

Mestrado Próprio

Educação Digital, E-Learning
e Redes Sociais



Mestrado Próprio

Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/educacao/mestrado-proprio/mestrado-proprio-educacao-digital-e-learning-redes-sociais

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 12

04

Direção do curso

pág. 16

05

Estrutura e conteúdo

pág. 20

06

Metodologia

pág. 32

07

Certificação

pág. 40

01

Apresentação

A tecnologia está a fazer cada vez mais incursões nas nossas vidas, e a educação não é estranha a isto, tendo em conta a importância de conhecer os últimos avanços a este respeito para aprender a tirar partido dela no campo do ensino. Daí a necessidade de ter profissionais qualificados e formados que saibam aplicar estes avanços tecnológicos à forma de ensino, que podem ser incorporados no programa de ensino, num quadro curricular e adaptado às exigências tanto do centro como da comunidade a que este pertence.



“

Este Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais irá gerar uma sensação de segurança no desempenho da sua profissão, o que o ajudará a crescer pessoal e profissionalmente"

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 Mestrado Próprio oferece uma visão ampla e completa do campo da aplicação da tecnologia na educação a partir de uma perspectiva 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 Mestrado Próprio aborda os estudos necessários para se especializar em tecnologia educativa e competências digitais para quem deseja entrar no mundo do ensino, mais concretamente no secundário, tudo numa perspectiva prática com ênfase nos aspetos mais inovadores neste campo.

Os alunos do Mestrado Próprio terão acesso a conhecimentos sobre o ensino, tanto a nível teórico como aplicado, de modo a que seja útil para o seu trabalho atual ou futuro, oferecendo assim uma vantagem qualitativa sobre outros profissionais do setor.

Também facilita a incorporação no mercado de trabalho ou a promoção no mesmo, com vastos conhecimentos teóricos e práticos que melhorarão as suas competências no seu trabalho diário.

Este **Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são

- ♦ Desenvolvimento de mais de 75 estudos de caso apresentados por especialistas em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais
- ♦ O seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informação científica e prática sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade profissional
- ♦ Novos desenvolvimentos na Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais
- ♦ Contém exercícios práticos onde o processo de auto-avaliação pode ser levado a cabo para melhorar a aprendizagem, com especial ênfase em metodologias inovadoras na Educação Digital, E-learning e Redes Sociais
- ♦ Lições teóricas, questionamentos ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e documentos individuais de reflexão
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Atualize os seus conhecimentos através do Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais"

“

Este Mestrado Próprio pode ser o melhor investimento que pode fazer na seleção de um programa de atualização por duas razões: além de atualizar os seus conhecimentos em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais, obterá uma licenciatura da TECH Universidade Tecnológica”

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem para esta formação a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes 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 uma aprendizagem imersiva programada 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 de prática profissional que surgem ao longo do programa. Para tal, o educador será assistido por um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos na área da Educação Digital, E-Learning e Redes sociais com uma vasta experiência de ensino.

Aumente a sua confiança na tomada de decisões, atualizando os seus conhecimentos através deste Mestrado Próprio.

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos desenvolvimentos em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais e melhorar a formação dos seus alunos.



02 Objetivos

O programa em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais visa facilitar o desempenho de profissionais interessados em novas formas de ensino e aprendizagem através de ferramentas e metodologias inovadoras.





“

Este curso foi desenvolvido para o ajudar a atualizar os seus conhecimentos em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais, com o uso da mais recente tecnologia educacional, para contribuir com qualidade e segurança para a tomada de decisões e monitorização dos seus alunos”



Objetivos gerais

- ♦ Introduzir os estudantes no mundo do ensino a partir de uma perspectiva 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



Aproveite a oportunidade e comece a atualizar-se com os últimos desenvolvimentos na Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais”



Objetivos específicos

Módulo 1. O modelo de aprendizagem digital

- ♦ Diferenciar entre aprendizagem formal e informal
- ♦ Distinguir entre aprendizagem implícita e aprendizagem não formal
- ♦ Descrever os processos de memória e atenção na aprendizagem
- ♦ Estabelecer as diferenças entre a aprendizagem ativa e passiva
- ♦ Compreender o papel da escola tradicional na aprendizagem

Módulo 2. Novos métodos de ensino

- ♦ Explicar o uso da tecnologia no lazer entre os estudantes
- ♦ Identificar o uso da tecnologia educacional pelos estudantes
- ♦ Estabelecer as características definidoras da tecnologia educacional
- ♦ Descrever as vantagens e desvantagens da tecnologia educacional

Módulo 3. Google G Suite for Education

- ♦ Descrever e compreender as ferramentas fornecidas por esta plataforma
- ♦ Ver aulas ao vivo
- ♦ Interagir através de chats entre professores e alunos para resolver problemas e dúvidas

Módulo 4. As TIC e a sua aplicação prática e interativa

- ♦ Descrever as novas tecnologias na educação
- ♦ Saber como implementar as TIC na sala de aula e as suas diferentes aplicações
- ♦ Compreender as Redes Sociais e as suas aplicações no ensino
- ♦ Aprender sobre novas metodologias na sala de aula

Módulo 5. As TIC na orientação académica

- ♦ Explicar o uso da tecnologia no lazer entre os estudantes
- ♦ Identificar o uso da tecnologia educacional pelos estudantes
- ♦ Distinguir entre Migrante vs. Nativo digital
- ♦ Identificar dificuldades tecnológicas em adultos
- ♦ Distinguir entre redes móveis e wifi
- ♦ Saber mais sobre o quadro branco eletrónico
- ♦ Compreender a gestão dos estudantes informatizados
- ♦ Explicar as aulas e tutorias online

Módulo 6. Identidade digital e *branding* digital

- ♦ Classificar as características definidoras do ensino virtual
- ♦ Explicar as vantagens e desvantagens do ensino virtual em relação ao ensino tradicional
- ♦ Descobrir quais são as novas tendências na comunicação digital
- ♦ Definir as novas perspetivas no ensino, formação e emprego no ambiente digital

Módulo 7. Redes sociais e blogs no ensino

- ♦ Identificar a origem e evolução do Facebook
- ♦ Classificar o uso de Facebook no ensino
- ♦ Esclarecer a origem e evolução do Twitter
- ♦ Compreender a utilização do Twitter na educação
- ♦ Avaliar o impacto das redes sociais educativas
- ♦ Monitorização de redes sociais educativas

Módulo 8. O contexto Apple na educação

- ♦ Reconhecer todos os fatores críticos do ambiente Apple no desenvolvimento do nosso modelo de implementação
- ♦ Identificar e estimar as possibilidades pedagógicas das aplicações proprietárias da Apple para a gestão, criação de conteúdos e avaliação

Módulo 9. Inovação tecnológica na educação

- ♦ Distinguir entre redes móveis e wifi
- ♦ Classificar os dispositivos móveis: tablets e smartphones
- ♦ Descobrir a extensão do uso dos tablets na sala de aula
- ♦ Saber mais sobre o quadro branco eletrónico
- ♦ Compreender a gestão dos estudantes informatizados
- ♦ Explicar as aulas e tutorias online

Módulo 10. As TIC como uma ferramenta de gestão e planeamento

- ♦ Compreender os diferentes tipos de plataformas de gestão
- ♦ Aprender as características comuns oferecidas pelas plataformas de gestão de centros
- ♦ Identificar dificuldades tecnológicas em adultos
- ♦ Introduzir as ferramentas de avaliação da implementação tecnológica
- ♦ Distinguir os custos e benefícios da implementação tecnológica

03

Competências

Depois de ser aprovado nas avaliações do Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais, o profissional terá adquirido as competências profissionais necessárias para uma práxis de qualidade e atualizada baseada na metodologia de ensino mais inovadora.



“

Com este programa poderá dominar novas metodologias e estratégias em Educação Digital, E-learning e Redes Sociais”



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
- ♦ 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 conclusões e os conhecimentos e fundamentos últimos que as sustentam- 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

“

Planificará projetos de avaliação para programas de educação de grande sucesso”





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
- ♦ Distinguindo programas de apoio à primeira infância baseados 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 do desenvolvimento curricular
- ♦ Conhecer a inovação aplicada aos planos de estudos
- ♦ Descobrir a 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
- ♦ À descoberta da Identidade Digital e Blogs
- ♦ Distinguir identidade digital e redes sociais
- ♦ Compreender a identidade digital e o YouTube
- ♦ Compreender a identidade digital e os YouTubers

04

Direção do curso

O corpo docente do curso inclui especialistas de referência em Educação Digital, E-Learning e Redes sociais que trazem a sua experiência profissional para esta formação. Além disso, outros peritos de reconhecido prestígio participam na sua concepção e desenvolvimento, completando o curso de forma interdisciplinar.



“

Aprenda com os principais profissionais os últimos avanços em procedimentos na área Digital, E-learning e Redes Sociais”

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

Professores

Sr. Antonio Albiol Martín

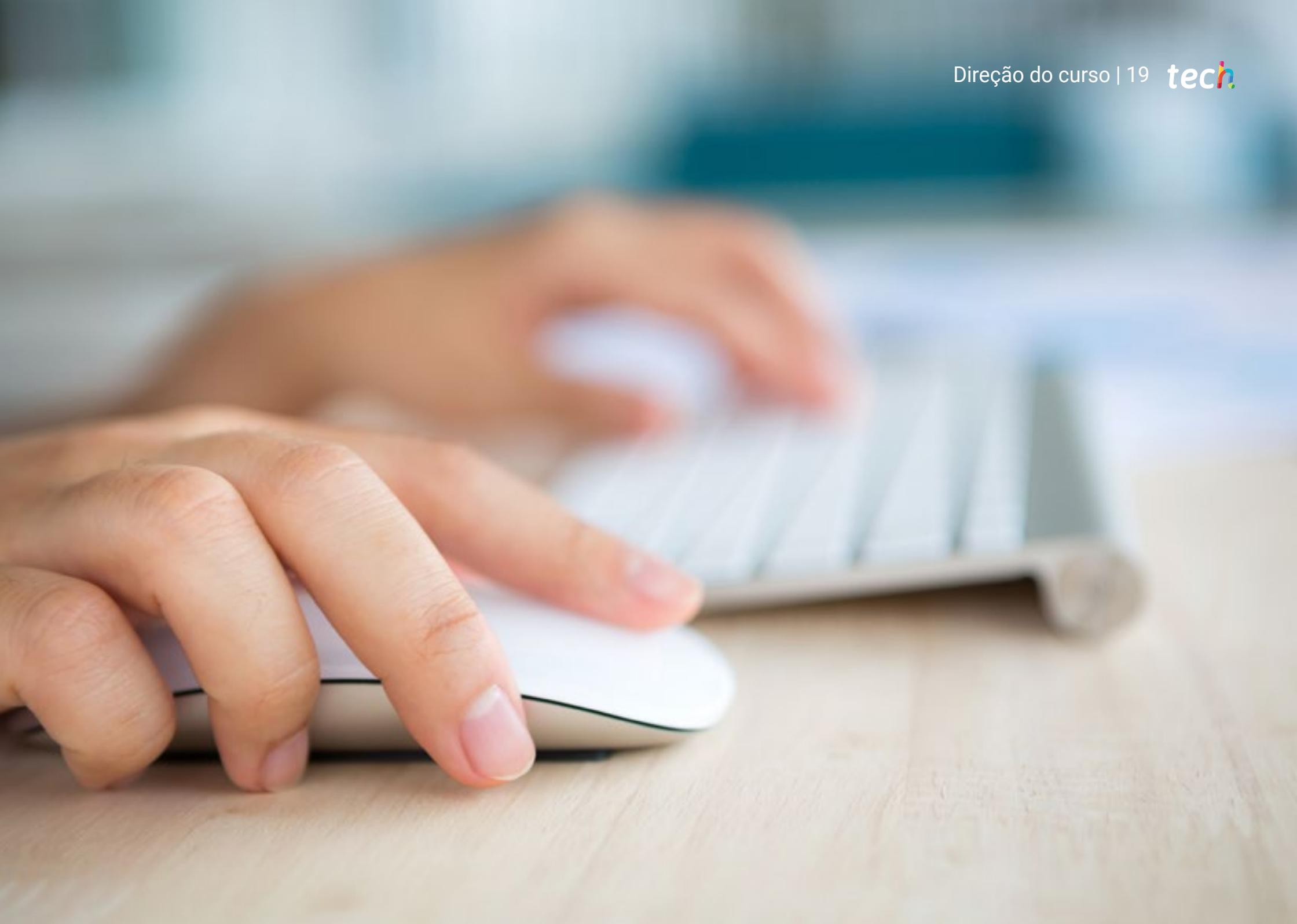
- ♦ Mestrado em Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação da UOC
- ♦ Mestrado em Estudos Literários
- ♦ Licenciado em Filosofia e Letras
- ♦ Responsável pelo CuriosiTIC: Programa para a Integração das TIC na sala de aula na Escola JABY

Dr. Juan Moisés de la Serna

- ♦ Doutoramento em Psicologia e Mestrado em Neurociências e Biologia Comportamental
- ♦ Autora da Cátedra Abierta de Psicología e Neurociências e divulgadora da ciência

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 desenvolvida por uma equipa de profissionais dos melhores centros educativos e universidades do território nacional, conscientes da relevância da formação inovadora, e comprometidos com a qualidade do ensino através das novas tecnologias educativas.





“

Este Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. O modelo de aprendizagem digital

- 1.1. Definir a aprendizagem
 - 1.1.1. Conhecer a aprendizagem
 - 1.1.2. Tipos de aprendizagem
- 1.2. Evolução dos Processos Psicológicos na Aprendizagem
 - 1.2.1. A origem dos Processos Psicológicos na Aprendizagem
 - 1.2.2. Evolução dos Processos Psicológicos na Aprendizagem
- 1.3. O contexto educativo
 - 1.3.1. Características da educação não formal
 - 1.3.2. Características da educação formal
- 1.4. A tecnologia educativa
 - 1.4.1. Escola 4.0
 - 1.4.2. Competências digitais
- 1.5. Dificuldades tecnológicas
 - 1.5.1. Acesso à tecnologia
 - 1.5.2. Competências tecnológicas
- 1.6. Recursos tecnológicos
 - 1.6.1. Blogs e Fóruns de discussão
 - 1.6.2. Youtube e Wikis
- 1.7. O ensino à distância
 - 1.7.1. Definição das características
 - 1.7.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 1.8. *Blended Learning*
 - 1.8.1. Definição das características
 - 1.8.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 1.9. O ensino virtual
 - 1.9.1. Definição das características
 - 1.9.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
- 1.10. As redes sociais
 - 1.10.1. Facebook e psicologia
 - 1.10.2. Twitter e psicologia



Módulo 2. Novos métodos de ensino

- 2.1. O ensino tradicional
 - 2.1.1. Vantagens e desvantagens
 - 2.1.2. Os novos desafios do ensino
- 2.2. Educação 4.0
 - 2.2.1. Vantagens e desvantagens
 - 2.2.2. Necessidade de reciclagem
- 2.3. O modelo de comunicação 4.0
 - 2.3.1. Abandono das aulas magistrais (masterclass)
 - 2.3.2. Interoperabilidade na sala de aula
- 2.4. Novos desafios para os professores
 - 2.4.1. Formação contínua de professores
 - 2.4.2. Avaliação da aprendizagem
- 2.5. Externalização do ensino
 - 2.5.1. Programas de intercâmbio
 - 2.5.2. A rede colaborativa
- 2.6. A Internet e a educação tradicional
 - 2.6.1. Desafios da educação baseada em livros
 - 2.6.2. Realidade aumentada na sala de aula
- 2.7. Novos papéis do docente 4.0
 - 2.7.1. Dinamizador da sala de aula
 - 2.7.2. Gestor de conteúdos
- 2.8. Novos papéis do aluno 4.0
 - 2.8.1. Passar de modelo passivo para modelo ativo
 - 2.8.2. A introdução do modelo cooperativo
 - 2.8.3. A criação de conteúdos por parte dos professores
 - 2.8.4. Materiais interativos
 - 2.8.5. Fontes para consulta
- 2.9. Nova avaliação da aprendizagem
 - 2.9.1. Avaliação do produto tecnológico
 - 2.9.2. Elaboração de conteúdos por parte dos alunos

Módulo 3. Google G Suite for Education

- 3.1. O Universo Google
 - 3.1.1. História do Google
 - 3.1.2. O que é o Google hoje em dia?
 - 3.1.3. A importância da parceria com o Google
 - 3.1.4. Catálogo de Aplicações do Google
 - 3.1.5. Resumo
- 3.2. O Google e a Educação
 - 3.2.1. O envolvimento do Google na Educação
 - 3.2.2. Procedimentos de candidatura na sua escola
 - 3.2.3. Versões e tipos de suporte técnico
 - 3.2.4. Primeiros passos com a Consola de Gestão da G Suite para
 - 3.2.5. Utilizadores e grupos
 - 3.2.6. Resumo
- 3.3. G Suite para uso avançado
 - 3.3.1. Perfis
 - 3.3.2. Relatórios
 - 3.3.3. Funções do administrador
 - 3.3.4. Gerenciamento de dispositivos
 - 3.3.5. Segurança
 - 3.3.6. Domínios
 - 3.3.7. Migração de dados
 - 3.3.8. Grupos e listas de difusão
 - 3.3.9. Política de privacidade e proteção de dados
 - 3.3.10. Resumo
- 3.4. Ferramentas para a pesquisa de informação na sala de aula
 - 3.4.1. O motor de busca do Google
 - 3.4.2. Pesquisa avançada de informação
 - 3.4.3. Integração do motor de busca
 - 3.4.4. Google Chrome
 - 3.4.5. Google News
 - 3.4.6. Google Maps
 - 3.4.7. Youtube
 - 3.4.8. Resumo

- 3.5. Ferramentas Google para a comunicação na sala de aula
 - 3.5.1. Introdução ao Google Classroom
 - 3.5.2. Instruções de uso para professores
 - 3.5.3. Instruções de uso para alunos
 - 3.5.4. Resumo
- 3.6. Google Classroom: Uso avançado e componentes adicionais
 - 3.6.1. Uso avançado do Google Classroom
 - 3.6.2. Flubaroo
 - 3.6.3. FormLimiter
 - 3.6.4. Autocrat
 - 3.6.5. Doctopus
 - 3.6.6. Resumo
- 3.7. Ferramentas para a organização da informação
 - 3.7.1. Os primeiros passos no Google Drive
 - 3.7.2. Organização de ficheiros e pastas
 - 3.7.3. Partilha de ficheiros
 - 3.7.4. Armazenamento
 - 3.7.5. Resumo
- 3.8. Ferramentas para o trabalho cooperativo do Google
 - 3.8.1. Calendar
 - 3.8.2. Google Sheets
 - 3.8.3. Google Docs
 - 3.8.4. Google Presentations
 - 3.8.5. Google Forms
 - 3.8.6. Resumo

Módulo 4. As TIC e a sua aplicação prática e interativa

- 4.1. As novas tecnologias na educação
 - 4.1.1. O contexto educativo 2.0
 - 4.1.2. Porquê usar as TIC?
 - 4.1.3. As competências digitais dos professores e alunos
 - 4.1.4. Resumo

- 4.2. As TIC na sala de aula e a sua aplicação
 - 4.2.1. Livro digital
 - 4.2.2. Quadro digital
 - 4.2.3. Mochila digital
 - 4.2.4. Dispositivos móveis
 - 4.2.5. Resumo
- 4.3. As TIC na web e a sua aplicação
 - 4.3.1. Navegar, pesquisar e filtrar informação
 - 4.3.2. Software educativo
 - 4.3.3. Atividades guiadas na internet
 - 4.3.4. Blogs educativos e páginas web
 - 4.3.5. Wikis de professores de línguas e literatura
 - 4.3.6. Plataformas de aprendizagem: Moodle e Schoology
 - 4.3.7. Google Classroom
 - 4.3.8. Google Docs
 - 4.3.9. MOOCs
 - 4.3.10. Resumo
- 4.4. Redes sociais e as suas aplicações no ensino
 - 4.4.1. Introdução às redes sociais
 - 4.4.2. Facebook
 - 4.4.3. Twitter
 - 4.4.4. Instagram
 - 4.4.5. LinkedIn
 - 4.4.6. Resumo
- 4.5. Novas metodologias na sala de aula
 - 4.5.1. Esquemas, mapas conceptuais e mentais
 - 4.5.2. Infografias
 - 4.5.3. Apresentações e textos animados
 - 4.5.4. Criação de vídeos e tutoriais
 - 4.5.5. Gamificação
 - 4.5.6. *Flipped Classroom*
 - 4.5.7. Resumo

- 4.6. Concepção de atividades de colaboração
 - 4.6.1. Criação de atividades de colaboração
 - 4.6.2. Ler e escrever com as TIC
 - 4.6.3. Melhorar o diálogo e a capacidade de raciocínio com as TIC
 - 4.6.4. Atenção à diversidade do grupo
 - 4.6.5. Programação e monitorização de atividades
 - 4.6.6. Resumo
 - 4.7. Avaliar com as TIC
 - 4.7.1. Sistemas de avaliação com as TIC
 - 4.7.2. O *ePortfolio*
 - 4.7.3. Auto-avaliação, revisão por pares e *feedback*
 - 4.7.4. Resumo
 - 4.8. Potenciais riscos da web
 - 4.8.1. Filtragem de informação e infoxicação
 - 4.8.2. Ameaças na rede
 - 4.8.3. Seguimento das atividades
 - 4.8.4. Resumo
 - 4.9. Os meus recursos TIC
 - 4.9.1. Armazenamento e recuperação de recursos, materiais e ferramentas
 - 4.9.2. Atualização de recursos, materiais e ferramentas
 - 4.9.3. Resumo
- Módulo 5. As TIC na orientação académica**
- 5.1. Tecnologia na Educação
 - 5.1.1. História e evolução da tecnologia
 - 5.1.2. Novos desafios
 - 5.1.3. Resumo
 - 5.2. Internet nas Escolas
 - 5.2.1. História e primeiros anos da Internet
 - 5.2.2. O impacto da Internet na Educação
 - 5.2.3. Resumo
 - 5.3. Dispositivos para professores e alunos
 - 5.3.1. Dispositivos na sala de aula
 - 5.3.2. O quadro eletrónico
 - 5.3.3. Dispositivos para alunos
 - 5.3.4. Os tablets
 - 5.3.5. 7 formas de usar os dispositivos móveis na sala de aula
 - 5.3.6. Resumo
 - 5.4. Tutoria online
 - 5.4.1. Porquê ser tutor online?
 - 5.4.2. Adaptação dos alunos
 - 5.4.3. Vantagens e desvantagens
 - 5.4.4. Tarefas do tutor
 - 5.4.5. Pôr em prática
 - 5.4.6. Resumo
 - 5.5. Criatividade nas escolas
 - 5.5.1. A criatividade nas escolas
 - 5.5.2. Pensamento lateral prático
 - 5.5.3. Os primeiros docentes tecnológicos
 - 5.5.4. O novo perfil do docente
 - 5.5.5. Resumo
 - 5.6. Os pais e professores como migrantes digitais
 - 5.6.1. Nativos digitais vs. migrantes digitais
 - 5.6.2. Formação tecnológica em migrantes digitais
 - 5.6.3. Desenvolvimento e empoderamento dos nativos digitais
 - 5.6.4. Resumo
 - 5.7. Uso responsável das novas tecnologias
 - 5.7.1. Privacidade
 - 5.7.2. Proteção de dados
 - 5.7.3. Cibercrime
 - 5.7.4. Resumo

- 5.8. Vícios e patologias
 - 5.8.1. Definição de ser dependente das tecnologias
 - 5.8.2. Evitar a dependência
 - 5.8.3. Como sair de uma dependência?
 - 5.8.4. Novas doenças produzidas pela tecnologia
 - 5.8.5. Resumo
- 5.9. Alguns projetos e experiências em Orientação e TIC
 - 5.9.1. Introdução
 - 5.9.2. *My vocational eportfolio* (MYVIP)
 - 5.9.3. *MyWayPass* (Plataforma online gratuita para a tomada de decisões)
 - 5.9.4. (Plataforma de orientação para estudantes do ensino básico e secundário)
 - 5.9.5. Ao toque de uma campanha
 - 5.9.6. Sociescola
 - 5.9.7. Orientaline
 - 5.9.8. Sala virtual do estudante
 - 5.9.9. Descubra a FP
 - 5.9.10. Resumo
- 5.10. Alguns recursos digitais para orientação educacional
 - 5.10.1. Introdução
 - 5.10.2. Associações e portais de interesse no campo da orientação
 - 5.10.3. Blogs
 - 5.10.4. Wikis
 - 5.10.5. Redes sociais de profissionais ou instituições de orientação profissional
 - 5.10.6. Grupos do Facebook
 - 5.10.7. Aplicações associadas ao campo da orientação
 - 5.10.8. Hashtags interessantes
 - 5.10.9. Outros recursos das TIC
 - 5.10.10. Ambientes pessoais de aprendizagem na orientação: PLE

Módulo 6. Identidade digital e *branding digital*

- 6.1. Identidade digital
 - 6.1.1. Definição de identidade digital
 - 6.1.2. Gerir a Identidade Digital no Ensino
 - 6.1.3. Âmbito de aplicação da Identidade Digital
 - 6.1.4. Resumo
- 6.2. Blogs
 - 6.2.1. Introdução aos blogs no ensino
 - 6.2.2. Blogs e Identidade Digital
 - 6.2.3. Resumo
- 6.3. Papéis na Identidade digital
 - 6.3.1. Identidade digital do corpo estudantil
 - 6.3.2. Identidade digital do corpo docente
 - 6.3.3. Resumo
- 6.4. *Branding*
 - 6.4.1. O que é o *Branding Digital*?
 - 6.4.2. Como trabalhar o *Branding Digital*?
 - 6.4.3. Resumo
- 6.5. Como se posicionar no ensino digital?
 - 6.5.1. Introdução ao SEO
 - 6.5.2. Posicionar um blog
 - 6.5.3. Introdução ao branding pessoal
 - 6.5.4. Casos de sucesso de branding de professores
 - 6.5.5. Usos típicos
 - 6.5.6. Resumo
- 6.6. A reputação online
 - 6.6.1. A reputação online vs. Reputação física
 - 6.6.2. A reputação online na docência
 - 6.6.3. Gestão de Crises de Reputação Online
 - 6.6.4. Resumo



- 6.7. Comunicação Digital
 - 6.7.1. Comunicação Digital
 - 6.7.2. Comunicação Pessoal e Identidade Digital
 - 6.7.3. Comunicação corporativa e Identidade Digital
 - 6.7.4. Ferramentas de comunicação docente
 - 6.7.5. Protocolos de comunicação docente
 - 6.7.6. Resumo
- 6.8. Ferramentas de comunicação
 - 6.8.1. Plano de comunicação
 - 6.8.2. Gestores de mensagens instantâneas
 - 6.8.3. E-mail
 - 6.8.4. A agenda digital nas novas plataformas
 - 6.8.5. Videoconferências
 - 6.8.6. Resumo
- 6.9. Avaliar com as TIC
 - 6.9.1. Sistemas de avaliação com as TIC
 - 6.9.2. O *ePortfolio*
 - 6.9.3. Auto-avaliação, revisão por pares e *feedback*
 - 6.9.4. Resumo
- 6.10. Recursos para a gestão de materiais
 - 6.10.1. Armazenamento e recuperação de recursos, materiais e ferramentas
 - 6.10.2. Atualização de recursos, materiais e ferramentas
 - 6.10.3. Resumo

Módulo 7. Redes sociais e blogs no ensino

- 7.1. Redes sociais
 - 7.1.1. Origem e evolução
 - 7.1.2. Redes Sociais para Docentes
 - 7.1.3. Estratégia, analítica e conteúdo
 - 7.1.4. Resumo

- 7.2. Facebook
 - 7.2.1. A origem e evolução do Facebook
 - 7.2.2. Páginas do Facebook para divulgação de docente
 - 7.2.3. Grupos
 - 7.2.4. Pesquisa e base de dados no Facebook
 - 7.2.5. Ferramentas
 - 7.2.6. Resumo
- 7.3. Twitter
 - 7.3.1. A origem e evolução do Twitter
 - 7.3.2. Perfis do Twitter para divulgação de docentes
 - 7.3.3. Pesquisa e base de dados no Twitter
 - 7.3.4. Ferramentas
 - 7.3.5. Resumo
- 7.4. LinkedIn
 - 7.4.1. A origem e evolução do LinkedIn
 - 7.4.2. Perfil de docentes no LinkedIn
 - 7.4.3. Grupos do LinkedIn
 - 7.4.4. Pesquisa e base de dados no LinkedIn
 - 7.4.5. Ferramentas
 - 7.4.6. Resumo
- 7.5. Youtube
 - 7.5.1. A origem e evolução do Youtube
 - 7.5.2. Canais do Youtube para divulgação de docentes
 - 7.5.3. Ferramentas para o Youtube
 - 7.5.4. Resumo
- 7.6. Instagram
 - 7.6.1. A origem e evolução do Instagram
 - 7.6.2. Perfis do Instagram para divulgação de docentes
 - 7.6.3. Ferramentas
 - 7.6.4. Resumo

- 7.7. Conteúdos Multimédia
 - 7.7.1. Fotografia
 - 7.7.2. Infografias
 - 7.7.3. Vídeos
 - 7.7.4. Vídeos em direto
 - 7.7.5. Resumo
- 7.8. Blogs e gestão das Redes Sociais
 - 7.8.1. Regras básicas para a gestão das redes sociais
 - 7.8.2. Utilidades no ensino
 - 7.8.3. Ferramentas de criação de conteúdos
 - 7.8.4. Ferramentas de gestão das Redes Sociais
 - 7.8.5. Truques nas Redes Sociais
 - 7.8.6. Resumo
- 7.9. Ferramentas analíticas
 - 7.9.1. O que estamos a analisar?
 - 7.9.2. Google Analytics
 - 7.9.3. Resumo
- 7.10. Comunicação e Reputação
 - 7.10.1. Gestão de fontes
 - 7.10.2. Protocolos de comunicação
 - 7.10.3. Gestão de crises
 - 7.10.4. Resumo

Módulo 8. O contexto Apple na educação

- 8.1. Os dispositivos móveis na educação
 - 8.1.1. O *E-learning*
 - 8.1.2. Uma decisão problemática
- 8.2. Porquê escolher um iPad para a sala de aula?
 - 8.2.1. Critérios tecnopedagógicos
 - 8.2.2. Outras considerações
 - 8.2.3. Objeções típicas

- 8.3. Do que é que a minha escola precisa?
 - 8.3.1. Filosofia educativa
 - 8.3.2. "Quem muito lê e muito anda, muito vê e muito sabe"
- 8.4. Desenhar o nosso próprio modelo
 - 8.4.1. Prioridades
 - 8.4.2. Decisões fundamentais
 - 8.4.2.1. Carrinhos ou proporção 1:1?
 - 8.4.2.2. Que modelo específico escolher?
 - 8.4.2.3. PDI ou televisão? Nenhum dos dois?
 - 8.4.3. Planificação
- 8.5. O ecossistema educativo da Apple
 - 8.5.1. O DEP
 - 8.5.2. Sistemas de gestão de dispositivos
 - 8.5.3. O que são os IDs da Apple geridos?
 - 8.5.4. *Apple School Manager*
- 8.6. Outros fatores críticos de desenvolvimento
 - 8.6.1. Técnicos: conectividade
 - 8.6.2. Humanos: a comunidade educativa
 - 8.6.3. Organizacional
- 8.7. A sala de aula nas mãos do professor
 - 8.7.1. Gestão pedagógica: aula iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U como Meio Virtual de Aprendizagem
- 8.8. O mapa da descoberta do tesouro
 - 8.8.1. Suite de escritório da Apple
 - 8.8.1.1. *Pages*
 - 8.8.1.2. *Keynote*
 - 8.8.1.3. *Numbers*
 - 8.8.2. Aplicações para produção multimédia
 - 8.8.2.1. *iMovie*
 - 8.8.2.2. *Garage Band*

- 8.9. A Apple e as metodologias emergentes
 - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything e EdPuzzle*
 - 8.9.2. Gamificação: *Kahoot e Plickers*
- 8.10. Qualquer pessoa pode programar
 - 8.10.1. *Swift playgrounds*
 - 8.10.2. Avaliação intempestiva

Módulo 9. Inovação tecnológica na educação

- 9.1. Vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na educação
 - 9.1.1. A tecnologia como meio de educação
 - 9.1.2. Vantagens de utilização
 - 9.1.3. Desvantagens e vícios
 - 9.1.4. Resumo
- 9.2. Neurotecnologia educativa
 - 9.2.1. Neurociência
 - 9.2.2. Neurotecnologia
 - 9.2.3. Resumo
- 9.3. Programação na educação
 - 9.3.1. Vantagens da programação na educação
 - 9.3.2. Plataforma Scratch
 - 9.3.3. Configuração do primeiro "Hola Mundo"
 - 9.3.4. Comandos, parâmetros e eventos
 - 9.3.5. Exportação de projetos
 - 9.3.6. Resumo
- 9.4. Introdução à Aula Invertida
 - 9.4.1. Em que é que se baseia
 - 9.4.2. Exemplos de utilização
 - 9.4.3. Gravação de vídeos
 - 9.4.4. Youtube
 - 9.4.5. Resumo

- 9.5. Introdução à gamificação
 - 9.5.1. O que é a gamificação?
 - 9.5.2. Ferramentas da Gamificação
 - 9.5.3. Casos de sucesso
 - 9.5.4. Resumo
- 9.6. Introdução à robótica
 - 9.6.1. Vantagens da programação na educação
 - 9.6.2. Arduino (hardware)
 - 9.6.3. Arduino (linguagem de programação)
 - 9.6.4. Resumo
- 9.7. Introdução à realidade aumentada
 - 9.7.1. O que é a RA?
 - 9.7.2. Quais são os benefícios para a educação?
 - 9.7.3. Resumo
- 9.8. Como desenvolver as suas próprias aplicações AR?
 - 9.8.1. A Realidade Aumentada Profissional
 - 9.8.2. Unity/Vuforia
 - 9.8.3. Exemplos de utilização
 - 9.8.4. Resumo
- 9.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 9.9.1. Aprendizagem imersiva
 - 9.9.2. A mochila do futuro
 - 9.9.3. Resumo
- 9.10. Dicas e exemplos de utilização em sala de aula
 - 9.10.1. Combinação de ferramentas de inovação na sala de aula
 - 9.10.2. Exemplos reais
 - 9.10.3. Resumo

Módulo 10. As TIC como uma ferramenta de gestão e planeamento

- 10.1. Ferramentas TIC na escola
 - 10.1.1. Interrupção das TIC
 - 10.1.2. Objetivos das TIC
 - 10.1.3. Boa prática do uso das TIC
 - 10.1.4. Critérios para a escolha das ferramentas
 - 10.1.5. Proteção de dados
 - 10.1.6. Segurança
 - 10.1.7. Resumo
- 10.2. Comunicação
 - 10.2.1. Plano de comunicação
 - 10.2.2. Gestores de mensagens instantâneas
 - 10.2.3. Videoconferências
 - 10.2.4. Acesso remoto a dispositivos
 - 10.2.5. Plataformas de gestão escolar
 - 10.2.6. Outros meios
 - 10.2.7. Resumo
- 10.3. E-mail
 - 10.3.1. Gestão de e-mail
 - 10.3.2. Respostas, reenvios
 - 10.3.3. Assinaturas
 - 10.3.4. Classificação e etiquetagem de correio
 - 10.3.5. Regras
 - 10.3.6. Listas de correio
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Ferramentas avançadas
 - 10.3.9. Resumo

- 10.4. Geração de documentos
 - 10.4.1. Processadores de texto
 - 10.4.2. Folhas de cálculo
 - 10.4.3. Formulários
 - 10.4.4. Modelos para a imagem corporativa
 - 10.4.5. Resumo
- 10.5. Ferramentas de gestão de tarefas
 - 10.5.1. Gestão de tarefas
 - 10.5.2. Listas
 - 10.5.3. Tarefas
 - 10.5.4. Avisos
 - 10.5.5. Abordagens de utilização
 - 10.5.6. Resumo
- 10.6. Calendário
 - 10.6.1. Calendários digitais
 - 10.6.2. Eventos
 - 10.6.3. Marcações e reuniões
 - 10.6.4. Convites e confirmação de participação
 - 10.6.5. Ligações para outras ferramentas
 - 10.6.6. Resumo
- 10.7. Redes sociais
 - 10.7.1. As redes sociais e o nosso centro
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
 - 10.7.6. Resumo
- 10.8. Introdução e parametrização da Alexia
 - 10.8.1. O que é a Alexia?
 - 10.8.2. Aplicação e registo do centro na plataforma
 - 10.8.3. Primeiros passos com a Alexia
 - 10.8.4. Apoio Técnico da Alexia
 - 10.8.5. Configuração do centro
 - 10.8.6. Resumo
- 10.9. Licenças e gestão administrativa na Alexia
 - 10.9.1. Permissões de acesso
 - 10.9.2. Funções
 - 10.9.3. Faturação
 - 10.9.4. Vendas
 - 10.9.5. Ciclos formativos
 - 10.9.6. Atividades extracurriculares e outros serviços
 - 10.9.7. Resumo
- 10.10. Alexia Formação para professores
 - 10.10.1. Áreas (disciplinas)
 - 10.10.2. Avaliação
 - 10.10.3. Em espera
 - 10.10.4. Agenda/Calendário
 - 10.10.5. Comunicação
 - 10.10.6. Entrevistas
 - 10.10.7. Secções
 - 10.10.8. Alunos
 - 10.10.9. Aniversários
 - 10.10.10. Ligações
 - 10.10.11. App móvel
 - 10.10.12. Utilidades
 - 10.10.13. Resumo

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

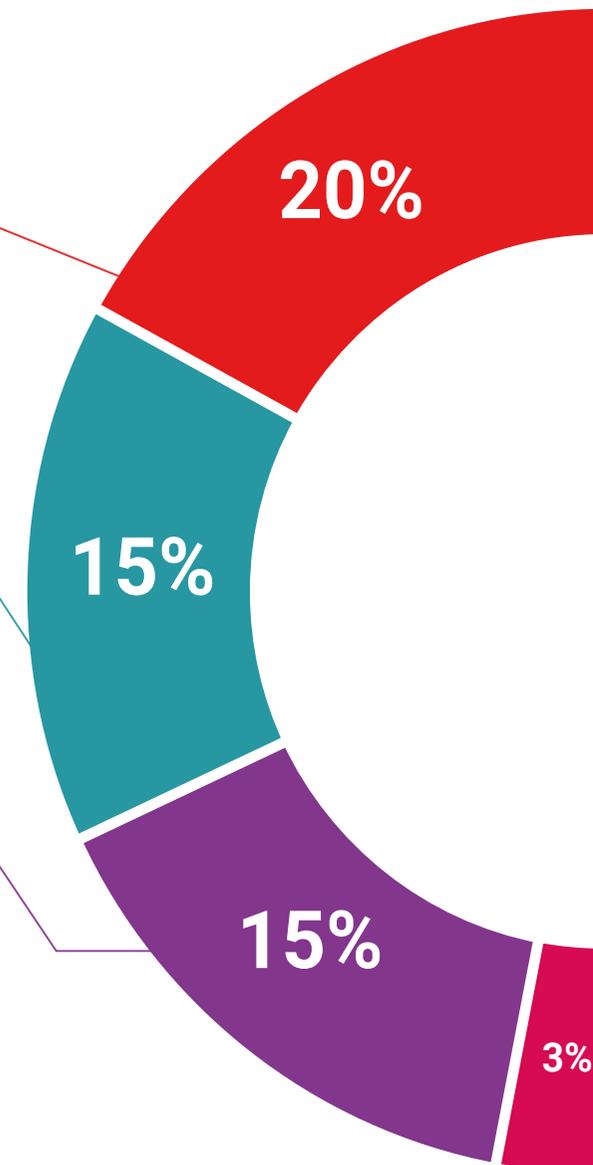
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

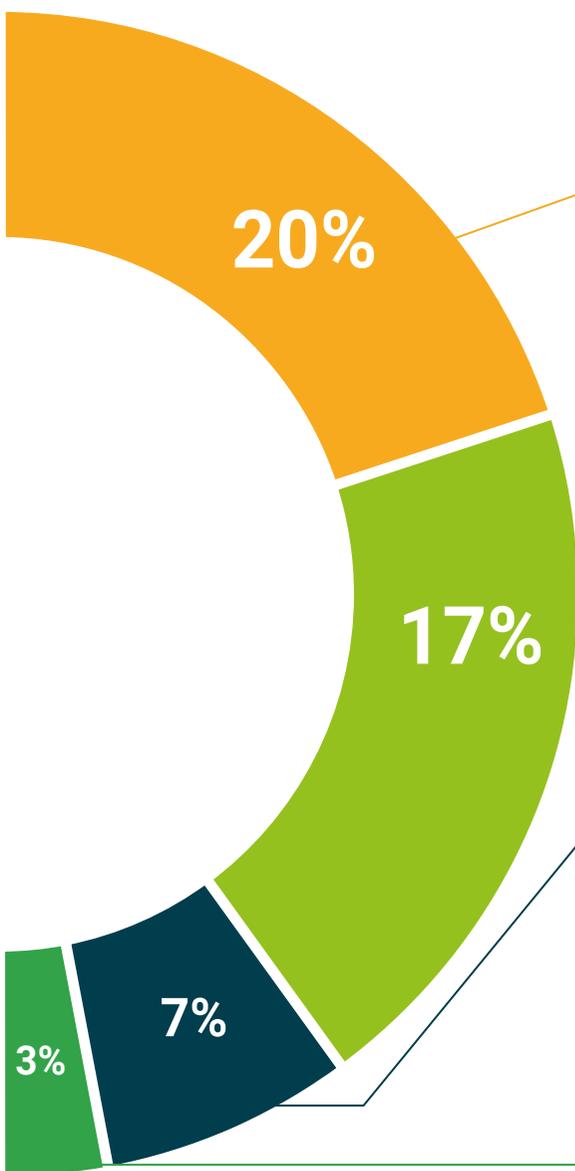
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



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 Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre 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 **Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

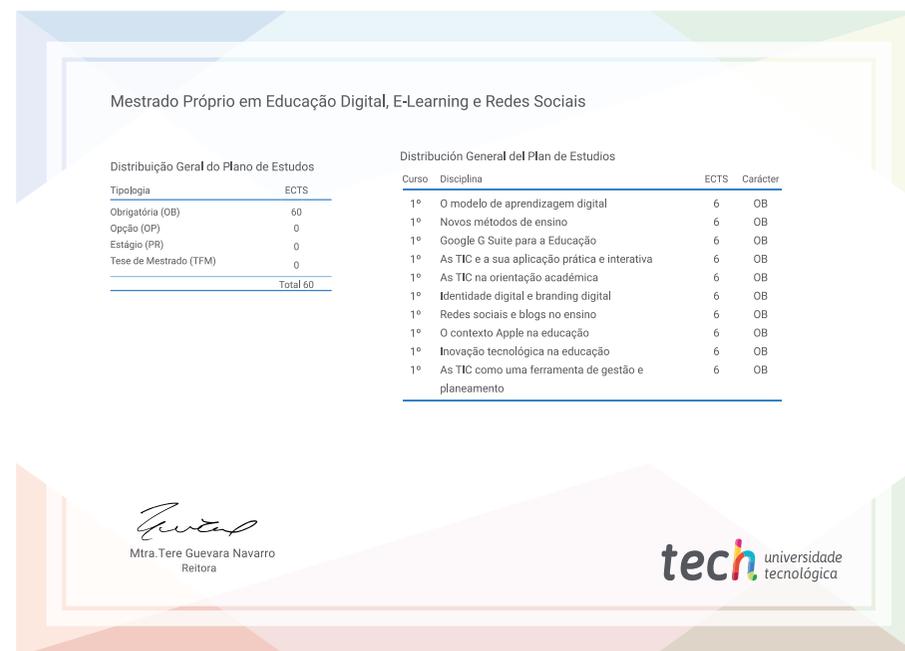
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio*, com aviso de receção, o certificado correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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: **Mestrado Próprio em Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais**

ECTS: **60**

Carga horária: **1500 horas**



*Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Mestrado Próprio

Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Próprio

Educação Digital, E-Learning
e Redes Sociais

