

# Advanced Master

## Ensino Digital e Gamificação



## Advanced Master Ensino Digital e Gamificação

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 120 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/educacao/advanced-master/advanced-master-ensino-digital-gamificacao](http://www.techtute.com/pt/educacao/advanced-master/advanced-master-ensino-digital-gamificacao)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Direção do curso

---

*pág. 20*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 26*

06

Metodologia

---

*pág. 46*

07

Certificação

---

*pág. 54*

# 01

# Apresentação

A tecnologia irrompeu no mundo da educação, trazendo consigo muitas mudanças e uma grande reformulação dos sistemas habituais de ensino. No entanto, isto é apenas um avanço relativamente curto em comparação com aqueles que estão prestes a fazer incursões no sistema de aprendizagem. A utilização de sistemas de ensino alternativos, que incorporam os novos desenvolvimentos organicamente e não apenas como apoio, mais ligados à situação real da tecnologia e ao processo de aprendizagem das novas gerações, totalmente sincronizados com os novos desenvolvimentos, é um requisito que cada professor terá de dominar.





“

*O Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação da TECH permitir-lhe-á adquirir os conhecimentos mais atualizados neste progresso imparável; uma especialização de elevada intensidade, duração e impacto educativo, criada para dar uma resposta altamente qualificada aos profissionais mais exigentes”*

O plano de estudos deste Advanced Master permitir-lhe-á dominar duas das tendências do momento: a gamificação e a transformação digital. Também compreendemos que a gamificação é definida como ação e por isso este programa não só será levado a cabo por profissionais que desenvolveram e implementaram com sucesso a gamificação e a ludificação em empresas, grupos humanos e estudantes reais, resolvendo problemas atuais em empresas, salas de aula e escolas reais; como também os estudantes serão integrados na gamificação, para que possam descobrir em primeira mão o que significa aprender num ambiente gamificado. Além disso, os módulos de recursos digitais permitir-lhes-ão liderar a transformação educacional nas suas escolas.

Se pertence ao mundo empresarial, este curso ser-lhe-á útil para projetar e implementar iniciativas gamificadoras em departamentos como os recursos humanos, marketing ou vendas. Se vem do mundo da educação, permitir-lhe-á liderar a inovação educacional dominando dois dos seus pontos principais: a implementação digital e a gamificação. Aprenderá também a criar jogos e gamificações que podem ser comercializados, multiplicando assim as suas oportunidades de promoção e o desenvolvimento da sua marca pessoal.

Esta especialização significa que os profissionais desta área aumentam a sua capacidade de sucesso, o que resulta em melhores práticas e ações que terão um impacto direto no tratamento educacional, na melhoria do sistema educativo e no benefício social para toda a comunidade.

Um complemento essencial para aqueles que querem entrar no mundo da educação, conhecendo as peculiaridades do ensino, aprendendo sobre as ferramentas tecnológicas aplicadas na sala de aula dentro de um projeto curricular.

Este Advanced Master oferece uma visão ampla e completa do campo da aplicação da tecnologia na educação a partir de uma perspetiva aplicada, começando com as ferramentas mais básicas e incluindo o desenvolvimento de competências pedagógicas.

Trata-se de um avanço nos programas predominantemente pedagógicos, que se concentram no trabalho docente e não lidam em profundidade com a utilização da tecnologia no contexto educativo, sem esquecer o papel da inovação pedagógica.

Esta visão permite uma melhor compreensão do funcionamento da tecnologia adequada aos diferentes níveis educacionais, para que o profissional possa ter diferentes opções para a sua aplicação no seu local de trabalho, de acordo com o seu interesse.

Este **Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de casos ou situações apresentadas por especialistas nas diferentes especialidades
- ♦ Conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático
- ♦ Novidades, progressos e novas formas de trabalho
- ♦ Apresentação de workshops práticos sobre a aplicação das técnicas e metodologias apresentadas
- ♦ Imagens reais de alta resolução nas demonstrações
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de auto-avaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para desenvolver a capacidade de tomar decisões sobre as situações propostas
- ♦ Lições teóricas, colocar questões ao especialista, fóruns de discussão e trabalhos de reflexão individuais
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Um Advanced Master criado especialmente para profissionais que procuram a mais alta qualificação, com o melhor material didático, trabalhando em casos reais e aprendendo com os melhores profissionais do setor”*

“

*Este Advanced Master é o melhor investimento que pode fazer na seleção de um programa de atualização por duas razões: para além de atualizar os seus conhecimentos em Ensino Digital e Gamificação, também obterá um certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Aproveite a oportunidade para se informar acerca dos últimos avanços no Ensino Digital na Gamificação e melhore as suas capacidades de ensino dominando as últimas técnicas: a forma mais segura de se posicionar entre os melhores.*

*Aumente a sua confiança na tomada de decisões, atualizando os seus conhecimentos através deste Advanced Master: um programa criado para treinar os melhores.*



# 02

# Objetivos

Este Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação está orientado para oferecer uma visão completa, detalhada e atualizada do trabalho nas novas técnicas do Ensino Digital e Gamificação, como elemento-chave nos objetivos da nova educação. O nosso objetivo é treiná-lo com a melhor qualidade no mercado do ensino, assegurando assim o seu crescimento profissional rumo à excelência.





“

*Este Advanced Master foi concebido para que possa adquirir ou atualizar os seus conhecimentos em Ensino Digital e Gamificação com o uso da mais recente tecnologia educacional, alcançando de forma fluida, eficiente e segura a capacidade de criar, supervisionar e trabalhar com as técnicas mais vanguardistas”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Identificar os pressupostos psicopedagógicos das inovações na gamificação e nos recursos digitais
- ◆ Conceber as suas próprias jogadas e jogos, tanto a nível privado como comercial
- ◆ Selecione os jogos que podem ser utilizados na ABJ de acordo com as nossas necessidades e objetivos
- ◆ Aplicar estratégias de gamificação em ambientes de negócios
- ◆ Aplicar estratégias de gamificação em ambientes académicos
- ◆ Gerir equipas através da gamificação
- ◆ Liderar a transição digital nos seus centros
- ◆ Identificar os elementos da nova escola digital
- ◆ Transforme as suas salas de aula para se adaptar ao novo paradigma educacional
- ◆ Complete um portfólio de inovações em gamificação, ABJ e recursos digitais
- ◆ Introduzir os estudantes no mundo do ensino, a partir de uma perspetiva ampla que os preparará para trabalhos futuros
- ◆ Conhecer as novas ferramentas e tecnologias aplicadas ao ensino
- ◆ Explorar a fundo as competências digitais
- ◆ Mostrar as diferentes opções e formas de trabalho do professor no seu local de trabalho
- ◆ Favorecer a aquisição de competências e habilidades de comunicação e transmissão de conhecimentos
- ◆ Incentivar a formação contínua dos estudantes e o seu interesse no ensino da inovação





## Objetivos específicos

---

- ◆ Prestar atenção especial à avaliação e aos processos envolvidos, a fim de aumentar a qualidade da prática do profissional em seu desempenho
- ◆ Apresentar ao aluno o amplo mundo dos jogos a partir de uma perspectiva aplicada ao campo da educação, para que ele esteja consciente das diferentes contribuições e implicações tanto no desenvolvimento humano quanto na aquisição de novas habilidades
- ◆ Conhecer as possibilidades oferecidas pelas novas ferramentas tecnológicas utilizadas na prática educacional
- ◆ Possibilitando o desenvolvimento de habilidades e destrezas, incentivando a capacitação contínua e a pesquisas
- ◆ Compreender os princípios de aprendizagem que proporcionam uma oportunidade de entrada ou desenvolvimento profissional nesta área
- ◆ Transmitir os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos, assim como desenvolver habilidades críticas e de raciocínio a um público especializado e não especializado, de forma clara e sem ambiguidades
- ◆ Conhecer o significado do termo gamificar e diferenciá-lo de outros processos
- ◆ Analisar os diferentes modelos de comportamento em relação à gamificação
- ◆ Conhecer a história e a evolução dos jogos
- ◆ Estudar os diferentes tipos de gamificação
- ◆ Conhecer a mecânica dos jogos e como utilizá-las em nosso favor
- ◆ Analisar as diferentes formas de organização dos jogadores e suas repercussões durante o desenvolvimento do jogo
- ◆ Conhecer as divisões temporais que dão sequência nos momentos do jogo
- ◆ Analisar o conceito de azar, sua utilidade e a mecânica que o gera
- ◆ Compreender as formas de interação entre os jogadores que podem ser acionadas por diferentes mecânicas, assim como a importância de ajustar o progresso dos jogadores participantes
- ◆ Descobrir vários mecanismos de jogo que, embora não apareçam necessariamente em todos os jogos, contribuem para seu desenvolvimento e determinam a interação entre os jogadores e o próprio jogo
- ◆ Aprenda como estabelecer o fim de um jogo e as diversas mecânicas que nos ajudam a abordá-lo
- ◆ Analisar diferentes maneiras de transferir os resultados de um jogo para além da própria partida ou sessão, ampliando sua importância na vida cotidiana da escola
- ◆ Reconhecer os diferentes problemas que podem surgir ao desenvolver um jogo e ajustar as mecânicas que o compõem
- ◆ Refletir sobre a necessidade de analisar os objetivos educacionais a serem alcançados ao projetar um novo jogo
- ◆ Avaliar a diferente contribuição dos objetivos de jogo, competição e colaboração, para aplicação na empresa ou na sala de aula
- ◆ Apreciar a importância dos diferentes elementos dos jogos
- ◆ Identificar as características dos diferentes jogos de tabuleiro
- ◆ Avaliar a contribuição de cada elemento para a experiência lúdica
- ◆ Selecione os tipos de jogos de acordo com nossas necessidades
- ◆ Refletindo sobre como a mecânica afeta a experiência lúdica
- ◆ Diferenciando naipes e cartas
- ◆ Definindo as diferentes mecânicas dos jogos de cartas e dados
- ◆ Diferenciar entre os diferentes tipos de jogos

- ♦ Definir o conceito e a história dos jogos narrativos
- ♦ Identificar os elementos de dramatização
- ♦ Diferenciar entre jogos de dramatização e RPG
- ♦ Refletir sobre a importância do *storytelling* nos jogos de dramatização
- ♦ Conhecer a história dos videogames
- ♦ Identificar jogos e apps educacionais
- ♦ Apreciar os elementos educacionais tanto do jogo individual quanto do jogo em equipe
- ♦ Escolher entre jogos competitivos e colaborativos, de acordo com nossos objetivos
- ♦ Descrever os principais jogos de tabuleiro
- ♦ Explicar os principais jogos de cartas, narrativos e de dados
- ♦ Avaliar a aplicação na ABJ dos principais jogos de cartas, narrativos e de dados
- ♦ Definir os principais videogames com aplicação educacional
- ♦ Avaliar a sua aplicação na ABJ
- ♦ Explicar as principais características da gamificação na empresa
- ♦ Reconhecer os aspectos positivos e os possíveis aspectos negativos da implementação de um sistema de gamificação empresarial
- ♦ Descobrir o que a gamificação pode fazer no setor das vendas de uma empresa
- ♦ Analisar as estratégias de gamificação aplicadas ao marketing empresarial
- ♦ Avaliar como a gamificação mudou a maneira de trabalhar em uma empresa e como ela foi implementada pelos departamentos de recursos humanos
- ♦ Estimar a importância da gamificação através de exemplos de boas práticas
- ♦ Descrever diferentes plataformas de gamificação de negócios e os seus resultados
- ♦ Incentivar um grande respeito pela narrativa, uma vez que esta se torna a nossa principal comissão organizadora
- ♦ Utilize a história para organizar e também motivar os nossos participantes
- ♦ Encorajar o envolvimento dos participantes através de ferramentas narrativas
- ♦ Dar os elementos das funções de gestão narrativa no âmbito dos diferentes processos
- ♦ Conversão de níveis em etiquetas para distribuição de tarefas
- ♦ Para assegurar que as diferentes funções dos participantes estão relacionadas com o nível que possuem
- ♦ Aprender a promover um ambiente de colaboração
- ♦ Fazer do conhecimento partilhado o capital principal de cada equipa
- ♦ Fornecer estratégias para gerar a capacitação dos próprios grupos de trabalho
- ♦ Aprender a promover o conhecimento, o empowerment e a comunicação
- ♦ Compreender como os papéis do jogo e os papéis do jogador influenciam uma estratégia de gamificação
- ♦ Conhecer os papéis essenciais do jogo para a conceção da dinâmica
- ♦ Aprender a cuidar do ambiente narrativo tendo em conta os diferentes tipos de intervenientes
- ♦ Oferta de canais de intervenção na narrativa proposta
- ♦ Compreender como o ambiente físico influencia o ambiente de trabalho e o desenvolvimento da gamificação
- ♦ Diferenciar entre o paradigma educacional industrial e o contemporâneo, bem como os elementos constituintes da escola digital
- ♦ Avaliar o papel dos agentes institucionais envolvidos na transformação digital do centro
- ♦ Valorizar o papel educativo da família na sociedade digital
- ♦ Identificar e avaliar as formas como alguns recursos tecnológicos são utilizados para inspirar e motivar os alunos
- ♦ Analisar as características dos diferentes tipos e elementos do jogo a fim de equilibrar o entretenimento e a realização dos objetivos pedagógicos
- ♦ Identificar os diferentes tipos e ferramentas de avaliação baseada na competência no contexto digital

- ♦ Descobrir o que é a aprendizagem acidental
- ♦ Diferenciar a aprendizagem institucional
- ♦ Conhecer as vantagens da aprendizagem direta
- ♦ Aproveitar o potencial da aprendizagem vicária
- ♦ Reconhecer as lacunas de competências
- ♦ Compreender as dificuldades acadêmicas
- ♦ Explorar as possibilidades da educação informal
- ♦ Conhecer as vantagens da educação formal
- ♦ Aproveitar a relação entre a inteligência e a família
- ♦ Aprender sobre modelos de educação familiar
- ♦ Compreender as peculiaridades da educação de adultos
- ♦ Rever as características da adolescência
- ♦ Observação do desenvolvimento psicossocial dos adolescentes
- ♦ Reconhecer a identidade de gênero nos adolescentes
- ♦ Averiguar os processos de comunicação
- ♦ Conhecer os processos de transmissão do ensino
- ♦ Desenvolver aptidões da voz na sala de aula
- ♦ Compreender os cuidados a ter com a voz na sala de aula
- ♦ Explorar o uso do quadro
- ♦ Compreender como se usa os projetores
- ♦ Aproximação de imagens e licenças de utilização
- ♦ Desenvolver competências na utilização de imagens de autor
- ♦ Exploração de vídeo como material de apoio
- ♦ Descobrir o ensino através de vídeos

- ♦ Preparar relatórios e trabalhos escritos
- ♦ Ter conhecimento acerca de Blogs e fóruns de discussão
- ♦ Observar dificuldades de ensino
- ♦ Compreender as dificuldades na sala de aula
- ♦ Compreender as vantagens e desvantagens da aprendizagem em colaboração
- ♦ Esclarecer as vantagens e desvantagens da aprendizagem de competências
- ♦ Conhecer os materiais de sala de aula
- ♦ Diferenciação do material de referência
- ♦ Exploração de recursos didáticos na Internet
- ♦ Desenvolver Wikis e material de referência na Internet



*O nosso objetivo é ajudá-lo a alcançar o seu, através de um programa de especialização único que se tornará uma experiência de crescimento profissional inigualável”*

# 03

# Competências

Após passar nas avaliações do Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação, terá adquirido as competências profissionais necessárias para realizar o seu trabalho com a mais elevada qualidade, com os conhecimentos mais atualizados neste campo e com a certeza de oferecer um ensino baseado no maior compêndio de conhecimentos e experiência disponível no mercado de ensino atual. Um salto em direção a uma prática de alto nível.





“Este Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação irá impulsioná-lo para os mais altos níveis profissionais neste campo, com as qualificações e competências dos especialistas mais atualizados”



## Competências gerais

---

- ◆ Possuir conhecimentos que proporcionem uma base ou oportunidade de ser original no desenvolvimento e/ou aplicação de ideias, muitas vezes no seu contexto de investigação
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos e as capacidades de resolução de problemas em ambientes novos ou desconhecidos dentro de contextos mais amplos (ou multidisciplinares) relacionados com o seu campo de estudo
- ◆ Ser capaz de integrar conhecimentos e lidar com as complexidades de fazer julgamentos com base em informações incompletas ou limitadas, incluindo reflexões sobre as responsabilidades sociais e éticas ligadas à aplicação dos seus conhecimentos e juízos
- ◆ Comunicar as suas descobertas (os conhecimentos e fundamentos por detrás delas) a audiências especializadas e não especializadas de forma clara e inequívoca
- ◆ Possuir as capacidades de aprendizagem que lhes permitirão continuar a estudar de forma largamente autodirigida ou autónoma
- ◆ Possuir e compreender conhecimentos numa área de estudo que assenta nos alicerces do ensino secundário geral e está geralmente a um nível que, embora confiando em livros de texto avançados, inclui também alguns aspetos que envolvem conhecimentos da vanguarda do seu campo de estudo
- ◆ Aplicar os seus conhecimentos ao seu trabalho ou vocação de forma profissional e possuir as competências normalmente demonstradas através do desenvolvimento e defesa de argumentos, e resolução de problemas dentro da sua área de estudo
- ◆ Reunir e interpretar dados relevantes (geralmente dentro da sua área de estudo) para fazer julgamentos que incluam uma reflexão sobre questões sociais, científicas ou éticas relevantes
- ◆ Levar informação, ideias, problemas e soluções tanto a audiências especializadas como não-especialistas
- ◆ Os estudantes desenvolveram as aptidões de aprendizagem necessárias para empreender mais estudos com um elevado grau de autonomia







## Competências específicas

---

- ♦ Saber mais sobre a formação da personalidade do adolescente
- ♦ Descobrir a influência da escola nos valores
- ♦ Detetar a rebeldia na escola
- ♦ Compreender o desenvolvimento emocional dos adolescentes
- ♦ Assumir a inteligência emocional aplicada ao adolescente
- ♦ Introduzir a adaptação de material tecnológico para crianças
- ♦ Distinguir os programas de apoio à infância no lar
- ♦ Compreender as redes e fóruns da Internet na sala de aula na adolescência
- ♦ Estabelecer as limitações da Internet na sala de aula na adolescência
- ♦ Conhecer as bibliotecas virtuais
- ♦ Planeamento de objetivos gerais e específicos
- ♦ Explorando a definição de variáveis dependentes e independentes
- ♦ Conhecimento de projetos de investigação
- ♦ Aprender sobre recursos precisos para a investigação
- ♦ Desenvolver a capacidade de procurar e filtrar informação
- ♦ Conhecer a comunicação Digital
- ♦ Aprender sobre a Web 2.0 vs. 4.0
- ♦ A origem das redes sociais
- ♦ Distinguir a evolução de redes sociais
- ♦ Entender as redes profissionais
- ♦ Conhecer as redes de lazer e pessoais
- ♦ Aproximação ao desenvolvimento curricular
- ♦ Conhecer a inovação aplicada aos planos de estudos
- ♦ À descoberta da internacionalização do ensino
- ♦ Reconhecendo as vantagens da virtualização do ensino
- ♦ Identificar o acompanhamento do progresso dos alunos
- ♦ Estabelecimento de plataformas de colaboração
- ♦ Compreender os fóruns e chats de colaboração
- ♦ Estabelecer o âmbito de aplicação da Identidade Digital
- ♦ Descoberta da identidade digital e criação de blogs
- ♦ Distinguindo a Identidade Digital e as redes sociais
- ♦ Compreender a Identidade Digital e o Youtube
- ♦ Compreender a Identidade Digital e Youtubers
- ♦ Aplicar os conhecimentos adquiridos em termos de avaliação direta e indireta da aprendizagem, com uma boa base teórica, para resolver quaisquer problemas que surjam no ambiente de trabalho, adaptando-se aos novos desafios relacionados com a sua área de estudo
- ♦ Integrar os conhecimentos adquiridos na tecnologia educativa, bem como refletir sobre as implicações da prática profissional, aplicando valores pessoais, a fim de melhorar a qualidade do serviço oferecido
- ♦ Desenvolver competências de auto-aprendizagem que lhes permitam continuar a formação para o melhor desempenho do seu trabalho
- ♦ Diferenciar a dinâmica relacionada com a gamificação
- ♦ Reconhecer as diferentes mecânicas que constituem a gamificação
- ♦ Distinguir entre os tipos de jogadores de acordo com os diferentes autores

- ♦ Analisar os 3 fatores-chave que demonstram o objetivo de um processo gamificado
- ♦ Descubra as vantagens da gamificação em diferentes ambientes
- ♦ Identificar as diferenças entre a ludificação e a gamificação
- ♦ Explicar a evolução dos jogos
- ♦ Descrever os diferentes tipos de jogos
- ♦ Aplicar os videojogos na sala de aula
- ♦ Aplicar técnicas para formar equipas
- ♦ Desenvolver estratégias de *Team Building* nas empresas
- ♦ Avaliar a aplicação na ABJ dos principais jogos de tabuleiro
- ♦ Elaboração de quadros de competência
- ♦ Gestão de tarefas de uma forma gamificada
- ♦ Definição de estratégias e ferramentas para ações de controlo
- ♦ Adquirir estratégias para fomentar a coesão da equipa
- ♦ Desenvolver estratégias motivacionais através de desafios partilhados
- ♦ Aplicação de ferramentas para promover a colaboração digital
- ♦ Definição de estratégias para fomentar a motivação num grupo de trabalho
- ♦ Aumentar a capacidade de analisar o funcionamento de um grupo
- ♦ Abordagem de tarefas repetitivas de uma forma diferente
- ♦ Gerir o ambiente de trabalho da forma mais eficaz e funcional possível
- ♦ Adquirir estratégias para gerar gamificação de qualidade
- ♦ Transformação de um painel de controlo num cenário totalmente gamificado
- ♦ Trabalhar com aplicações web e aplicações para gerir o desenvolvimento do trabalho com base na gamificação
- ♦ Adquirir estratégias para a utilização de diferentes elementos de gamificação
- ♦ Desenvolver tarefas individuais e as suas rubricas
- ♦ Desenvolver tarefas coletivas e as suas rubricas





- ◆ Criação de scripts/representações para vídeos na *Flipped classroom*
- ◆ Utilizar o *Explain Everything* para criar videoaulas
- ◆ Utilizar estratégias que permitam aos alunos trabalhar tanto individualmente como em conjunto
- ◆ Desenvolver mecânicas de gamificação
- ◆ Elaborar um vídeo narrativo
- ◆ Criar ferramentas de monitorização
- ◆ Elaborar recompensas
- ◆ Criar e gerir um canal no Youtube
- ◆ Criar e gerir um Podcast
- ◆ Criar conteúdos no *EdPuzzle*
- ◆ Criar tarefas no *EdPuzzle*
- ◆ Utilizar ferramentas de desenho para produzir jogos *print and play*
- ◆ Criar materiais no Moodle
- ◆ Criar tarefas no Moodle
- ◆ Criar materiais e tarefas no *Google Classroom*

“Beneficie de uma capacitação de excelência com os melhores especialistas atuais e aumente a sua competitividade com um currículo imbatível”

04

# Direção do curso

O corpo docente do curso inclui especialistas líderes no Ensino Digital e na Gamificação, que trazem a sua experiência profissional para esta especialização. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio também participam na sua concepção e elaboração, completando o programa de forma interdisciplinar. Um corpo docente de especialistas escolhidos pelas suas carreiras profissionais e competências pedagógicas, o que lhe permitirá aprender com a experiência direta dos melhores do setor.





“

*Com este excepcional e extenso corpo docente composto pelos melhores profissionais do setor, aprenderá com os melhores especialistas em todas as áreas do Ensino Digital e da Gamificação”*

## Direção



### Sr. Álvaro Cabezuelo Doblare

- Psicólogo
- Especialista em Identidade Digital e Mestrado em Comunicação
- Marketing Digital e Redes Sociais
- Professor de Identidade Digital
- Social Media Manager em Agência de Comunicação
- Professor na Aula Salud



### Sr. Javier Morilla Ordóñez

- Apple Distinguished Educator
- Licenciado em História
- Chefe de Estudos na Escola JABY, Especialista em Gamificação, Flipped Classroom e Transição Digital
- Autor da gamificação estrutural "The Clio Wars" e da ABJ "The Arrow of Time", "The Court of Miracles" ou "The War that would end all wars"



### **Sr. Antonio Albiol Martín**

- ♦ Mestrado em Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação da UOC
- ♦ Mestrado em Estudos Literários, Licenciatura em Filosofia e Letras
- ♦ Responsável pelo CuriosiTIC: Programa para a Integração das TIC na sala de aula na Escola JABY

## Professores

### Sr. Juan Moisés De la Serna

- ♦ Doutoramento em Psicologia, Mestrado em Neurociências e Biologia Comportamental
- ♦ Diretor da Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias e divulgador científico
- ♦ Diploma em Relações Laborais
- ♦ Especialista Universitário em Hipnose Clínica
- ♦ Especialista Universitário em Metodologia Didática

### Sr. Carlos Fuster García

- ♦ Doutoramento em Ensino Específico, especializado em Ciências Sociais
- ♦ Licenciado em História pela Universidade de Valência
- ♦ Mestrado em Professor do Ensino Secundário e Mestrado em Investigação em Ensino Específico da mesma instituição

### Sr. Jesús Herrero González

- ♦ Licenciado em Psicologia
- ♦ Mestrado em educação, trabalha para a DEVIR (empresa espanhola líder em jogos de tabuleiro e role playing) e para a cadeia de Hobby e Loja de brinquedos
- ♦ Especialista em jogos e gamificação

### Sr. Raúl Illán

- ♦ Licenciatura em Administração e Gestão de Empresas com especialização em Gestão Financeira (UCM)
- ♦ Licenciatura em Direito e Licenciatura em Psicologia (UNED)
- ♦ Congresso Internacional sobre a Atenção em Organizações e Empresas (UNED) Stress e Ansiedade: como reduzir o seu impacto (UNED) Inteligência Aplicada (UNED) Investigação Científica do Crime (UNED) Bolsa de Valores e Mercados Financeiros (Bolsa de Madrid) Formação de Consultores Financeiros (Credit Suisse Private Banking)







#### **Sra. Virginia López Gómez**

- ♦ Co-fundadora da Equipo Talentos, especializada na formação em atividades de ensino-aprendizagem com recursos digitais
- ♦ Formadora de professores para a Comunidade de Madrid e o Governo Regional da Andaluzia em cursos PBL, Criação de DRR, Gamificação ou TIC
- ♦ Licenciada em Documentação

#### **Sr. Óscar Martín Centeno**

- ♦ Presidente do Conselho de Administração da Educação Infantil, Primária e Especial da Comunidade de Madrid
- ♦ Diretor da Escola Infantil, Primária e Secundária de Santo Domingo em Algete, Madrid
- ♦ Autor premiado, com obras como o “Manual de creación literaria en la era de Internet y Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías”
- ♦ Formador de professores na Comunidade de Madrid em cursos sobre as TIC na sala de aula
- ♦ Recursos digitais ou de leitura encorajadora na era digital

#### **Sr. Alejandro Gris Ramos**

- ♦ Engenheiro Técnico em Gestão Informática
- ♦ Mestrado em E-Commerce e especialista nas últimas tecnologias aplicadas ao ensino, Marketing Digital, desenvolvimento de aplicações web e de negócios na Internet

# 05

## Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais dos melhores centros e universidades. Conscientes da relevância da especialização atual, criaram um curso didático no qual cada tema abordará um dos aspetos relevantes para o desenvolvimento de um profissional altamente competente. Tudo isto constitui um conteúdo programático de elevada intensidade pedagógica e com uma qualidade incomparável, que inclui a mais avançada teoria e prática virtual, que o impulsionará para um mestrado de topo nesta área.



“

*Este Advanced Master é uma oportunidade incomparável para obter, numa única especialização, todos os conhecimentos necessários no Ensino Digital e Gamificação”*

## Módulo 1. Criação do quadro: aspetos psicopedagógicos

- 1.1. Processos de aprendizagem
  - 1.1.1. Definição de aprendizagem
  - 1.1.2. Características da aprendizagem
- 1.2. Processos cognitivos da aprendizagem
  - 1.2.1. Processos básicos
  - 1.2.2. Processos superiores
- 1.3. Cognição e metacognição na aprendizagem
  - 1.3.1. Cognição na aprendizagem
  - 1.3.2. Metacognição na aprendizagem
- 1.4. Avaliação da aprendizagem
  - 1.4.1. Avaliações diretas
  - 1.4.2. Avaliações indiretas
- 1.5. Dificuldades da aprendizagem
  - 1.5.1. Deficiências de competências
  - 1.5.2. Dificuldades ambientais
- 1.6. O papel do jogo no desenvolvimento
  - 1.6.1. O papel social do jogo
  - 1.6.2. O jogo terapêutico
- 1.7. O papel do jogo na aprendizagem
  - 1.7.1. Aprendizagem de conhecimentos
  - 1.7.2. Aprendizagem processual
- 1.8. A tecnologia educativa
  - 1.8.1. Escola 4.0
  - 1.8.2. Competências digitais
- 1.9. Dificuldades tecnológicas
  - 1.9.1. Acesso à tecnologia
  - 1.9.2. Competências tecnológicas
- 1.10. Recursos tecnológicos
  - 1.10.1. Blogs e Fóruns de discussão
  - 1.10.2. Youtube e Wikis

## Módulo 2. Fundamentos da Gamificação Como gamificar sem falhar

- 2.1. Gamificar
  - 2.1.1. O que significa gamificar?
  - 2.1.2. O que não é gamificar?
- 2.2. O cérebro em movimento: modelos comportamentais
  - 2.2.1. O que faço? Behaviourismo
  - 2.2.2. Porque me comporto assim? Cognitivismo
  - 2.2.3. Preciso de dopamina! Motivação
- 2.3. Revendo a história
  - 2.3.1. Era uma vez... o jogo
  - 2.3.2. Há novidades? Jogar nos dias de hoje
- 2.4. *Move, move, move...* dinâmicas
  - 2.4.1. Nada de novo!: restrições ou limitações do jogo
  - 2.4.2. Conta-me uma história: a narrativa
  - 2.4.3. Com o coração: as emoções
  - 2.4.4. Estou a envelhecer: o progresso ou evolução do jogador
  - 2.4.5. Porque eu valho a pena: estatuto ou reconhecimento
  - 2.4.6. Vamos lá! Também tu?: as relações ou interações sociais
- 2.5. Não pode faltar... As Mecânicas!
  - 2.5.1. Vamos a isso: desafios e objetivos
  - 2.5.2. Superman: competição
  - 2.5.3. A Liga dos Cavaleiros Extraordinários: Cooperação
  - 2.5.4. Safei-me bem? *Feedback*
  - 2.5.5. O meu tesouro: recompensas
  - 2.5.6. É a minha vez: turnos
- 2.6. Três “pessoas” e um destino: classificar os jogadores
  - 2.6.1. Teoria de Richard Bartle: aposta no 4
  - 2.6.2. Teoria de Andrzej *Mrczewski*: subir para 5
  - 2.6.3. Teoria de Amy Jo Kim: fica nos 4
- 2.7. Com que finalidade?
  - 2.7.1. Motivação: gosto de ti...
  - 2.7.2. Fidelização: fica comigo...
  - 2.7.3. Otimização: se fizermos melhor...
- 2.8. Vantagens da Gamificação

### Módulo 3. Elementos e mecânica do jogo

- 3.1. Jogar com conceitos e conceptualização de jogos: uma introdução
  - 3.1.1. O que são as mecânicas de jogo?
  - 3.1.2. Conceitos básicos
- 3.2. Começando do início: mecânica básica
  - 3.2.1. Padrões do jogo
    - 3.2.1.1. Agrupamentos
    - 3.2.1.2. Cooperação e competição
  - 3.2.2. O tempo
- 3.3. Você e o azar: mecânica da aleatoriedade
  - 3.3.1. O azar como um recurso
  - 3.3.2. Possibilidade, probabilidade e certeza
- 3.4. Juntos mas não misturados: mecânica e interação
  - 3.4.1. Interação e não-interação
  - 3.4.2. O alcance
- 3.5. Sem isto não há jogo 1: interagir com o sistema
  - 3.5.1. Recursos
  - 3.5.2. Mecânica do espaço
  - 3.5.3. *Puzzles* e perguntas
- 3.6. Sem isto não há jogo 2: narrativas e o jogo de dramatização
  - 3.6.1. Mecânicas sociais
  - 3.6.2. A narrativa
- 3.7. Do aperitivo à sobremesa: mecânica da recompensa e da conclusão
  - 3.7.1. Condições da vitória
  - 3.7.2. Sistemas comparativos
  - 3.7.3. Vitória e derrota nos jogos cooperativos
  - 3.7.4. Combinações
- 3.8. Há algo lá fora: recompensas para além do dia a dia
  - 3.8.1. Os clássicos
  - 3.8.2. Outras formas de recompensa

- 3.9. De obstáculos imprevistos
  - 3.9.1. Os jogos não eram divertidos?
  - 3.9.2. O azar e como controlá-lo
  - 3.9.3. Bolas de neve e buracos
  - 3.9.4. Que horas são?
  - 3.9.5. O conto do vigário
  - 3.9.6. Alfas, betas e versões de teste

### Módulo 4. Ludificações e aprendizagem baseada em jogos (ABJ)

- 4.1. Sabe o que estamos a jogar?
  - 4.1.1. Diferenças entre Ludificação e Gamificação
  - 4.1.2. Ludificação e jogos
  - 4.1.3. História dos jogos
- 4.2. O que estamos a jogar?
  - 4.2.1. De acordo com os seus objetivos
    - 4.2.1.1. Competitivos
    - 4.2.1.2. Colaborativos
  - 4.2.2. De acordo com os seus elementos
    - 4.2.2.1. De tabuleiro
    - 4.2.2.2. De cartas
    - 4.2.2.3. De dados
    - 4.2.2.4. De lápis e papel (ROL)
- 4.3. Os conselhos dos nossos pais
  - 4.3.1. Primeiras civilizações, primeiros jogos
    - 4.3.1.1. *Senet*
    - 4.3.1.2. Jogo Real de Ur
  - 4.3.2. Mancala
  - 4.3.3. Xadrez
  - 4.3.4. *Backgammon*
  - 4.3.5. Ludo
  - 4.3.6. Jogo do galo

- 4.4. Quem quer ser milionário?
  - 4.4.1. Jogo da força
    - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
    - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
    - 4.4.1.3. *The Game of Life*
    - 4.4.1.4. O que nos ensina o jogo *The Game of Life* sobre os valores?
  - 4.4.2. Monopoly
    - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
    - 4.4.2.2. *Finance* e outros
    - 4.4.2.3. O Monopoly de Darrow
    - 4.4.2.4. Patentes, desenhos e o que ter em conta na ludificação
  - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. Um jogo foi criado com sucesso
  - 4.5.1. *Risk*
  - 4.5.2. *Cluedo*
  - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
  - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Jogos de guerra/Wargame e simulação histórica
  - 4.6.1. A origem: *Avalon Hill*
  - 4.6.2. A maturidade dos wargames
  - 4.6.3. A revolução dos CDG's
  - 4.6.4. Últimas tendências nos wargames
  - 4.6.5. Wargames de miniaturas
- 4.7. A companhia do anel, lápis e papel
  - 4.7.1. O princípio
  - 4.7.2. A Idade de Ouro e as primeiras controvérsias
  - 4.7.3. O papel narrativo
  - 4.7.4. Os jogos de dramatização no século XXI
- 4.8. Era uma vez na América, *Magic* los TCG's e os *Ameritrash*
  - 4.8.1. *Magic* e os TCG's
    - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
    - 4.8.1.2. Outros TCG's
    - 4.8.1.3. LCG's





- 4.8.2. *Ameritrash*
  - 4.8.2.1. Conceito
  - 4.8.2.2. Desenvolvimento
- 4.8.3. Misturando Jogos híbridos
- 4.9. Para além de carros e salsichas. A revolução dos jogos de tabuleiro na Alemanha
  - 4.9.1. A Alemanha muda as regras
    - 4.9.1.1. A indústria de jogos alemã
    - 4.9.1.2. Consideração social dos jogos de azar na Alemanha
    - 4.9.1.3. Um tipo de jogo diferente
  - 4.9.2. Os Eurogames
    - 4.9.2.1. A pré-história
    - 4.9.2.2. Colonos de Catán
    - 4.9.2.3. Os alemães à conquista do mundo
    - 4.9.2.4. A Era Dourada dos Eurogames
    - 4.9.2.5. Eurogames e Educação

## **Módulo 5. Gamificação na empresa RH, Marketing, Vendas**

- 5.1. Gamificação na empresa
  - 5.1.1. Porquê fazer gamificação na empresa?
  - 5.1.2. Superpoderes da Gamificação (+)
  - 5.1.3. *Kryptonite* da gamificação (-)
- 5.2. Aumentar as nossas vendas: foi para isso que nasceu a gamificação empresarial, certo?
- 5.3. Marketing, a arte do desejo
  - 5.3.1. Novidades?: comunicação
  - 5.3.2. Quero um like!: redes sociais
- 5.4. Recursos humanos Gamificados
  - 5.4.1. Vale a pena!: atenção, gestão e retenção de talentos
  - 5.4.2. É isto que nós somos!: consolidação da cultura da empresa
  - 5.4.3. Eu participo!: motivação e cumprimento da burocracia interna
- 5.5. E porque não... Credores!

## Módulo 6. Gamificação na empresa II: gestão de equipas

- 6.1. Como se joga?
  - 6.1.1. Conceitos gerais
  - 6.1.2. Narrativa para uma gamificação conjunta
  - 6.1.3. Gestão gamificada das tarefas
  - 6.1.4. Monitorização das ações
- 6.2. Aqui todos jogam
  - 6.2.1. Motivação através de desafios comuns
  - 6.2.2. Itinerário de trabalho como uma jornada partilhada
  - 6.2.3. Colaboração na aldeia digital
- 6.3. Chegamos ao topo
  - 6.3.1. Localização dos nós para motivar toda a rede
  - 6.3.2. Transformar tarefas repetitivas em desafios estimulantes
  - 6.3.3. Transformar o ambiente através de ações conjuntas
  - 6.3.4. Como fazer da colaboração uma situação vantajosa para ambas as partes?
  - 6.3.5. Possibilidades para transformar uma pequena tarefa numa tarefa transformadora
  - 6.3.6. Cenários informais: conversa guiada através de estratégias de gamificação
- 6.4. Tivemos uma grande ideia
  - 6.4.1. A história evolui com a participação de todos
  - 6.4.2. A Narrativa torna-se o nosso diagrama de Gantt
  - 6.4.3. Gerir o trabalho através da gestão da história
- 6.5. Aumentar a pontuação
  - 6.5.1. Emblemas focados na gestão, não no prémio
  - 6.5.2. Uma procuração é uma carta de responsabilidade
  - 6.5.3. Estratégias para estabelecer canais para alavancar a autonomia de gestão
- 6.6. Acabei de mudar de ecrã
  - 6.6.1. Conceito de nível dentro do trabalho conjunto
  - 6.6.2. Possibilidades de divisão de funções com base em diferentes níveis
- 6.7. Conselho dos Sábios
  - 6.7.1. Uma comunidade que trabalha cooperativamente também aprende cooperativamente
  - 6.7.2. Como ligar os conhecimentos individuais da narrativa conjunta?
  - 6.7.3. Formas de partilhar conhecimentos, de ensinar internamente e de motivar pessoas importantes
- 6.8. Esta equipa funciona porque não somos nada parecidos
  - 6.8.1. Tarefas baseadas nas funções do jogo
  - 6.8.2. Características dos diferentes papéis na narrativa partilhada
  - 6.8.3. Pessoas que geram histórias: reviravoltas na narrativa a partir de contributos individuais
- 6.9. Os truques do mago
  - 6.9.1. Transformação de um painel de controlo num cenário gamificado
  - 6.9.2. Aplicações Web e aplicações para gerir a gamificação
  - 6.9.3. Ambientes virtuais e ambientes físicos, relacionamento e ligação entre eles
- 6.10. Façamos um balanço
  - 6.10.1. Avaliação inicial: o ponto de partida para a nossa história
  - 6.10.2. Avaliação processual: avaliação do desenvolvimento narrativo para avaliar o desempenho e fazer ajustes
  - 6.10.3. Revisão da eficácia dos processos
  - 6.10.4. Revisão dos papéis como uma fórmula para avaliar o trabalho individual
  - 6.10.5. Avaliação da ligação entre os diferentes participantes e a sua facilidade em fazer fluir os processos
  - 6.10.6. Avaliação do cumprimento do desafio
    - 6.10.6.1. Assembleia de avaliação final
    - 6.10.6.2. Celebração conjunta dos desafios alcançados
  - 6.10.7. Resultados mensuráveis
    - 6.10.7.1. Níveis
    - 6.10.7.2. Medalhas
    - 6.10.7.3. Pontos

## Módulo 7. Como organizar uma escola digital

- 7.1. Antes de começar
  - 7.1.1. A educação face à sociedade digital
  - 7.1.2. O que é uma escola digital?
- 7.2. A instituição escolar na sociedade digital
  - 7.2.1. O impulso da equipa de gestão
  - 7.2.2. O papel fundamental dos professores
  - 7.2.3. Família e escola na sociedade digital



- 7.3. Os alunos da *iGeneration* ou Geração Z
  - 7.3.1. Mitos e realidades sobre os nativos digitais
  - 7.3.2. A aprendizagem face à sociedade digital
  - 7.3.3. O *m-learning*
  - 7.3.4. O cavalo de Tróia?
- 7.4. Do que é que a minha escola precisa?
  - 7.4.1. Filosofia educativa
  - 7.4.2. "Quem muito lê e muito anda, muito vê e muito sabe"
- 7.5. Analisar antes de começarmos
  - 7.5.1. Prioridades
  - 7.5.2. Decisões fundamentais
    - 7.5.2.1. Carrinhos ou proporção 1:1?
    - 7.5.2.2. Que modelo específico escolher?
    - 7.5.2.3. PDI ou televisão? Nenhum dos dois?
  - 7.5.3. Planificação
- 7.6. O design como a chave para a implementação
  - 7.6.1. O DEP
  - 7.6.2. O que são os IDs da Apple geridos?
  - 7.6.3. Sistemas de gestão de dispositivos
  - 7.6.4. *Apple School Manager*
  - 7.6.5. Compras por volume
- 7.7. A importância de uma boa base: o desenvolvimento
  - 7.7.1. Conetividade
  - 7.7.2. Humanos: a comunidade educativa
  - 7.7.3. Organizacional
  - 7.7.4. Formação
- 7.8. Porquê escolher um iPad para a sala de aula?
  - 7.8.1. Critérios tecnopedagógicos
  - 7.8.2. Outras considerações
  - 7.8.3. Objeções típicas
- 7.9. O mapa da descoberta do tesouro
  - 7.9.1. Suite de escritório da Apple
    - 7.9.1.1. *Pages*
    - 7.9.1.2. *Keynote*
    - 7.9.1.3. *Numbers*
  - 7.9.2. Aplicações para a criação multimédia
    - 7.9.2.1. *iMovie*
    - 7.9.2.2. *Garage Band*
  - 7.9.3. A sala de aula nas mãos do professor
    - 7.9.3.1. Gestão pedagógica: aula
    - 7.9.3.2. iTunes U como Meio Virtual de Aprendizagem
  - 7.9.4. *Swift Playgrounds* e *LEGO*
- 7.10. Avaliação e continuidade do curso
  - 7.10.1. Avaliação intempestiva
  - 7.10.2. Compromissos para o novo ciclo

## Módulo 8. Novos tempos, novos alunos

- 8.1. Novos tempos, novos alunos
  - 8.1.1. Virtualidades e limites dos alunos na era digital
  - 8.1.2. PISA como uma referência para a educação de hoje
  - 8.1.3. Outras referências para a educação de hoje
- 8.2. Que sejam competentes, mas também felizes
  - 8.2.1. A competência digital como eixo transversal de aprendizagem
  - 8.2.2. Dimensões das competências digitais
  - 8.2.3. Se procurarmos a felicidade no Google, não a encontraremos
- 8.3. Alunos ativos e autónomos
  - 8.3.1. Aprendizagem baseada em projetos no contexto digital
  - 8.3.2. Outras metodologias ativas
  - 8.3.3. Aprendizagem autónoma em s XXI
- 8.4. Só não consegues, mas com amigos sim
  - 8.4.1. Elementos-chave da aprendizagem cooperativa no contexto digital
  - 8.4.2. Google suite para uma aprendizagem cooperativa

- 8.5. Alunos criativos e comunicativos
  - 8.5.1. Narração digital
  - 8.5.2. O formato audiovisual
  - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. Os nossos alunos têm estímulos suficientes?
  - 8.6.1. Recursos para falar a mesma língua que os estudantes
  - 8.6.2. Fazer bom uso do quadro branco interativo
  - 8.6.3. Projetar ou não projetar, eis a questão
- 8.7. Inimigos do tédio
  - 8.7.1. Concursos e desafios
  - 8.7.2. Personagens, tramas e poderes
- 8.8. Gosto, partilhar, comentar
  - 8.8.1. Redes sociais
  - 8.8.2. Meios de aprendizagem social e plataformas de gamificação
- 8.9. Dar *feedback*
  - 8.9.1. A avaliação com base nas competências
  - 8.9.2. Auto-avaliação e co-avaliação
  - 8.9.3. Heteroavaliação gamificada
- 8.10. Demonstrações lúdicas
  - 8.10.1. Na aula
  - 8.10.2. Em casa
  - 8.10.3. Jogos de tabuleiro
- 9.3. A formação do docente na escola digital
  - 9.3.1. Formação de professores: uma breve situação
  - 9.3.2. O papel do docente no século XXI
  - 9.3.3. Competências do professor na escola digital
  - 9.3.4. Portfólio das Competências Digitais do Docente
- 9.4. A ineficiência do professor solitário
  - 9.4.1. O projeto educacional e o projeto curricular
  - 9.4.2. A cultura dos grupos de trabalho
  - 9.4.3. Tecnologia ao serviço do trabalho cooperativo: gestão, formação e colaboração
- 9.5. TPACK: um modelo para o docente atual
  - 9.5.1. O modelo TPACK
  - 9.5.2. Tipos de conhecimentos para o uso do modelo TPACK
  - 9.5.3. Implementação do modelo TPACK
- 9.6. Materiais criativos e comunicativos
  - 9.6.1. A Narração digital na sala aula
  - 9.6.2. Os livros digitais na escola
  - 9.6.3. Criação de recursos educativos abertos
  - 9.6.4. Visualização de pensamentos e ideias
  - 9.6.5. Narração em vídeo
  - 9.6.6. Videojogos
- 9.7. A avaliação na era digital
  - 9.7.1. Rumo a uma avaliação autêntica da aprendizagem
  - 9.7.2. Contribuições da tecnologia para a avaliação
  - 9.7.3. Ferramentas de avaliação com tecnologia educacional
  - 9.7.4. Avaliação mediante assinatura eletrónica
- 9.8. Plataformas digitais para a comunicação entre professores e alunos
  - 9.8.1. Introdução às plataformas virtuais na educação
  - 9.8.2. Dimensões pedagógicas das salas de aula virtuais
  - 9.8.3. Planeamento didático de uma sala de aula virtual
  - 9.8.4. Plataformas para criar uma aula virtual
- 9.9. Família e escola: quebrar a divisão digital
  - 9.9.1. O papel da família na escola digital
  - 9.9.2. A importância das relações na educação
  - 9.9.3. Plataformas para a comunicação entre a família e a escola

## Módulo 9. O professor na escola digital

- 9.1. Repensar a Educação: Rumo à Sociedade Global de 2030
  - 9.1.1. De que educação precisamos para o século XXI?
  - 9.1.2. Educação para a cidadania global
  - 9.1.3. O papel do digital na aprendizagem
  - 9.1.4. Desafios e objetivos da educação no século XXI
- 9.2. As competências digitais do docente
  - 9.2.1. Ser competente na educação
  - 9.2.2. A tecnologia educativa digital
  - 9.2.3. Modelos de distribuição das TIC nas escolas
  - 9.2.4. As competências digitais do docente

- 9.10. Recursos para o ensino na era do conhecimento
  - 9.10.1. Ensinar a pensar em todo o currículo
  - 9.10.2. A Taxonomia do Bloom para a era digital
  - 9.10.3. A Unidade de Ensino Integrado como uma ferramenta de planejamento
  - 9.10.4. Redesenhar o exame como uma ferramenta de avaliação

## Módulo 10. Casos práticos

- 10.1. Há novidades Dr.? A necessidade de inovar
- 10.2. Vamos brincar na sala de aula: abordagem e objetivos de inovação na sala de aula: um jogo com *flipped classroom*
- 10.3. Como projetar o Clio Wars sem falhar: as ferramentas Parte I - O design de uma gamificação
  - 10.3.1. Vídeos narrativos
  - 10.3.2. Seguimento
  - 10.3.3. Recompensas
- 10.4. Como projetar o Clio Wars sem falhar: as ferramentas Parte II - O design de uma gamificação
- 10.5. Bricolagem na Gamificação Manutenção, avaliação e atualização no Clio Wars
- 10.6. Jogar com a história Parte I - Criar jogos para aprender na sala de aula: La Corte de los Milagros
- 10.7. Jogar com a história Parte II - Criar jogos para aprender na sala de aula A Flecha do Tempo e a Guerra que Acabaria com Todas as Guerras
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Elaboração de um *escape room* na aula e a sua implementação numa gamificação
- 10.9. Ao contrário Elaborar videoaulas
- 10.10. Video *killed the radio star*. Trabalhar com videoaulas

## Módulo 11. O modelo de aprendizagem digital

- 11.1. Definir a aprendizagem
  - 11.1.1. Conhecer a aprendizagem
  - 11.1.2. Tipos de aprendizagem
- 11.2. Evolução dos Processos Psicológicos na Aprendizagem
  - 11.2.1. A origem dos Processos Psicológicos na Aprendizagem
  - 11.2.2. Evolução dos Processos Psicológicos na Aprendizagem

- 11.3. O contexto educativo
  - 11.3.1. Características da educação não formal
  - 11.3.2. Características da educação formal
- 11.4. A tecnologia educativa
  - 11.4.1. Escola 4.0
  - 11.4.2. Competências digitais
- 11.5. Dificuldades tecnológicas
  - 11.5.1. Acesso à tecnologia
  - 11.5.2. Competências tecnológicas
- 11.6. Recursos tecnológicos
  - 11.6.1. Blogs e Fóruns de discussão
  - 11.6.2. Youtube e Wikis
- 11.7. O ensino à distância
  - 11.7.1. Definição das características
  - 11.7.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 11.8. *Blended Learning*
  - 11.8.1. Definição das características
  - 11.8.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 11.9. O ensino virtual
  - 11.9.1. Definição das características
  - 11.9.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 11.10. As redes sociais
  - 11.10.1. Facebook e psicologia
  - 11.10.2. Twitter e psicologia

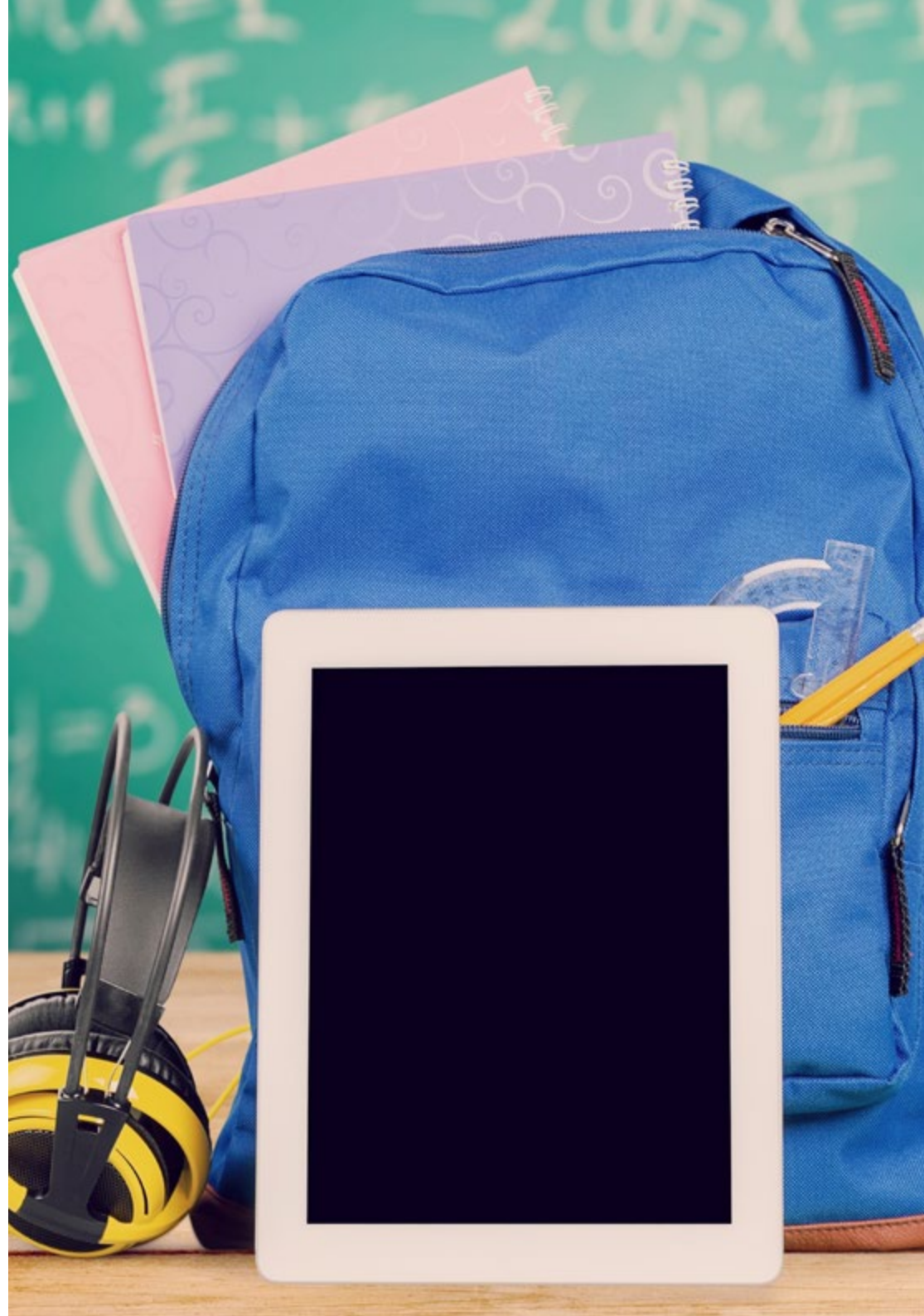
## Módulo 12. Novos métodos de ensino

- 12.1. O ensino tradicional
  - 12.1.1. Vantagens e desvantagens
  - 12.1.2. Os novos desafios do ensino
- 12.2. Educação 4.0
  - 12.2.1. Vantagens e desvantagens
  - 12.2.2. Necessidade de reciclagem

- 12.3. O modelo de comunicação 4.0
  - 12.3.1. Abandono das aulas magistrais (masterclass)
  - 12.3.2. Interoperabilidade na sala de aula
- 12.4. Novos desafios para os professores
  - 12.4.1. Formação contínua dos professores
  - 12.4.2. Avaliação da aprendizagem
- 12.5. Externalização do ensino
  - 12.5.1. Programas de intercâmbio
  - 12.5.2. A rede colaborativa
- 12.6. A Internet e a educação tradicional
  - 12.6.1. Desafios da educação baseada em livros
  - 12.6.2. Realidade aumentada na sala de aula
- 12.7. Novos papéis do docente 4.0
  - 12.7.1. Dinamizador da sala de aula
  - 12.7.2. Gestor de conteúdos
- 12.8. Novos papéis do aluno 4.0
  - 12.8.1. Passar de modelo passivo para modelo ativo
  - 12.8.2. A introdução do modelo cooperativo
  - 12.8.3. A criação de conteúdos por parte dos professores
  - 12.8.4. Materiais interativos
  - 12.8.5. Fontes para consulta
- 12.9. Nova avaliação da aprendizagem
  - 12.9.1. Avaliação do produto tecnológico
  - 12.9.2. Elaboração de conteúdos por parte dos alunos

### Módulo 13. Google GSuite for Education

- 13.1. O Universo Google
  - 13.1.1. História do Google
  - 13.1.2. O que é o Google hoje em dia
  - 13.1.3. A importância da parceria com o Google
  - 13.1.4. Catálogo de Aplicações do Google
  - 13.1.5. Resumo



- 13.2. O Google e a Educação
  - 13.2.1. O envolvimento do Google na Educação
  - 13.2.2. Procedimentos de candidatura na sua escola
  - 13.2.3. Versões e tipos de suporte técnico
  - 13.2.4. Primeiros passos com a Consola de Gestão da *GSuite*
  - 13.2.5. Utilizadores e grupos
  - 13.2.6. Resumo
- 13.3. *GSuite*, uso avançado
  - 13.3.1. Perfis
  - 13.3.2. Relatórios
  - 13.3.3. Funções do administrador
  - 13.3.4. Gerenciamento de dispositivos
  - 13.3.5. Segurança
  - 13.3.6. Domínios
  - 13.3.7. Migração de dados
  - 13.3.8. Grupos e listas de difusão
  - 13.3.9. Política de privacidade e proteção de dados
  - 13.3.10. Resumo
- 13.4. Ferramentas para a pesquisa de informação na sala de aula
  - 13.4.1. O motor de busca do Google
  - 13.4.2. Pesquisa avançada de informação
  - 13.4.3. Integração do motor de busca
  - 13.4.4. Google Chrome
  - 13.4.5. Google News
  - 13.4.6. Google Maps
  - 13.4.7. Youtube
  - 13.4.8. Resumo
- 13.5. Ferramentas Google para a comunicação na sala de aula
  - 13.5.1. Introdução ao Google Classroom
  - 13.5.2. Instruções de uso para professores
  - 13.5.3. Instruções de uso para alunos
  - 13.5.4. Resumo

- 13.6. Google Classroom: Uso avançado e componentes adicionais
  - 13.6.1. Uso avançado do Google Classroom
  - 13.6.2. *Flubaroo*
  - 13.6.3. *FormLimiter*
  - 13.6.4. *Autocrat*
  - 13.6.5. *Doctopus*
  - 13.6.6. Resumo
- 13.7. Ferramentas para a organização da informação
  - 13.7.1. Os primeiros passos no Google Drive
  - 13.7.2. Organização de ficheiros e pastas
  - 13.7.3. Partilha de ficheiros
  - 13.7.4. Armazenamento
  - 13.7.5. Resumo
- 13.8. Ferramentas para o trabalho cooperativo do Google
  - 13.8.1. Calendar
  - 13.8.2. Google Sheets
  - 13.8.3. Google Docs
  - 13.8.4. Google Presentations
  - 13.8.5. Google Forms
  - 13.8.6. Resumo

## Módulo 14. As TIC e a sua aplicação prática e interativa

- 14.1. As novas tecnologias na educação
  - 14.1.1. O contexto educativo 2.0
  - 14.1.2. Porquê usar as TIC?
  - 14.1.3. As competências digitais dos professores e alunos
  - 14.1.4. Resumo
- 14.2. As TIC na sala de aula e a sua aplicação
  - 14.2.1. Livro digital
  - 14.2.2. Quadro digital
  - 14.2.3. Mochila digital
  - 14.2.4. Dispositivos móveis
  - 14.2.5. Resumo
- 14.3. As TIC na web e a sua aplicação
  - 14.3.1. Navegar, pesquisar e filtrar informação
  - 14.3.2. Software educativo
  - 14.3.3. Atividades guiadas na internet
  - 14.3.4. Blogs educativos e páginas web
  - 14.3.5. Wikis de professores de línguas e literatura
  - 14.3.6. Plataformas de aprendizagem: *Moodle* e *Schoology*
  - 14.3.7. Google *Classroom*
  - 14.3.8. Google Docs
  - 14.3.9. MOOCs
  - 14.3.10. Resumo
- 14.4. Redes sociais e as suas aplicações no ensino
  - 14.4.1. Introdução às redes sociais
  - 14.4.2. Facebook
  - 14.4.3. Twitter
  - 14.4.4. Instagram
  - 14.4.5. LinkedIn
  - 14.4.6. Resumo
- 14.5. Novas metodologias na sala de aula
  - 14.5.1. Esquemas, mapas conceptuais e mentais
  - 14.5.2. Infografias
  - 14.5.3. Apresentações e textos animados
  - 14.5.4. Criação de vídeos e tutoriais
  - 14.5.5. Gamificação
  - 14.5.6. *Flipped classroom*
  - 14.5.7. Resumo
- 14.6. Conceção de atividades de colaboração
  - 14.6.1. Criação de atividades de colaboração
  - 14.6.2. Ler e escrever com as TIC
  - 14.6.3. Melhorar o diálogo e a capacidade de raciocínio com as TIC
  - 14.6.4. Atenção à diversidade do grupo
  - 14.6.5. Programação e monitorização de atividades
  - 14.6.6. Resumo

- 14.7. Avaliar com as TIC
  - 14.7.1. Sistemas de avaliação com as TIC
  - 14.7.2. O e-Portfolio
  - 14.7.3. Auto-avaliação, revisão por pares e feedback
  - 14.7.4. Resumo
- 14.8. Potenciais riscos da web
  - 14.8.1. Filtragem de informação e infoxicação
  - 14.8.2. Ameaças na rede
  - 14.8.3. Seguimento das atividades
  - 14.8.4. Resumo
- 14.9. Os meus recursos TIC
  - 14.9.1. Armazenamento e recuperação de recursos, materiais e ferramentas
  - 14.9.2. Atualização de recursos, materiais e ferramentas
  - 14.9.3. Resumo

## Módulo 15. As TIC na orientação académica

- 15.1. Tecnologia na Educação
  - 15.1.1. História e evolução da tecnologia
  - 15.1.2. Novos desafios
  - 15.1.3. Resumo
- 15.2. Internet nas Escolas
  - 15.2.1. História e primeiros anos da Internet
  - 15.2.2. O impacto da Internet na Educação
  - 15.2.3. Resumo
- 15.3. Dispositivos para professores e alunos
  - 15.3.1. Dispositivos na sala de aula
  - 15.3.2. O quadro eletrónico
  - 15.3.3. Dispositivos para alunos
  - 15.3.4. Os tablets
  - 15.3.5. 7 formas de usar os dispositivos móveis na sala de aula
  - 15.3.6. Resumo

- 15.4. Tutoria online
  - 15.4.1. Porquê ser tutor online?
  - 15.4.2. Adaptação dos alunos
  - 15.4.3. Vantagens e desvantagens
  - 15.4.4. Tarefas do tutor
  - 15.4.5. Pôr em prática
  - 15.4.6. Resumo
- 15.5. Criatividade nas escolas
  - 15.5.1. A criatividade nas escolas
  - 15.5.2. Pensamento lateral prático
  - 15.5.3. Os primeiros docentes tecnológicos
  - 15.5.4. O novo perfil do docente
  - 15.5.5. Resumo
- 15.6. Os pais e professores como migrantes digitais
  - 15.6.1. Nativos digitais vs. migrantes digitais
  - 15.6.2. Formação tecnológica em migrantes digitais
  - 15.6.3. Desenvolvimento e empoderamento dos nativos digitais
  - 15.6.4. Resumo
- 15.7. Uso responsável das novas tecnologias
  - 15.7.1. Privacidade
  - 15.7.2. Proteção de dados
  - 15.7.3. Cibercrime
  - 15.7.4. Resumo
- 15.8. Vícios e patologias
  - 15.8.1. Definição de ser dependente das tecnologias
  - 15.8.2. Evitar a dependência
  - 15.8.3. Como sair de uma dependência?
  - 15.8.4. Novas doenças produzidas pela tecnologia
  - 15.8.5. Resumo

- 15.9. Alguns projetos e experiências em Orientação e TIC
  - 15.9.1. Introdução
  - 15.9.2. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
  - 15.9.3. MyWayPass - Plataforma online gratuita para a tomada de decisões
  - 15.9.4. Ao toque de uma campanha
  - 15.9.5. Sociescola
  - 15.9.6. Orientaline
  - 15.9.7. Sala virtual do estudante
  - 15.9.8. Resumo
- 15.10. Alguns recursos digitais para orientação educacional
  - 15.10.1. Introdução
  - 15.10.2. Associações e portais de interesse no campo da orientação
  - 15.10.3. Blogs
  - 15.10.4. Wikis
  - 15.10.5. Redes sociais de profissionais ou instituições de orientação profissional
  - 15.10.6. Grupos do Facebook
  - 15.10.7. Aplicações associadas ao campo da orientação
  - 15.10.8. Hashtags interessantes
  - 15.10.9. Outros recursos das TIC
  - 15.10.10. Ambientes pessoais de aprendizagem na orientação; o orientaPLE

## Módulo 16. Identidade digital e branding digital

- 16.1. Identidade digital
  - 16.1.1. Definição de identidade digital
  - 16.1.2. Gerir a Identidade Digital no Ensino
  - 16.1.3. Âmbito de aplicação da Identidade Digital
  - 16.1.4. Resumo
- 16.2. Blogs
  - 16.2.1. Introdução aos blogs no ensino
  - 16.2.2. Blogs e Identidade Digital
  - 16.2.3. Resumo
- 16.3. Papéis na Identidade digital
  - 16.3.1. Identidade digital do corpo estudantil
  - 16.3.2. Identidade digital do corpo docente
  - 16.3.3. Resumo
- 16.4. Branding
  - 16.4.1. O que é o Branding Digital
  - 16.4.2. Como trabalhar o Branding Digital
  - 16.4.3. Resumo
- 16.5. Como se posicionar no ensino digital
  - 16.5.1. Introdução ao SEO
  - 16.5.2. Posicionar um blog
  - 16.5.3. Introdução ao Branding pessoal
  - 16.5.4. Casos de sucesso de Branding de professores
  - 16.5.5. Usos típicos
  - 16.5.6. Resumo
- 16.6. A reputação online
  - 16.6.1. A reputação online vs. Reputação física
  - 16.6.2. A reputação online na docência
  - 16.6.3. Gestão de Crises de Reputação Online
  - 16.6.4. Resumo
- 16.7. A Comunicação Digital
  - 16.7.1. Comunicação Digital
  - 16.7.2. Comunicação Pessoal e Identidade Digital
  - 16.7.3. Comunicação corporativa e Identidade Digital
  - 16.7.4. Ferramentas de comunicação docente
  - 16.7.5. Protocolos de comunicação docente
  - 16.7.6. Resumo



- 16.8. Ferramentas de comunicação
  - 16.8.1. Plano de comunicação
  - 16.8.2. Gestores de mensagens instantâneas
  - 16.8.3. E-mail
  - 16.8.4. A agenda digital nas novas plataformas
  - 16.8.5. Videoconferências
  - 16.8.6. Resumo
- 16.9. Avaliar com as TIC
  - 16.9.1. Sistemas de avaliação com as TIC
  - 16.9.2. O *e-Portefólio*
  - 16.9.3. Auto-avaliação, revisão por pares e feedback
  - 16.9.4. Resumo
- 16.10. Recursos para a gestão de materiais
  - 16.10.1. Armazenamento e recuperação de recursos, materiais e ferramentas
  - 16.10.2. Atualização de recursos, materiais e ferramentas
  - 16.10.3. Resumo

## Módulo 17. Redes sociais e blogs no ensino

- 17.1. Redes sociais
  - 17.1.1. Origem e evolução
  - 17.1.2. Redes Sociais para Docentes
  - 17.1.3. Estratégia, analítica e conteúdo
  - 17.1.4. Resumo
- 17.2. Facebook
  - 17.2.1. A origem e evolução do Facebook
  - 17.2.2. Páginas do Facebook para divulgação de docente
  - 17.2.3. Grupos
  - 17.2.4. Pesquisa e base de dados no Facebook
  - 17.2.5. Ferramentas
  - 17.2.6. Resumo
- 17.3. Twitter
  - 17.3.1. A origem e evolução do Twitter
  - 17.3.2. Perfis do Twitter para divulgação de docentes
  - 17.3.3. Pesquisa e base de dados no Twitter
  - 17.3.4. Ferramentas
  - 17.3.5. Resumo
- 17.4. LinkedIn
  - 17.4.1. A origem e evolução do LinkedIn
  - 17.4.2. Perfil de docentes no LinkedIn
  - 17.4.3. Grupos do LinkedIn
  - 17.4.4. Pesquisa e base de dados no LinkedIn
  - 17.4.5. Ferramentas
  - 17.4.6. Resumo
- 17.5. Youtube
  - 17.5.1. A origem e evolução do Youtube
  - 17.5.2. Canais do Youtube para divulgação de docentes
  - 17.5.3. Ferramentas para o Youtube
  - 17.5.4. Resumo
- 17.6. Instagram
  - 17.6.1. A origem e evolução do Instagram
  - 17.6.2. Perfis do Instagram para divulgação de docentes
  - 17.6.3. Ferramentas
  - 17.6.4. Resumo
- 17.7. Conteúdos Multimédia
  - 17.7.1. Fotografia
  - 17.7.2. Infografias
  - 17.7.3. Vídeos
  - 17.7.4. Vídeos em direto
  - 17.7.5. Resumo

- 17.8. Blogs e gestão das Redes Sociais
  - 17.8.1. Regras básicas para a gestão das redes sociais
  - 17.8.2. Utilidades no ensino
  - 17.8.3. Ferramentas de criação de conteúdos
  - 17.8.4. Ferramentas de gestão das Redes Sociais
  - 17.8.5. Truques nas Redes Sociais
  - 17.8.6. Resumo
- 17.9. Ferramentas analíticas
  - 17.9.1. O que estamos a analisar?
  - 17.9.2. Google *Analytics*
  - 17.9.3. Resumo
- 17.10. Comunicação e Reputação
  - 17.10.1. Gestão de fontes
  - 17.10.2. Protocolos de comunicação
  - 17.10.3. Gestão de crises
  - 17.10.4. Resumo

## Módulo 18. O contexto Apple na educação

- 18.1. Os dispositivos móveis na educação
  - 18.1.1. O *m-learning*
  - 18.1.2. Uma decisão problemática
- 18.2. Porquê escolher um iPad para a sala de aula?
  - 18.2.1. Critérios tecnopedagógicos
  - 18.2.2. Outras considerações
  - 18.2.3. Objeções típicas
- 18.3. Do que é que a minha escola precisa?
  - 18.3.1. Filosofia educativa
  - 18.3.2. "Quem muito lê e muito anda, muito vê e muito sabe"

- 18.4. Desenhar o nosso próprio modelo
  - 18.4.1. Prioridades
  - 18.4.2. Decisões fundamentais
    - 18.4.2.1. Carrinhos ou proporção 1:1?
    - 18.4.2.2. Que modelo específico escolher?
    - 18.4.2.3. PDI ou televisão? Nenhum dos dois?
  - 18.4.3. Planificação
- 18.5. O ecossistema educativo da Apple
  - 18.5.1. O DEP
  - 18.5.2. Sistemas de gestão de dispositivos
  - 18.5.3. O que são os IDs da Apple geridos?
  - 18.5.4. *Apple School Manager*
- 18.6. Outros fatores críticos de desenvolvimento
  - 18.6.1. Técnicos: conectividade
  - 18.6.2. Humanos: a comunidade educativa
  - 18.6.3. Organizacional
- 18.7. A sala de aula nas mãos do professor
  - 18.7.1. Gestão pedagógica: aula *iDoceo*
  - 18.7.2. iTunes U como Meio Virtual de Aprendizagem
- 18.8. O mapa da descoberta do tesouro
  - 18.8.1. Suite de escritório da Apple
    - 18.8.1.1. *Pages*
    - 18.8.1.2. *Keynote*
    - 18.8.1.3. *Numbers*
  - 18.8.2. Aplicações para produção multimídia
    - 18.8.2.1. *iMovie*
    - 18.8.2.2. *Garage Band*
- 18.9. A Apple e as metodologias emergentes
  - 18.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything e EdPuzzle*
  - 18.9.2. Gamificação: *Kahoot e Plickers*
- 18.10. Qualquer pessoa pode programar
  - 18.10.1. *Swift playgrounds*
  - 18.10.2. Avaliação intempestiva

## Módulo 19. Inovação tecnológica na educação

- 19.1. Vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na educação
  - 19.1.1. A tecnologia como meio de educação
  - 19.1.2. Vantagens de utilização
  - 19.1.3. Desvantagens e vícios
  - 19.1.4. Resumo
- 19.2. Neurotecnologia educativa
  - 19.2.1. Neurociência
  - 19.2.2. Neurotecnologia
  - 19.2.3. Resumo
- 19.3. Programação na educação
  - 19.3.1. Vantagens da programação na educação
  - 19.3.2. Plataforma Scratch
  - 19.3.3. Configuração do primeiro “Hola Mundo”
  - 19.3.4. Comandos, parâmetros e eventos
  - 19.3.5. Exportação de projetos
  - 19.3.6. Resumo
- 19.4. Introdução à Aula Invertida
  - 19.4.1. Em que é que se baseia?
  - 19.4.2. Exemplos de utilização
  - 19.4.3. Gravação de vídeos
  - 19.4.4. Youtube
  - 19.4.5. Resumo
- 19.5. Introdução à gamificação
  - 19.5.1. O que é a gamificação?
  - 19.5.2. Ferramentas da Gamificação
  - 19.5.3. Casos de sucesso
  - 19.5.4. Resumo
- 19.6. Introdução à Robótica
  - 19.6.1. Vantagens da programação na educação
  - 19.6.2. Arduino (hardware)
  - 19.6.3. Arduino (linguagem de programação)
  - 19.6.4. Resumo

- 19.7. Introdução à Realidade Aumentada
  - 19.7.1. O que é a RA?
  - 19.7.2. Quais são os benefícios para a educação?
  - 19.7.3. Resumo
- 19.8. Como desenvolver as suas próprias aplicações AR?
  - 19.8.1. A Realidade Aumentada Profissional
  - 19.8.2. *Unity/Vuforia*
  - 19.8.3. Exemplos de utilização
  - 19.8.4. Resumo
- 19.9. *Samsung Virtual School Suitcase*
  - 19.9.1. Aprendizagem imersiva
  - 19.9.2. A mochila do futuro
  - 19.9.3. Resumo
- 19.10. Dicas e exemplos de utilização em sala de aula
  - 19.10.1. Combinação de ferramentas de inovação na sala de aula
  - 19.10.2. Exemplos reais
  - 19.10.3. Resumo

## Módulo 20. As TIC como uma ferramenta de gestão e planeamento

- 20.1. Ferramentas TIC na escola
  - 20.1.1. Interrupção das TIC
  - 20.1.2. Objetivos das TIC
  - 20.1.3. Boa prática do uso das TIC
  - 20.1.4. Critérios para a escolha das ferramentas
  - 20.1.5. Proteção de dados
  - 20.1.6. Segurança
  - 20.1.7. Resumo

- 20.2. Comunicação
  - 20.2.1. Plano de comunicação
  - 20.2.2. Gestores de mensagens instantâneas
  - 20.2.3. Videoconferências
  - 20.2.4. Acesso remoto a dispositivos
  - 20.2.5. Plataformas de gestão escolar
  - 20.2.6. Outros meios
  - 20.2.7. Resumo
- 20.3. E-mail
  - 20.3.1. Gestão de e-mail
  - 20.3.2. Respostas, reenvios
  - 20.3.3. Assinaturas
  - 20.3.4. Classificação e etiquetagem de correio
  - 20.3.5. Regras
  - 20.3.6. Listas de correio
  - 20.3.7. Alias
  - 20.3.8. Ferramentas avançadas
  - 20.3.9. Resumo
- 20.4. Geração de documentos
  - 20.4.1. Processadores de texto
  - 20.4.2. Folhas de cálculo
  - 20.4.3. Formulários
  - 20.4.4. Modelos para a imagem corporativa
  - 20.4.5. Resumo
- 20.5. Ferramentas de gestão de tarefas
  - 20.5.1. Gestão de tarefas
  - 20.5.2. Listas
  - 20.5.3. Tarefas
  - 20.5.4. Avisos
  - 20.5.5. Abordagens de utilização
  - 20.5.6. Resumo



- 20.6. Calendário
  - 20.6.1. Calendários digitais
  - 20.6.2. Eventos
  - 20.6.3. Consultas e reuniões
  - 20.6.4. Convites e confirmação de participação
  - 20.6.5. Links para outras ferramentas
  - 20.6.6. Resumo
- 20.7. Redes sociais
  - 20.7.1. As redes sociais e o nosso Centro
  - 20.7.2. LinkedIn
  - 20.7.3. Twitter
  - 20.7.4. Facebook
  - 20.7.5. Instagram
  - 20.7.6. Resumo
- 20.8. Introdução e parametrização da Alexia
  - 20.8.1. O que é a Alexia?
  - 20.8.2. Aplicação e registo do centro na plataforma
  - 20.8.3. Primeiros passos com a Alexia
  - 20.8.4. Suporte Técnico da Alexia
  - 20.8.5. Configuração do centro
  - 20.8.6. Resumo
- 20.9. Licenças e gestão administrativa na Alexia
  - 20.9.1. Permissões de acesso
  - 20.9.2. Funções
  - 20.9.3. Faturação
  - 20.9.4. Vendas
  - 20.9.5. Ciclos formativos
  - 20.9.6. Atividades extracurriculares e outros serviços
  - 20.9.7. Resumo

- 20.10. Alexia Formação para professores
  - 20.10.1. Áreas (disciplinas)
  - 20.10.2. Avaliação
  - 20.10.3. Em espera
  - 20.10.4. Agenda/Calendário
  - 20.10.5. Comunicação
  - 20.10.6. Entrevistas
  - 20.10.7. Secções
  - 20.10.8. Alunos
  - 20.10.9. Aniversários
  - 20.10.10. Ligações
  - 20.10.11. APP móvel
  - 20.10.12. Utilidades
  - 20.10.13. Resumo



*Aproveite esta oportunidade para adquirir conhecimentos sobre os últimos desenvolvimentos na área e aplicá-los na sua atividade diária”*

06

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem.

A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning.**

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine.***





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Na Escola de Educação TECH utilizamos o Método do Caso

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos simulados, com base em situações reais em que terão de investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver a situação. Há abundantes provas científicas sobre a eficácia do método.

*Com a TECH, o aluno pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo"*



*É uma técnica que desenvolve o espírito crítico e prepara o educador para tomar decisões, defender argumentos e contrastar opiniões.*



“

*Sabia que este método foi desenvolvido em 1912 em Harvard para estudantes de direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais complexas para que tomassem decisões e justificassem a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard”*

#### A eficácia do método é justificada por quatro realizações fundamentais:

- 1 Os educadores que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, mas também um desenvolvimento da sua capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação de conhecimentos.
- 2 A aprendizagem é solidamente traduzida em competências práticas que permitem ao educador integrar melhor o conhecimento na prática diária.
- 3 A assimilação de ideias e conceitos é facilitada e mais eficiente, graças à utilização de situações que surgiram a partir de um ensino real.
- 4 O sentimento de eficiência do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os estudantes, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento do tempo passado a trabalhar no curso.



## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos 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 de aprendizagem simulados. Estas simulações são desenvolvidas utilizando software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.*



Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis globais de satisfação dos profissionais que concluem os seus estudos, no que diz respeito aos indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo (Universidade de Columbia).

Esta metodologia já formou mais de 85.000 educadores com sucesso sem precedentes em todas as especializações. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica.

A pontuação global do nosso sistema de aprendizagem é de 8,01, de acordo com os mais elevados padrões internacionais.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Técnicas e procedimentos educativos em vídeo

A TECH traz as técnicas mais inovadoras, com os últimos avanços educacionais, para a vanguarda da atualidade em Educação. Tudo isto, na primeira pessoa, com o máximo rigor, explicado e detalhado para a assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, pode observá-los quantas vezes quiser.



#### Resumos interativos

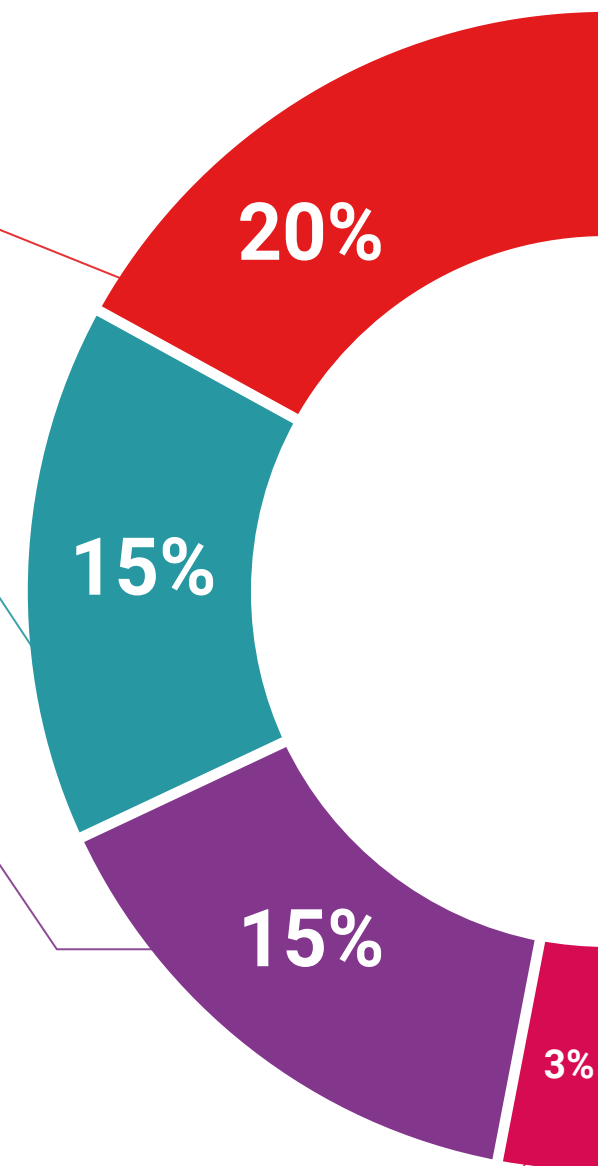
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

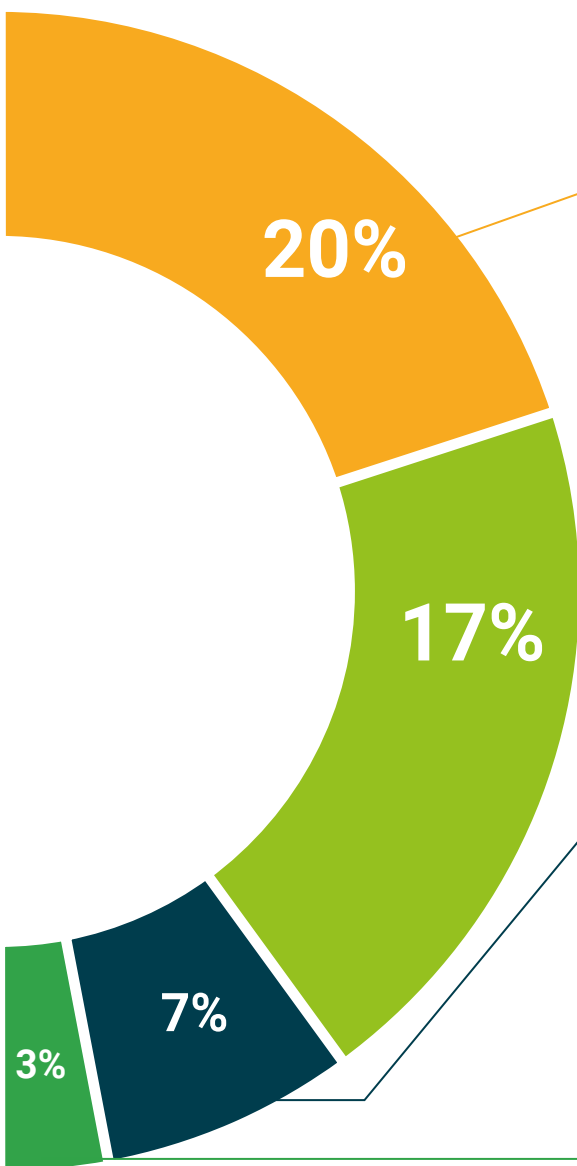
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



#### 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 necessita para completar a sua capacitação





#### **Análises de casos desenvolvidas e conduzidas por especialistas**

A aprendizagem eficaz deve necessariamente ser contextual. Por esta razão, a TECH apresenta o desenvolvimento de casos reais nos quais o perito guiará o estudante 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**

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



#### **Masterclasses**

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada. O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### **Guias rápidos de atuação**

A TECH oferece os conteúdos mais relevantes do curso sob a forma de folhas de trabalho ou guias de ação rápida. Uma forma sintética, prática e eficaz de ajudar os estudantes a progredir na sua aprendizagem.



07

# Certificação

O Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Advanced Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio\* o certificado correspondente ao **Advanced Master** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Título: **Advanced Master em Ensino Digital e Gamificação**

ECTS: **120**

Carga horária: **3.000 horas**



\*Caso o aluno solicite que o 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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

## Advanced Master Ensino Digital e Gamificação

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 120 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Advanced Master

## Ensino Digital e Gamificação

