de estudos estruturado que integre técnicas de aprendizagem e estratégias modernas de ensino

#### ☐ Educação à distância:

- Aprender os conceitos fundamentais de ensino a distância (EAD) e mobile learning (m-learning), destacando suas vantagens e aplicações no contexto educacional.
- Desenvolver conteúdos educacionais para ensino remoto, utilizando práticas e ferramentas de curadoria digital
- Avaliar as vantagens e limitações do EAD e do m-learning no alcance de objetivos educacionais, propondo melhorias em um contexto específico

#### ☐ Elaboração de conteúdos:

- Aprender conceitos de planejamento de aula e como tornar as aulas mais interativas e envolventes

- Aplicar técnicas de ensino mais avançadas e utilizar o storytelling para melhorar a comunicação e a retenção de conteúdo nas aulas
- Desenvolver habilidades para criar experiências de aprendizagem personalizadas e avançar nas técnicas de planejamento e ensino interativo

#### ☐ **Acessibilidade na Educação:**

- Compreender os princípios e normas de acessibilidade digital em contextos educacionais.
- Aplicar práticas de acessibilidade digital para tornar conteúdos educacionais mais inclusivos.
- Identificar oportunidades de melhoria em conteúdos educacionais para promover a acessibilidade.

## **Nível 2**

#### ☐ **Métodos de ensino:**

- Aprender conceitos e princípios das metodologias ativas de aprendizagem, gamificação e heutagogia, e como essas abordagens podem ser aplicadas no processo educacional
- Implementar estratégias de ensino baseadas em metodologias ativas e gamificação, adaptando as abordagens de ensino ao perfil dos alunos, incluindo neurodiversidade e necessidades específicas de aprendizagem
- Desenvolver um plano de aula que integre as metodologias ativas, gamificação e princípios da andragogia, focando no estímulo da aprendizagem autônoma e no uso eficaz das tecnologias educacionais

#### ☐ **Educação contínua:**

- Aprender os conceitos de educação continuada e lifelong learning, destacando a importância do aprendizado contínuo para a adaptação em um mundo em constante mudança
- Integrar práticas de aprendizado contínuo no desenvolvimento profissional e educacional, criando um plano para adotar hábitos de aprendizagem ao longo da vida

- Avaliar a eficácia das práticas de educação continuada em diferentes contextos educacionais, sugerindo melhorias para fomentar a aprendizagem contínua

#### ☐ **Educação corporativa:**

- Aprender os conceitos-chave de educação corporativa, incluindo suas metas, estratégias de implementação e como diagnosticar as necessidades de treinamento dentro de uma organização
- Aplicar técnicas e estratégias de educação corporativa para desenvolver e engajar equipes no processo de aprendizagem contínua e cultura de aprendizado dentro das organizações
- Analisar a eficácia das práticas de educação corporativa, como a curva de aprendizagem e o engajamento de equipes, propondo melhorias para otimizar o desenvolvimento profissional dentro da empresa

#### ☐ **Ferramentas de Acessibilidade:**

- Compreender as principais ferramentas de acessibilidade web e suas funcionalidades
- Implementar tecnologias assistivas em ambientes digitais de ensino
- Avaliar eficácia das ferramentas de acessibilidade para melhorar a experiência de estudantes com diferentes necessidades

#### ☐ **Ferramentas de gestão:**

- Aprender as principais ferramentas de gestão e suas funcionalidades no contexto educacional
- Utilizar ferramentas como Trello ou Jira para planejar e acompanhar projetos educacionais
- Avaliar a eficácia de ferramentas de gestão para otimizar processos educacionais, considerando diferentes necessidades e contextos

## **Nível 3**

#### ☐ **IA na educação:**

- Aprender como a inteligência artificial pode ser aplicada na educação e como podem transformar o ensino e a aprendizagem
- Utilizar ferramentas de IA, como o ChatGPT, para personalizar a aprendizagem, criando estratégias de ensino que atendam às necessidades individuais dos alunos
- Avaliar o impacto da IA no processo educativo, identificando avanços significativos, desafios e as melhores práticas para implementar essas tecnologias de forma eficaz

#### ☐ **Aprendizagem organizacional:**

- Conhecer os fundamentos da aprendizagem organizacional, identificando seus pilares, benefícios e impacto na cultura corporativa
- Desenvolver estratégias para implementar a aprendizagem organizacional, utilizando conceitos e metodologias
- Avaliar os fatores que contribuem para o sucesso ou os desafios da implementação da aprendizagem organizacional em diferentes contextos empresariais

#### ☐ **Gestão do Conhecimento:**

- Conhecer o conceito de sistemas de gestão de aprendizagem (LMS) e suas aplicações em contextos educacionais.
- Planejar um modelo de ensino utilizando princípios de aprendizagem ágil e ferramentas de gestão do conhecimento
- Avaliar a adequação de diferentes ferramentas e metodologias (como LMS e aprendizagem ágil) para atender às necessidades específicas de uma turma ou instituição

## **Habilidade Auxiliar: Artificial Intelligence**

#### ☐ **Tipos de inteligência artificial:**

- Conhecer diferentes tipos de inteligência artificial e seus exemplos
- Aprender como é o uso de IA generativa em atividades no dia a dia, explorando ferramentas como ChatGPT

- Comparar as diferentes formas de aprendizagem de IA e avaliar sua aplicação em contextos educacionais

#### ☐ **Chatbots e assistentes virtuais:**

- Compreender os fundamentos e principais considerações éticas ao criar chatbots e assistentes virtuais.
- Desenvolver um chatbot básico utilizando uma API de IA, como GPT ou Claude, aplicando conceitos de programação e lógica de interação.
- Avaliar as funcionalidades e limitações de diferentes APIs de IA para o desenvolvimento de assistentes virtuais em contextos específicos.

#### ☐ **Análise de dados e relatórios:**

- Compreender como a inteligência artificial pode ser utilizada como assistente em planilhas e relatórios.
- Utilizar IA em Excel para otimizar a busca de valores e realizar análises de dados básicas.
- Avaliar a eficácia da utilização de IA no Power BI e Excel para a criação de relatórios e análise de grandes volumes de dados.

## **Habilidade Auxiliar: Digital Content**

#### ☐ **Marketing de Conteúdo:**

- Aprender ferramentas e práticas recomendadas para organizar e planejar a produção de conteúdo digital
- Criar um plano de produção de conteúdo digital que integre estratégias de marketing e boas práticas de redação
- Avaliar a eficácia de conteúdos produzidos em diferentes formatos (texto e vídeo) com base em estratégias de marketing e engajamento do público

#### ☐ **Ferramentas de criação de conteúdo:**

- Reconhecer os princípios básicos de design para criação de conteúdos educacionais visuais.

- Criar apresentações de alto impacto para contextos educacionais, utilizando ferramentas e estratégias aprendidas.
- Avaliar a eficácia de materiais visuais criados para conteúdos educacionais, com base nos princípios de design e no impacto no engajamento dos alunos

#### ☐ **Design instrucional:**

- Identificar os conceitos e etapas principais do design instrucional no contexto de EAD
- Desenvolver um planejamento inicial de design instrucional para cursos
- Avaliar a qualidade e a eficácia de um conteúdo educacional existente com base nos princípios do design instrucional