



QUADRIBOOK



Soluções Educacionais

TRILHA DE CAPACITAÇÃO
PEDAGÓGICA MOVPLAN:

A FORMAÇÃO QUE

TRANSFORMA A ESCOLA



Introdução:

A FORMAÇÃO QUE CONECTA PROFESSORES AO FUTURO DA EDUCAÇÃO

A escola do século XXI exige educadores preparados para trabalhar com metodologias inovadoras, tecnologias emergentes e abordagens centradas no aluno. Entretanto, nenhuma tecnologia, por mais avançada que seja, produz impacto se não houver uma **formação pedagógica consistente**, prática e alinhada à realidade das salas de aula brasileiras.





É por isso que a MOVPLAN **desenvolveu sua trilha de capacitação pedagógica**, um programa progressivo que acompanha o professor desde seus primeiros passos em nossas soluções e plataformas educacionais, até se tornar **multiplicador certificado**, capaz de formar outros educadores e transformar práticas pedagógicas de toda a escola.

Este eBook apresenta, de forma aprofundada, clara e inspiradora, **cada nível da trilha**, Eureka, Horizonte, Coral e Erupção, demonstrando como a MOVPLAN oferece muito mais do que tecnologia: oferece **formação, acompanhamento, suporte e visão educacional**.

Se você é diretor, coordenador, professor ou gestor, encontrará aqui não apenas um manual, mas uma visão completa de como nossas soluções e plataformas educacionais, aliadas a uma trilha formativa sólida, podem **eleva o ensino, aumentar o engajamento dos estudantes e transformar a cultura pedagógica de toda a instituição**.



O QUE É A TRILHA DE CAPACITAÇÃO MOVPLAN?

A Trilha de Capacitação Pedagógica é um programa estruturado em quatro níveis, cada um com foco em habilidades específicas:

Nível 1 – Eureka:
Primeiros passos e criação de aulas básicas.

Nível 2 – Horizonte:
Aulas interativas e conteúdo multimídia.

Nível 3 – Coral:
Estratégias pedagógicas avançadas e integração metodológica.

Nível 4 – Erupção:
Formação de multiplicadores e criação de boas práticas.



Ela foi pensada para ser:

- ✓ **Progressiva** – cada nível expande as habilidades do anterior.
- ✓ **Prática** – baseada em oficinas e atividades reais.
- ✓ **Aplicável** – com tarefas que podem ser usadas já no dia seguinte em sala de aula.
- ✓ **Humanizada** – respeita ritmos diferentes de aprendizagem docente.
- ✓ **Transformadora** – promove mudança de cultura pedagógica, e não apenas uso técnico.

A trilha aplica metodologias como:

- Ⓜ **Aprendizagem baseada em projetos.**
- Ⓜ **Sala de aula invertida.**
- Ⓜ **Oficinas práticas.**
- Ⓜ **Gamificação.**
- Ⓜ **Ensino colaborativo.**
- Ⓜ **Formação de pares.**
- Ⓜ **Estudo de caso.**

E o melhor: o professor não apenas aprende a usar o Quadribook; ele aprende a ensinar melhor com ele.



NÍVEL 1: EURECA

PRIMEIROS PASSOS, PRIMEIRAS CRIAÇÕES

O nível Eureka é o porto de partida. Ele foi criado para **desmistificar o uso da tecnologia**, reduzir a ansiedade inicial e garantir que todos, independentemente do nível de familiaridade digital, consigam usar nossas soluções e plataformas educacionais desde o primeiro dia.

Objetivo Geral

Capacitar professores para navegar na plataforma e criar uma aula simples, clara e funcional.

Competências Desenvolvidas

- ✓ Navegar pela interface. ✓ Explorar a biblioteca digital.
- ✓ Criar aulas com texto, imagem e vídeo. ✓ Salvar e organizar aulas.
- ✓ Aplicar conceitos básicos de design didático.

Por que o Eureka é essencial?

Pesquisas de formação docente mostram que:

- 📌 Professores aprendem melhor quando **experimentam o que ensinam**.
- 📌 A familiaridade com plataformas pedagógicas aumenta a adoção.
- 📌 A prática inicial reduz resistências.
- 📌 Pequenas vitórias constroem autoconfiança.

Portanto, o Eureka é um nivelamento: garante que todos possam avançar.

Atividade Prática Central

Cada professor cria uma aula simples usando:

- 📌 1 vídeo. 📌 1 imagem. 📌 1 texto explicativo.

O objetivo aqui não é sofisticação, mas **domínio básico e segurança**.





NÍVEL 2: HORIZONTE

CRIANDO AULAS INTERATIVAS

O nome “Horizonte” simboliza exatamente o que o professor começa a enxergar: **novas possibilidades, novas formas de engajar seus alunos.**

Objetivo Geral

Capacitar professores para produzir aulas interativas com quizzes, vídeos, áudios e atividades multimídia.

Competências Desenvolvidas

- ✓ Criar quizzes interativos. ✓ Criar aulas multimídia completas.
- ✓ Integrar elementos digitais com metodologias ativas.
- ✓ Trabalhar de forma colaborativa em grupos.

Metodologia Prática

A prática em grupo é fundamental: professores aprendem com colegas, trocam ideias e experimentam, reduzindo o medo e aumentando a criatividade.

Atividade Prática Central

Cada grupo cria uma aula interativa completa, com:

-  Quiz .  Vídeo.  Atividade multimídia.
-  Feedback automatizado.  Layout organizado.

Esse modelo aumenta o engajamento do aluno em até 40%, segundo estudos de interação digital.

NÍVEL 3: CORAL

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS AVANÇADAS

O nível Coral marca a transição entre o uso técnico e o uso pedagógico e intencional da tecnologia.

Objetivo Geral

Integrar nossas soluções e plataformas educacionais a metodologias modernas como ensino híbrido, sala de aula invertida e projetos interdisciplinares.

Competências Desenvolvidas

- ✓ Criar projetos interdisciplinares.
- ✓ Planejar aulas invertidas.
- ✓ Adaptar materiais para inclusão.
- ✓ Criar atividades gamificadas avançadas.
- ✓ Personalizar atividades para diferentes perfis de estudantes.

Gamificação como ferramenta de aprendizagem

Aqui, o professor aprende a:

- Ⓜ Criar quizzes avançados.
- Ⓜ Criar progressões de dificuldade.
- Ⓜ Inserir elementos de jogo.
- Ⓜ Usar feedback imediato.
- Ⓜ Aplicar em turmas diferentes.

Inclusão e personalização

O professor aprende a:

- Ⓜ Adaptar conteúdos.
- Ⓜ Criar versões alternativas de atividades.
- Ⓜ Modular vídeos e textos.
- Ⓜ Usar dados para mapear lacunas.

Isso é crucial em escolas que buscam aprendizagem personalizada.



NÍVEL 4: ERUPÇÃO

A FORMAÇÃO DE MULTIPLICADORES

O último nível é para quem deseja liderar a transformação pedagógica em sua escola.

Objetivo Geral

Formar professores-multiplicadores, capazes de:

- ✓ Conduzir workshops internos.
- ✓ Apoiar outros professores.
- ✓ Criar repositórios de boas práticas.
- ✓ Resolver problemas técnicos básicos.
- ✓ Liderar projetos pedagógicos digitais.

Competências Desenvolvidas

- Ⓜ Liderança pedagógica. Ⓜ Mentoria docente.
- Ⓜ Comunicação e gestão do conhecimento.
- Ⓜ Estruturação de certificações internas.
- Ⓜ Condução de formações e oficinas.

Atividade Central

Criar e apresentar um **workshop completo**, simulando uma formação real. Esse momento é transformador: o professor percebe que se tornou líder.



A TRILHA COMO ESTRATÉGIA DE MUDANÇA ESCOLAR

A trilha não é apenas um curso: é uma política de desenvolvimento docente.

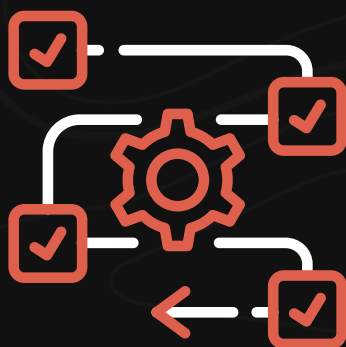
Ela promove:

- ✓ Cultura de inovação.
- ✓ Compartilhamento entre pares.
- ✓ Aprendizagem contínua.
- ✓ Engajamento dos professores.
- ✓ Aumento no uso da tecnologia.
- ✓ Melhora nos resultados de aprendizagem.

Pesquisas mostram que escolas com formações contínuas têm:

- 38% mais adoção de ferramentas digitais.
- 50% mais engajamento em metodologias ativas.
- 29% melhores resultados em avaliações internas.





COMO A MOVPLAN SUPORTA TODO O PROCESSO

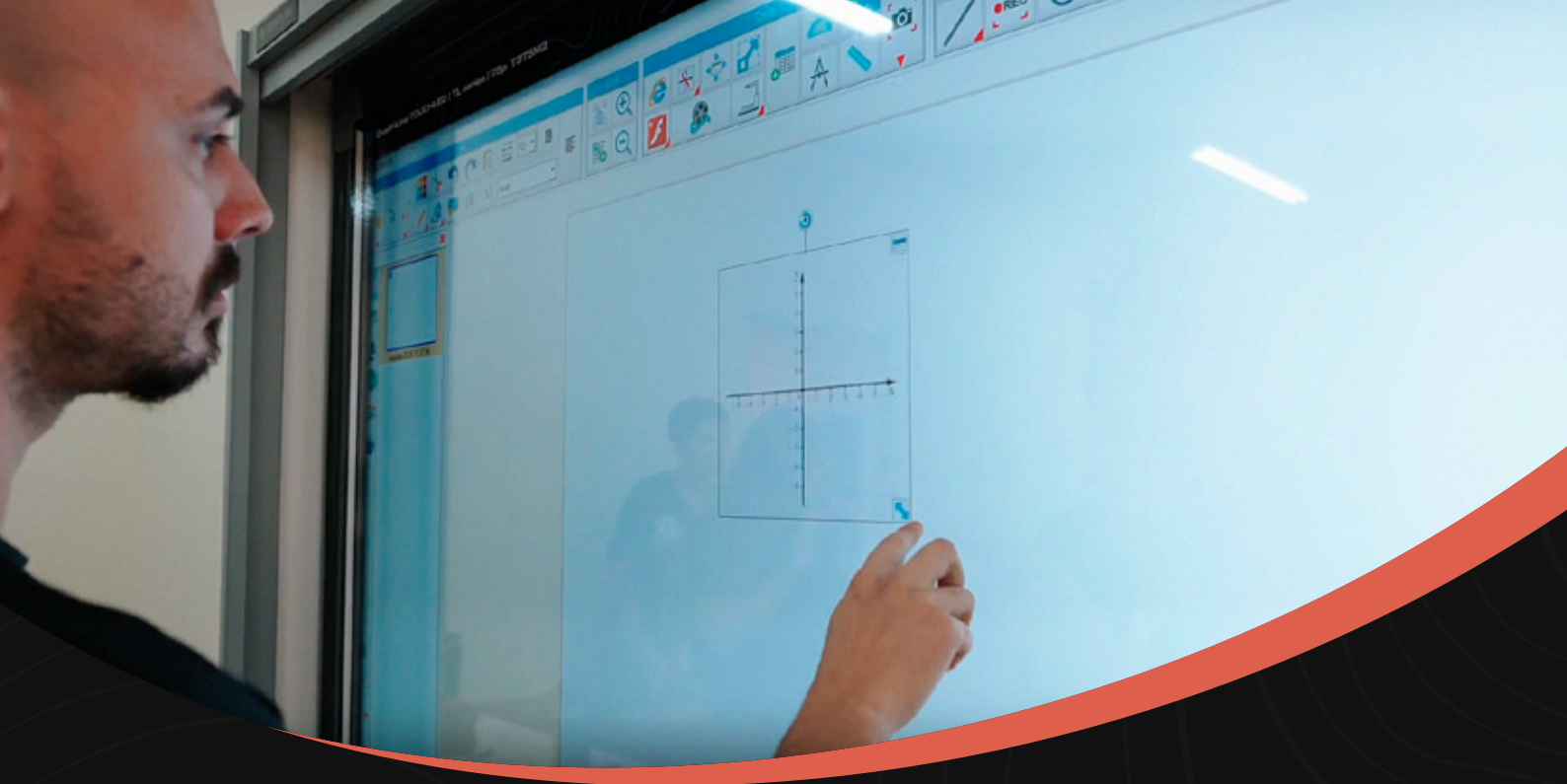
A MOVPLAN oferece:

- ✓ Suporte pedagógico.
- ✓ Suporte técnico.
- ✓ Reuniões de acompanhamento.
- ✓ Formação contínua.
- ✓ Certificações oficiais.
- ✓ Comunidade de prática.
- ✓ Canal direto com especialistas.

E mais:

Os professores têm acesso a materiais, vídeos, tutoriais, planos de aula, modelos e feedback contínuo.





CONCLUSÃO: A TRANSFORMAÇÃO PEDAGÓGICA COMEÇA PELO PROFESSOR

Ao final da trilha, o professor não aprende só a usar nossas soluções e plataformas educacionais. Ele aprende a:

- (M) Planejar melhor.**
- (M) Avaliar com qualidade.**
- (M) Engajar mais.**
- (M) Liderar transformações.**
- (M) Personalizar o ensino.**
- (M) Aproveitar a tecnologia como parceira.**

A Trilha de Capacitação MOVPLAN é, antes de tudo, um projeto de valorização docente. Ela foi criada para transformar professores e, por consequência, transformar escolas.



