

Mestrado Próprio

Ensino e Aprendizagem Digital





## Mestrado Próprio

### Ensino e Aprendizagem Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/educacao/master/master-digital-teaching-learning](http://www.techtitute.com/pt/educacao/master/master-digital-teaching-learning)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Direção do curso

---

*pág. 18*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 24*

06

Metodologia

---

*pág. 36*

07

Certificação

---

*pág. 44*

01

# Apresentação

A tecnologia permitiu abrir caminhos de trabalho e desenvolvimento do maior interesse para a educação, algo impossível de ignorar pelos professores que desejem permanecer competitivos. A atualização neste campo tornou-se imprescindível face à integração orgânica do uso da tecnologia no estudo de um corpo estudantil naturalmente digitalizado. Este programa constitui um completo compêndio de aprendizagem teórica e prática que o atualizará nesta área. Uma aprendizagem que também lhe dará acesso a novos nichos de oportunidades no ensino virtual, que veio, claramente, para ficar.



“

*Um programa completo e totalmente atualizado que lhe permitirá adquirir ou atualizar as suas competências digitais no domínio do ensino com a mais alta qualidade de ensino online"*

Este programa oferece uma visão prática e completa do âmbito de aplicação do ensino digital, começando pelas ferramentas mais básicas e passando pelo desenvolvimento de competências de ensino digital.

Trata-se de um avanço nos programas eminentemente teóricos, orientados para o ensino na sala de aula física, que não abordam suficientemente o uso da tecnologia no contexto educacional, sem esquecer o papel da inovação do ensino.

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 programa aborda os estudos necessários para se especializar em Ensino e Aprendizagem Digital para quem deseja entrar no mundo do ensino, tudo isto oferecido desde uma perspetiva prática com ênfase nos aspetos mais inovadores neste campo.

Os alunos do programa terão acesso a conhecimentos sobre o trabalho do doente, tanto a nível teórico como aplicado, de forma 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 Ensino e Aprendizagem Digital** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de mais de 75 casos práticos apresentados por especialistas em Ensino e Aprendizagem Digital
- ♦ O seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informação científica e prática sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Novidades sobre Ensino e Aprendizagem Digital
- ♦ Contém exercícios práticos onde o processo de auto-avaliação pode ser levado a cabo para melhorar aprendizagem
- ♦ Sistema interativo de aprendizagem baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações apresentadas
- ♦ Com especial enfoque nas metodologias baseadas em provas em Ensino e Aprendizagem Digital
- ♦ Tudo isto complementado com lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com ligação à internet



*Um programa altamente qualificado que lhe dará as ferramentas mentais e práticas de que necessita para não ficar atrás no panorama educacional em mudança"*

“

*Centrado na aquisição de competências práticas reais, este Mestrado Próprio é apoiado pela tecnologia educacional mais desenvolvida da aprendizagem eletrónica”*

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor de Ensino e Aprendizagem Digital que trazem para esta capacitação 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 profissional deve tentar resolver as diferentes situações da prática laboral que surgem ao longo do curso académico. Para tal, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos feitos por especialistas reconhecidos na área de Ensino e Aprendizagem Digital e com uma vasta experiência de ensino.

*Através de um sistema de aprendizagem através de vídeos de alta qualidade, poderá aprender de uma forma imersiva, com um impacto muito maior.*

*Um Mestrado Próprio de alta qualidade criado para aumentar a sua competitividade e eficiência neste setor.*



02

# Objetivos

O programa de Ensino e Aprendizagem Digital visa proporcionar aos profissionais do ensino o conhecimento mais abrangente e atualizado na área do ensino apoiado nas novas tecnologias. Um processo de desenvolvimento completo que lhe permitirá incluir as suas inúmeras vantagens na sua forma de trabalhar.







“

*Adquira os conhecimentos mais vastos em Ensino e Aprendizagem Digital e faça o seu trabalho beneficiar das infinitas possibilidades e vantagens da sua aplicação no ensino”*



## 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 docente 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 interesse na inovação do ensino

“

*Um processo estimulante e eficaz que o levará ao cumprimento de todos os seus objetivos de crescimento profissional neste campo"*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Digital learning

- ♦ 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 activa e passiva
- ♦ Compreender o papel da escola tradicional na aprendizagem
- ♦ 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 2. Digital teaching (Ensino Digital)

- ♦ Explicar as peculiaridades da Escola 4.0
- ♦ Diferenciar entre migrantes digitais e nativos digitais
- ♦ Explicar a importância das competências digitais nos professores
- ♦ Distinguir as características definidoras do ensino à distância
- ♦ Descobrir as vantagens e desvantagens do ensino à distância em relação ao ensino tradicional
- ♦ Explicar as características definidoras do *Blended Learning*
- ♦ Descobrir as vantagens e desvantagens do *Blended Learning* em relação ao ensino tradicional
- ♦ Valorizar a importância dos ambientes virtuais de aprendizagem como canais de instrução dentro e fora da sala de aula

### Módulo 3. 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 perspectivas no ensino, na formação e nos trabalhos dentro do ambiente digital

### Módulo 4. Redes sociais e blogues no ensino

- ♦ Explicar a evolução do Facebook, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a evolução do Twitter, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como um motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a evolução do LinkedIn, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como um motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a evolução do Youtube, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como um motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a evolução do Instagram, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como um motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Enumerar os diferentes formatos digitais para a criação de conteúdos nas diferentes redes sociais
- ♦ Definir os usos que as redes sociais proporcionam aos docentes
- ♦ Aprender minuciosamente como gerir uma crise de comunicação nas redes sociais
- ♦ Descrever os diferentes truques que os ajudarão a ser mais eficazes nas redes sociais

### Módulo 5. 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 6. A gamificação como uma metodologia ativa

- ♦ Estabelecer o *Sleep Texting*
- ♦ Descobrir a nomofobia
- ♦ Identificar o FOMO
- ♦ Compreender a dependência tecnológica
- ♦ Aprender sobre novas patologias associadas às tecnologias

### Módulo 7. O que é o modelo Flipped Classroom?

- ♦ Conhecer as principais aplicações para desenvolver uma *Flipped Classroom* e estratégias de gamificação, bem como apreciar estas metodologias emergentes como potenciadores de aprendizagem
- ♦ Definir os princípios da *Flipped Classroom*
- ♦ Descrever a importância do novo papel do professor na sala de aula
- ♦ Explicar o papel dos alunos e famílias dentro do modelo *Flipped Classroom*
- ♦ Descubra os benefícios de *Flipped Classroom* com diversidades de sala de aula
- ♦ Identificar as diferenças entre o ensino tradicional e a *Flipped Classroom*
- ♦ Testar a ligação entre o modelo *Flipped Classroom* e a taxonomia de Bloom



### **Módulo 8. O contexto Apple na educação**

- ♦ Reconhecer todos os factores 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. Google GSuite 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 10. Plataforma de gestão de centros, Alexia**

- ♦ 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

Após a aprovação nas avaliações do Mestrado Próprio em Ensino e Aprendizagem Digital, o profissional terá adquirido as competências profissionais necessárias para incluir no seu trabalho docente as diferentes possibilidades que as novas tecnologias trazem ao ensino e à aprendizagem, com a utilização das diferentes ferramentas propostas neste completo programa.



“

*Com este programa será capaz de dominar novas metodologias e estratégias no Ensino e Aprendizagem Digital e aplicá-las de forma eficaz ao seu trabalho docente”*



## Competências gerais

---

- ♦ Compreender os conhecimentos sobre Ensino e Aprendizagem Digital que proporcionam uma oportunidade para a entrada ou desenvolvimento profissional nesta área
- ♦ 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 no programa com conhecimentos anteriores, bem como refletir sobre as implicações da prática profissional, aplicando-lhe valores pessoais, melhorando assim a qualidade do serviço oferecido
- ♦ 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
- ♦ Desenvolver competências de auto-aprendizagem que lhes permita continuar a capacitação para o melhor desempenho do seu trabalho



*Um passo decisivo na sua capacitação que não pode deixar passar"*







## Competências específicas

---

- ♦ Classificar as características da aprendizagem directa versus indirecta
- ♦ Aplicar as várias ferramentas de criação de conteúdos, gestão de redes sociais e análise das redes sociais
- ♦ Explicar como surgiram as redes sociais e as mudanças que trouxeram à área do ensino
- ♦ Explicar o metacognição e inteligência na aprendizagem
- ♦ Explicar a diferença entre uma rede de ensino profissional e uma rede pessoal, assim como as diferentes chaves a seguir em cada uma delas
- ♦ Usar a linguagem de programação da Apple e valorizar a crescente importância deste tipo de literacia digital
- ♦ Aplicar chaves básicas para analisar os dados fornecidos pelas redes sociais, a fim de tomar decisões sobre o conteúdo a ser divulgado
- ♦ Praticar a conversação digital e as chaves que a definem
- ♦ Explicar as regras básicas nas redes sociais para uma utilização adequada e eficaz dos perfis
- ♦ Aplicar os critérios tecno-pedagógicos para escolher diferentes dispositivos como ferramentas de gestão, ensino e aprendizagem
- ♦ Identificar os elementos e ferramentas chave na análise antes da implementação da tecnologia na sala de aula
- ♦ Saber aplicar as diretrizes que devem orientar a conceção do modelo de implementação

# 04

## Direção do curso

O pessoal docente do programa inclui especialistas de referência em Ensino e Aprendizagem Digital que trazem a experiência do seu trabalho para esta capacitação. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio também participam na sua concepção e elaboração, completando o programa de forma interdisciplinar.





LESSON 1 : 4 WAYS TO USE COMPUTER

1. Create documents (e.g. letters, memos, and reports)
2. Store data (e.g. recipes, CDs, contact information)
3. Budgeting & Saving
4. Research (e.g. travel plans, genealogy, product reviews, homework)

“

*Aprenda com os profissionais de educação como incorporar o apoio das novas tecnologias no seu trabalho docente e a impulsionar o desenvolvimento e a motivação dos seus estudantes”*

## Diretora Convidada Internacional

A Dra. Stephanie Doscher é uma líder educativa de renome internacional, reconhecida pela sua influência no domínio da **aprendizagem global** e da **internacionalização integral**. Como **Diretora do Office of Collaborative Online International Learning (COIL)** da Universidade Internacional da Florida (FIU), traçou um caminho pioneiro na criação de estratégias educativas inclusivas e acessíveis a todos os estudantes.

Com um enfoque na liderança e na mudança organizacional, a Dra. Doscher é reconhecida pela sua capacidade de facilitar transformações significativas em contextos educativos. Além disso, a sua ênfase na ligação, colaboração, comunicação e melhoria contínua sublinha o seu empenho na **excelência educativa** e a sua visão de uma **aprendizagem global** acessível para todos os alunos.

Os interesses de investigação de Doscher abrangem estratégias de ensino e avaliação para a **aprendizagem global**, bem como a interseção entre a **aprendizagem global**, a **internacionalização abrangente**, a **inovação social** e a **excelência inclusiva**. O seu trabalho recente centra-se na relação entre a **diversidade** e a **produção de conhecimentos** através do  **intercâmbio virtual COIL**.

De facto, tem uma produção académica prolífica com múltiplos artigos em revistas de renome, como o *Journal of International Students*, o *EAIE Forum* e *International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education*. Participou também em apresentações em várias conferências e workshops internacionais, enriquecendo o diálogo académico sobre **educação global**.

Para além disso, os seus contributos como **coautora** do *The Guide to COIL Virtual Exchange* e *Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students*, consolidaram a sua posição como especialista de referência no **domínio da educação global**. Ambos os manuais serviram para envolver os estudantes universitários na resolução colaborativa de problemas de aprendizagem global. Para além do seu papel proeminente como apresentadora do **podcast** *Making Global Learning Universal*.



## Sra. Doscher, Stephanie

---

- ♦ Diretora do Office of Collaborative Online International Learning (COIL) da FIU, Miami, EE. UU
- ♦ Especialista em Aprendizagem Global
- ♦ Doutorado em Administração e Supervisão Educativa pela FIU
- ♦ Mestrado em Educação Secundária pela Western Washington University
- ♦ Membro de: Center for Leadership em FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA: Association of International Educators, Professional and Organizational Development Network (POD)
- ♦ Prêmios destacados: Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)

“

*Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”*

## Direção



### Sr. Alejandro Gris Ramos

- ♦ Engenheiro Técnico em Gestão Informática
- ♦ Mestrado em E-Commerce e especialista nas últimas tecnologias aplicadas ao ensino, ao Marketing Digital, ao desenvolvimento de aplicações *web* e a negócios na internet
- ♦ Diretor da Positrace, uma agência de desenvolvimento *web* e de marketing digital
- ♦ Diretor de um Clube de Talentos
- ♦ Engenheiro Informático UNED
- ♦ Mestrado em Ensino e Aprendizagem Digital pela Tech Education

## Professores

### Sr. Antonio Albiol Martín

- ♦ Mestrado em Educação e Tecnologias da Informação e da Comunicação pela UOC
- ♦ Mestrado em Estudos Literários
- ♦ Licenciado em Filosofia e Letras
- ♦ Responsável pelo CuriosiTIC: Programa para a Integração das TIC em aula no Colégio JABY

### Sr. Miguel Ángel Azorín López

- ♦ Mestre especialista em Educação Física
- ♦ Especialista em Flipped Classroom (nível I Flipped Learning e nível I Formador de Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

### Sr. Álvaro Cabezuelo Doblaré

- ♦ Psicólogo, especialista em Identidade Digital e Mestrado em Comunicação, Marketing Digital e Redes Sociais
- ♦ Docente na disciplina de Identidade Digital, Gestor de Redes Sociais na Agência de Comunicação e Docente na Aula Salud

### Dr. Juan Moisés De la Serna

- ♦ Doutoramento em Psicologia e Mestrado em Neurociências e Biologia Comportamental
- ♦ Autor da Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias e divulgador científico



05

# Estrutura e conteúdo

O plano de estudos contém uma seleção avançada de conteúdos que inclui as ferramentas digitais mais interessantes para o campo do ensino, estruturado de forma dinâmica para manter o interesse e proporcionar ao aluno uma experiência de crescimento profissional e pessoal da mais alta qualidade.





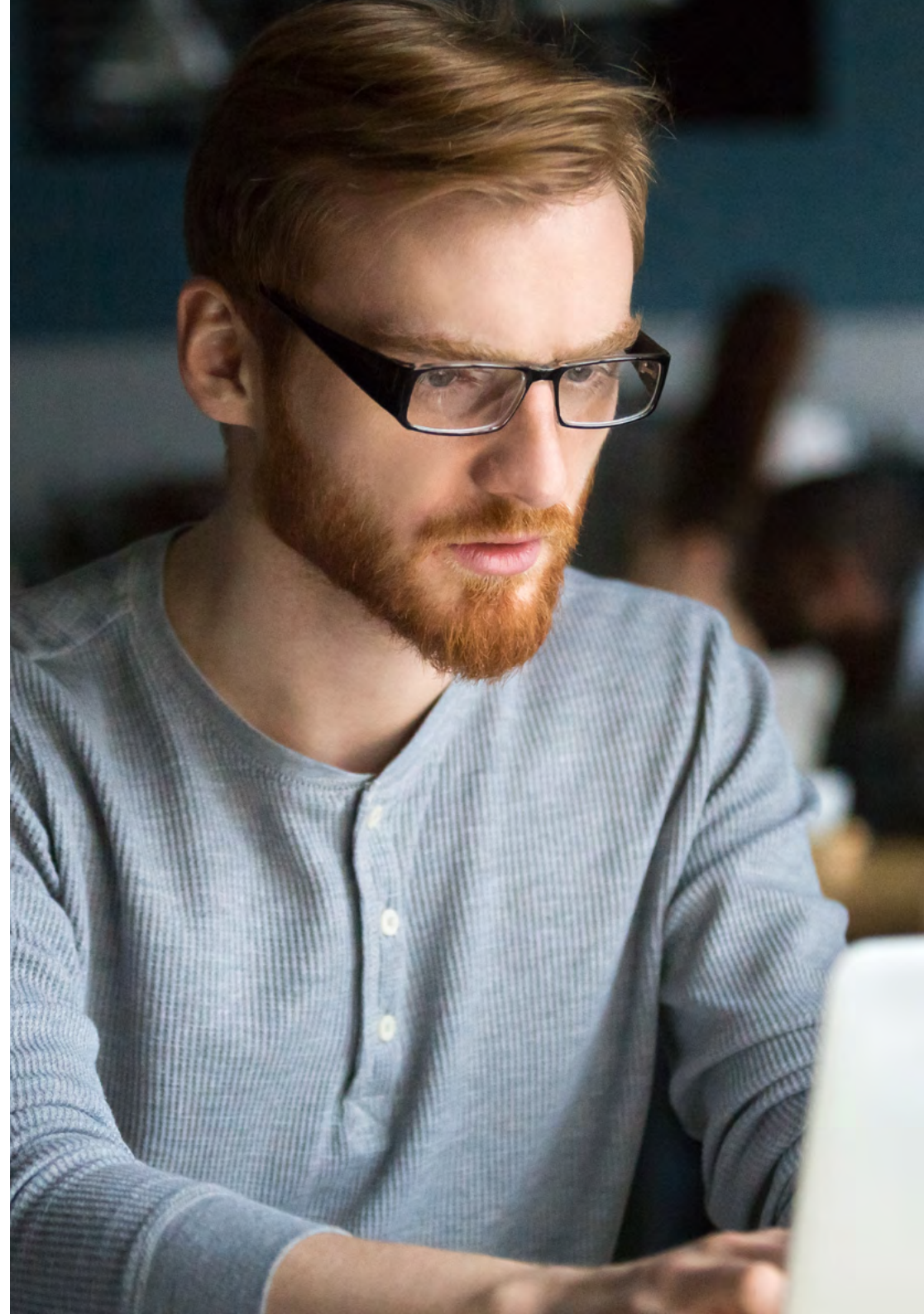


“

*Um programa criado para se tornar num processo de crescimento de competências pessoais e profissionais no ambiente digital que marcará um antes e um depois na sua capacidade nesta área”*

## Módulo 1. Digital learning

- 1.1. Definição de aprendizagem
  - 1.1.1. Aprendizagem formal vs. Informal
    - 1.1.1.1. Características da aprendizagem formal
    - 1.1.1.2. Características da aprendizagem Informal
  - 1.1.2. Aprendizagem implícita vs. Não formal
    - 1.1.2.1. Características da aprendizagem implícita
    - 1.1.2.2. Características da aprendizagem não formal
- 1.2. Processos psicológicos envolvidos na aprendizagem
  - 1.2.1. Memória vs. Atenção
    - 1.2.1.1. A memória na aprendizagem
    - 1.2.1.2. A atenção na aprendizagem
  - 1.2.2. Metacognição vs. Inteligência
    - 1.2.2.1. Metacognição na aprendizagem
    - 1.2.2.2. As emoções e a aprendizagem
- 1.3. Tipos de aprendizagem
  - 1.3.1. Aprendizagem direta vs. Indireta
    - 1.3.1.1. Características da aprendizagem direta
    - 1.3.1.2. Características da aprendizagem Indireta
  - 1.3.2. Aprendizagem ativa vs. Passiva
    - 1.3.2.1. Características da aprendizagem ativa
    - 1.3.2.2. Características da aprendizagem passiva
- 1.4. O Contexto na aprendizagem
  - 1.4.1. Escola tradicional
    - 1.4.1.1. Família e educação
    - 1.4.1.2. Escola e educação
  - 1.4.2. Escola 4.0
    - 1.4.2.1. Características da Escola 2.0
    - 1.4.2.2. Características da Escola 4.0



- 1.5. Habilidades tecnológicas em docentes
  - 1.5.1. Migrante digital vs. Nativo digital
    - 1.5.1.1. Características do migrante digital
    - 1.5.1.2. Características do nativo digital
  - 1.5.2. Competências digitais em docentes
    - 1.5.2.1. Educação em burótica
    - 1.5.2.2. Gestão de Elementos digitais
- 1.6. Habilidades tecnológicas no corpo estudantil
  - 1.6.1. Tecnologia de lazer
    - 1.6.1.1. Jogos educativos
    - 1.6.1.2. Gamificação
  - 1.6.2. Tecnologia educativa
    - 1.6.2.1. Internet nas Escolas
    - 1.6.2.2. Outros meios tecnológicos na sala de aula
- 1.7. O ensino tradicional com tecnologia educativa
  - 1.7.1. Características definidoras da tecnologia educativa
    - 1.7.1.1. Avanços tecnológicos na sala de aula
    - 1.7.1.2. Disposição tecnológica na sala de aula
  - 1.7.2. Vantagens e desvantagens da tecnologia educativa
    - 1.7.2.1. Vantagens da tecnologia educativa
    - 1.7.2.2. Desvantagens da tecnologia educativa
- 1.8. O ensino à distância
  - 1.8.1. Definição das características
    - 1.8.1.1. O desafio do escola à distância
    - 1.8.1.2. As características dos alunos à distância
  - 1.8.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
    - 1.8.2.1. Vantagens do ensino à distância
    - 1.8.2.2. Desvantagens do ensino à distância
- 1.9. *Blended Learning*
  - 1.9.1. Definição das características
    - 1.9.1.1. Inclusão tecnológica na educação
    - 1.9.1.2. Características dos utilizadores do *Blended Learning*
  - 1.9.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
    - 1.9.2.1. Vantagens do *Blended Learning*
    - 1.9.2.2. Desvantagens do *Blended Learning*
- 1.10. O ensino virtual
  - 1.10.1. Definição das características
    - 1.10.1.1. Novos desafios da virtualização do ensino
    - 1.10.1.2. Novas instituições de ensino virtual
  - 1.10.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
    - 1.10.2.1. Vantagens do ensino virtual
    - 1.10.2.2. Desvantagens do ensino virtual

## Módulo 2. Digital teaching (Ensino Digital)

- 2.1. Tecnologia na Educação
  - 2.1.1. História e evolução da tecnologia
  - 2.1.2. Novos desafios
- 2.2. Internet nas Escolas
  - 2.2.1. Uso da internet nas escolas
  - 2.2.2. O impacto da Internet na Educação
- 2.3. Dispositivos para professores e alunos
  - 2.3.1. Dispositivos na sala de aula
  - 2.3.2. O quadro eletrónico
  - 2.3.3. Dispositivos para alunos
  - 2.3.4. Os tablets
- 2.4. Tutoria online
  - 2.4.1. Vantagens e desvantagens
  - 2.4.2. Pôr em prática
- 2.5. Criatividade nas escolas
- 2.6. Os pais e professores como migrantes digitais
  - 2.6.1. Formação tecnológica para adultos
  - 2.6.2. Como ultrapassar a barreira tecnológica?

- 2.7. Uso responsável das novas tecnologias
  - 2.7.1. Privacidade
  - 2.7.3. Cibercrimes na escola
- 2.8. Vícios e patologias
  - 2.8.1. Definição de ser dependente das tecnologias
  - 2.8.2. Como evitar um vício?
  - 2.8.3. Como sair de uma dependência?
  - 2.8.4. Novas doenças produzidas pela tecnologia
- 2.9. *Cyberbullying*
  - 2.9.1. Definição de *Cyberbullying*
  - 2.9.2. Como evitar o *Cyberbullying*?
  - 2.9.3. Como agir perante um caso de *Cyberbullying*?
- 2.10. Tecnologia na educação

### Módulo 3. Identidade digital e *branding* digital

- 3.1. Identidade digital
  - 3.1.1. Definição de identidade digital
  - 3.1.2. Gerir a identidade digital no ensino
  - 3.1.3. Âmbito de aplicação da Identidade Digital
- 3.2. Blogues
  - 3.2.1. Introdução aos blogues no ensino
  - 3.2.2. Blogues e identidade digital
- 3.3. Papéis na Identidade digital
  - 3.3.1. Identidade digital do corpo estudantil
  - 3.3.2. Identidade digital do corpo docente
- 3.4. *Branding*
  - 3.4.1. O que é o *Branding Digital*?
  - 3.4.2. Como trabalhar o *Branding Digital*?
- 3.5. Como se posicionar no ensino digital?
  - 3.5.1. Casos de sucesso de *branding* de professores
  - 3.5.2. Usos típicos

- 3.6. Reputação online
  - 3.6.1. Reputação online vs. Reputação física
  - 3.6.2. Reputação online na docência
  - 3.6.3. Gestão de crises de reputação online
- 3.7. Comunicação digital
  - 3.7.1. Comunicação pessoal e identidade digital
  - 3.7.2. Comunicação corporativa e identidade digital
- 3.8. Ferramentas de comunicação
  - 3.8.1. Ferramentas de comunicação docente
  - 3.8.2. Protocolos de comunicação docente
- 3.9. Avaliar com as TIC
- 3.10. Recursos para a gestão de materiais

### Módulo 4. Redes sociais e blogues no ensino

- 4.1. Redes sociais
  - 4.1.1. Origem e evolução
  - 4.1.2. Redes sociais para docentes
  - 4.1.3. Estratégia, analítica e conteúdo
- 4.2. Facebook
  - 4.2.1. A origem e evolução do Facebook
  - 4.2.2. Páginas do Facebook para divulgação de docente
  - 4.2.3. Grupos
  - 4.2.4. Pesquisa e base de dados no Facebook
  - 4.2.5. Ferramentas
- 4.3. Twitter
  - 4.3.1. A origem e evolução do Twitter. Perfis do Twitter para divulgação de docentes
  - 4.3.2. Pesquisa e base de dados no Twitter
  - 4.3.3. Ferramentas
- 4.4. LinkedIn
  - 4.4.1. A origem e evolução do LinkedIn
  - 4.4.2. Perfil de docentes no LinkedIn
  - 4.4.3. Grupos do LinkedIn
  - 4.4.4. Pesquisa e base de dados no LinkedIn
  - 4.4.5. Ferramentas

- 4.5. Youtube
  - 4.5.1. A origem e evolução do Youtube
  - 4.5.2. Canais do Youtube para divulgação de docentes
- 4.6. Instagram
  - 4.6.1. A origem e evolução do Instagram
  - 4.6.2. Perfis do Instagram para divulgação de docentes
- 4.7. Conteúdos Multimédia
  - 4.7.1. Fotografia
  - 4.7.2. Infografias
  - 4.7.3. Vídeos
  - 4.7.4. Vídeos em direto
- 4.8. Blogues e gestão de redes sociais
  - 4.8.1. Regras básicas para a gestão das redes sociais
  - 4.8.2. Utilidades no ensino
  - 4.8.3. Ferramentas de criação de conteúdos
  - 4.8.4. Ferramentas de gestão das redes sociais
  - 4.8.5. Truques nas redes sociais
- 4.9. Ferramentas analíticas
  - 4.9.1. O que estamos a analisar?
  - 4.9.2. *Google Analytics*
- 4.10. Comunicação e reputação
  - 4.10.1. Gestão de fontes
  - 4.10.2. Protocolos de comunicação
  - 4.10.3. Gestão de crises

## Módulo 5. Inovação tecnológica na educação

- 5.1. Vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na educação
  - 5.1.1. A tecnologia como meio de educação
  - 5.1.2. Vantagens de utilização
  - 5.1.3. Desvantagens e vícios
- 5.2. Neurotecnologia educativa
  - 5.2.1. Neurociência
  - 5.2.2. Neurotecnologia

- 5.3. A programação na educação
  - 5.3.1. Vantagens da programação na educação
  - 5.3.2. Plataforma Scratch
  - 5.3.3. Configuração do primeiro “Hola Mundo”
  - 5.3.4. Comandos, parâmetros e eventos
  - 5.3.5. Exportação de projetos
- 5.4. Introdução à *Flipped Classroom*
  - 5.4.1. Em que é que se baseia?
  - 5.4.2. Exemplos de utilização
  - 5.4.3. Gravação de vídeos
  - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introdução à gamificação
  - 5.5.1. O que é a gamificação?
  - 5.5.2. Casos de sucesso
- 5.6. Introdução à robótica
  - 5.6.1. Vantagens da programação na educação
  - 5.6.2. Arduino (hardware)
  - 5.6.3. Arduino (linguagem de programação)
- 5.7. Introdução à realidade aumentada
  - 5.7.1. O que é a RA?
  - 5.7.2. Quais são os benefícios para a educação?
- 5.8. Como desenvolver as suas próprias aplicações AR?
  - 5.8.1. Vuforia
  - 5.8.2. Unity
  - 5.8.3. Exemplos de utilização
- 5.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
  - 5.9.1. Aprendizagem imersiva
  - 5.9.2. A mochila do futuro
- 5.10. Dicas e exemplos de utilização em sala de aula
  - 5.10.1. Combinação de ferramentas de inovação na sala de aula
  - 5.10.2. Exemplos reais

## Módulo 6. A gamificação como uma metodologia ativa

- 6.1. História, definição e conceitos
  - 6.1.1. História e contexto
  - 6.1.2. Definição
  - 6.1.3. Conceitos iniciais
- 6.2. Elementos
  - 6.2.1. Classificações
  - 6.2.2. Emblemas e diplomas
  - 6.2.3. Colecionáveis
  - 6.2.4. Moeda
  - 6.2.5. Chaves
  - 6.2.6. Prêmios
- 6.3. Mecânicas
  - 6.3.1. Gamificações estruturais
  - 6.3.2. Gamificação de conteúdo
- 6.4. Ferramentas digitais
  - 6.4.1. Ferramentas de gestão
  - 6.4.2. Ferramentas de produtividade
    - 6.4.2.1. Emblemas
    - 6.4.2.2. Cartas
    - 6.4.2.3. Outros
- 6.5. Jogos lúdicos e jogos sérios
  - 6.5.1. O jogo em aula
  - 6.5.2. Tipologia dos jogos
- 6.6. Catálogo de jogos comerciais
  - 6.6.1. Jogos para desenvolver competências
  - 6.6.2. Jogos para desenvolver conteúdos
- 6.7. Videojogos e aplicações
  - 6.7.1. Jogos para desenvolver competências
  - 6.7.2. Jogos para desenvolver conteúdos





- 6.8. Conceção de uma gamificação
  - 6.8.1. Abordagem, objetivos
  - 6.8.2. Integração no currículo
  - 6.8.3. História
  - 6.8.4. Estética
  - 6.8.5. Avaliação
- 6.9. Elaboração de jogos
  - 6.9.1. Abordagem, objetivos
  - 6.9.2. Integração no currículo
  - 6.9.3. História
  - 6.9.4. Estética
  - 6.9.5. Avaliação
- 6.10. Casos práticos
  - 6.10.1. De uma gamificação
  - 6.10.2. De uma ludificação

### Módulo 7. O que é o modelo *Flipped Classroom*?

- 7.1. O modelo *Flipped Classroom*
  - 7.1.1. Conceito
  - 7.1.2. História
  - 7.1.3. O que é e como funciona?
- 7.2. O novo papel do docente no modelo *Flipped Classroom*
  - 7.2.1. O novo papel do professor
  - 7.2.2. Trabalho na sala de aula
- 7.3. O papel dos alunos no modelo *Flipped Classroom*
  - 7.3.1. Nova aprendizagem do corpo estudantil
  - 7.3.2. Trabalho de casa na aula, aulas em casa
- 7.4. Implicações das famílias no modelo *Flipped Classroom*
  - 7.4.1. Participação da família
  - 7.4.2. Comunicação com os pais
- 7.5. Diferenças entre o modelo tradicional e o modelo *Flipped Classroom*
  - 7.5.1. Aula tradicional vs aula invertida
  - 7.5.2. Tempo de trabalho

- 7.6. A personalização do ensino
  - 7.6.1. O que é a aprendizagem personalizada
  - 7.6.2. Como personalizar a aprendizagem?
  - 7.6.3. Exemplos de aprendizagem personalizada
- 7.7. A atenção à diversidade no modelo *Flipped Classroom*
  - 7.7.1. O que é a atenção à diversidade?
  - 7.7.2. Como é que o modelo FC nos ajuda a pôr em prática a atenção à diversidade?
- 7.8. Benefícios do modelo *Flipped Classroom*
  - 7.8.1. Flexibilidade dos estudantes na sua aprendizagem
  - 7.8.2. Adiantar conteúdos
  - 7.8.3. Ambiente de aprendizagem em torno do corpo discente
  - 7.8.4. Colaboração entre alunos
  - 7.8.5. Tempo extra fora da sala de aula
  - 7.8.6. Mais tempo para uma atenção personalizada aos estudantes
- 7.9. A relação da Taxonomia de Bloom com o modelo *Flipped Classroom*
  - 7.9.1. O que é uma taxonomia?
  - 7.9.2. História
  - 7.9.3. Níveis e exemplos
  - 7.9.4. Tabela de verbos

## Módulo 8. O contexto da Apple na educação

- 8.1. Os dispositivos móveis na educação
  - 8.1.1. O *m-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. Critérios socioeconómicos
  - 8.3.3. Prioridades





- 8.4. Desenhar o nosso próprio modelo
  - 8.4.1. "Quem muito lê e muito anda, muito vê e muito sabe"
  - 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?
- 8.5. 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 ambiente 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 multimídia
    - 8.8.2.1. iMovie
    - 8.8.2.2. *Garage Band*
    - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. A Apple e as metodologias emergentes
  - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* e EdPuzzle
  - 8.9.2. Gamificação: Kahoot, Socrative e Plickers
- 8.10. Qualquer pessoa pode programar
  - 8.10.1. Swift playgrounds
  - 8.10.2. Robótica com LEGO

## Módulo 9. Google GSuite for education

- 9.1. O universo Google
  - 9.1.1. História do Google
  - 9.1.2. O que é o Google hoje em dia?
  - 9.1.3. A importância da parceria com o Google
  - 9.1.4. Catálogo de aplicações do Google
- 9.2. O Google e a Educação
  - 9.2.1. O envolvimento do Google na Educação
  - 9.2.2. Procedimentos de candidatura na sua escola
  - 9.2.3. Versões e tipos de suporte técnico
  - 9.2.4. Primeiros passos com a consola de gestão da GSuite
  - 9.2.5. Utilizadores e grupos
- 9.3. Uso avançado de Google GSuite
  - 9.3.1. Perfis
  - 9.3.2. Relatórios
  - 9.3.3. Funções do administrador
  - 9.3.4. Gerenciamento de dispositivos
  - 9.3.5. Segurança
  - 9.3.6. Domínios
  - 9.3.7. Migração de dados
  - 9.3.8. Grupos e listas de difusão
- 9.4. Ferramentas para a pesquisa de informação na sala de aula
  - 9.4.1. O motor de busca do Google
  - 9.4.2. Pesquisa avançada de informação
  - 9.4.3. Integração do motor de busca
  - 9.4.4. Google Chrome
  - 9.4.5. Google News
  - 9.4.6. Google Maps
  - 9.4.7. Youtube
- 9.5. Ferramentas Google para a comunicação na sala de aula
  - 9.5.1. Introdução ao Google Classroom
  - 9.5.2. Instruções de uso para professores
  - 9.5.3. Instruções de uso para alunos

- 9.6. Google Classroom: Uso avançado e componentes adicionais
  - 9.6.1. Uso avançado do Google Classroom
  - 9.6.2. Flubaroo
  - 9.6.3. FormLimiter
  - 9.6.4. Autocrat
  - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Ferramentas para a organização da informação
  - 9.7.1. Os primeiros passos no Google Drive
  - 9.7.2. Organização de ficheiros e pastas
  - 9.7.3. Partilha de ficheiros
  - 9.7.4. Armazenamento
- 9.8. Ferramentas para o trabalho cooperativo do Google
  - 9.8.1. Calendar
  - 9.8.2. Google Sheets
  - 9.8.3. Google Docs
  - 9.8.4. Google Presentations
  - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Ferramentas para a publicação em aula
  - 9.9.1. Google +
  - 9.9.2. Blogger
  - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
  - 9.10.1. Uso do dispositivo
  - 9.10.2. Preços e características

## 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. Segurança

- 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
- 10.3. 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
- 10.4. 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
- 10.5. 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
- 10.6. 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



- 10.7. 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
- 10.8. 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
- 10.9. 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
- 10.10. 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

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

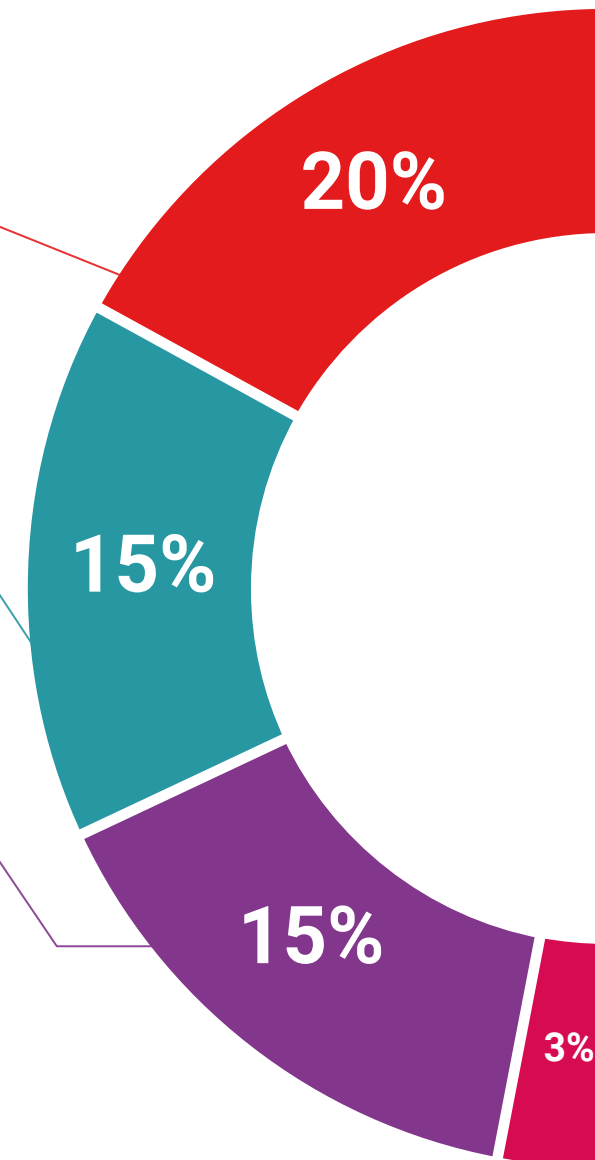
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

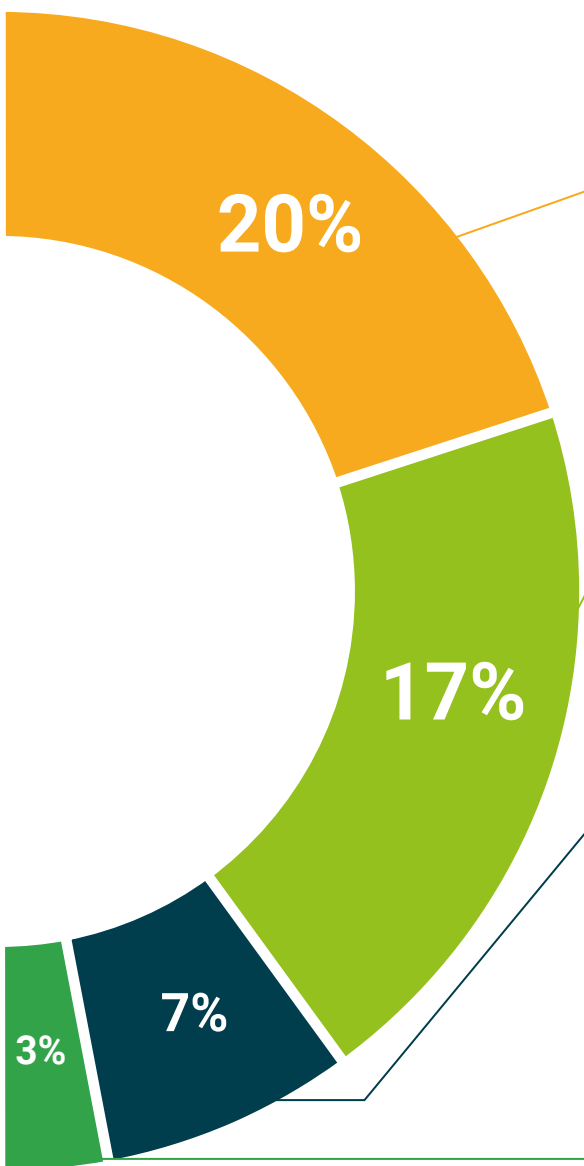
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



#### 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 Ensino e Aprendizagem Digital, 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 Ensino e Aprendizagem Digital** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

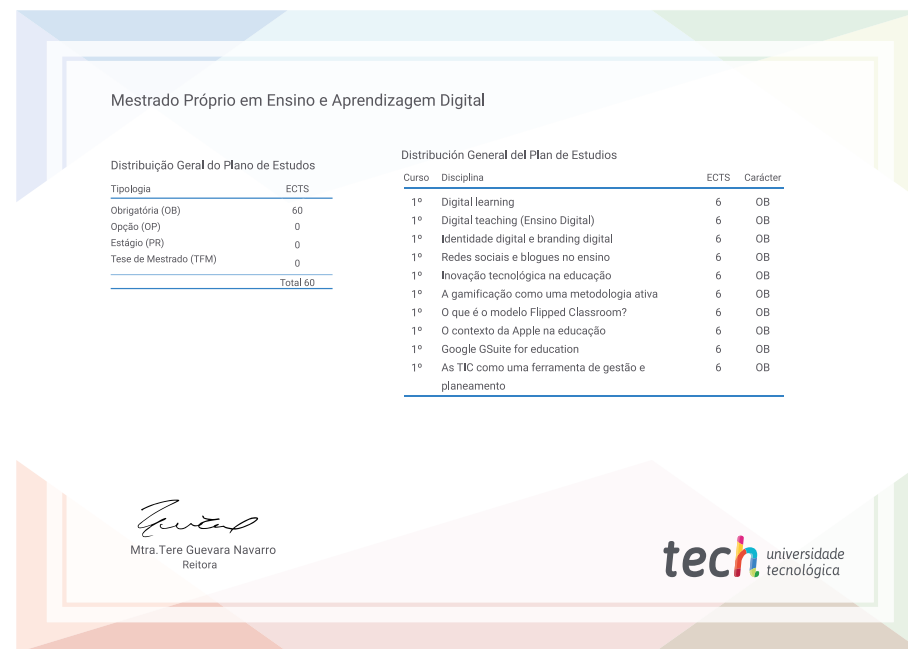
Após aprovação na avaliação, o aluno receberá por correio\* com aviso de receção o **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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 Ensino e Aprendizagem Digital**

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.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

## Mestrado Próprio Ensino e Aprendizagem Digital

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Próprio

Ensino e Aprendizagem Digital

A woman with long dark hair, wearing a black headset with a microphone, is smiling and looking at a laptop screen. She is wearing an orange long-sleeved top. The background is a blurred office setting. The image is overlaid with a large red diagonal shape on the left side.

**tech** universidade  
tecnológica