

Formação Prática

Digital Teaching and Learning



Formação Prática
Digital Teaching and Learning

Índice

01

Apresentação do programa

pág. 4

02

Porquê estudar na TECH?

pág. 6

03

Objetivos de ensino

pág. 10

04

Estágios

pág. 12

05

Centros de estágio

pág. 14

06

Condições gerais

pág. 18

07

Certificação

pág. 20

01

Apresentação do programa

O advento da Indústria 4.0 teve um impacto significativo no domínio da Educação, oferecendo aos especialistas inúmeras ferramentas tecnológicas, como as plataformas de e-learning, para otimizar a qualidade e a acessibilidade da aprendizagem. No entanto, para implementar da melhor forma estes avanços digitais, os profissionais precisam de desenvolver competências avançadas para os integrar com sucesso na sala de aula, a fim de personalizar o ensino de acordo com as necessidades individuais dos utilizadores. Só assim os peritos podem garantir uma experiência abrangente baseada na equidade e na inclusão. Para facilitar esta tarefa, a TECH apresenta um programa exclusivo, em que os estudantes serão integrados durante 3 semanas numa instituição de referência no setor da *Digital Teaching and Learning*.

“

Graças a esta Formação Prática, irá dominar as Metodologias Ativas mais inovadoras para aumentar a participação e o envolvimento dos alunos na sua própria aprendizagem”





De acordo com um novo relatório da Organização das Nações Unidas, 85% das instituições académicas dos países desenvolvidos que adoptaram as principais tecnologias da informação e da comunicação conseguiram melhorias significativas na qualidade do ensino. Simultaneamente, isto ajudou a aumentar a participação dos utilizadores na sala de aula e até a individualizar os processos de aprendizagem, respondendo assim mais eficazmente às necessidades específicas dos alunos. Neste contexto, os especialistas têm de se manter na vanguarda das mais recentes estratégias de implementação de ferramentas tecnológicas na sala de aula e aplicar metodologias pedagógicas ativas, como a aprendizagem baseada em projetos, para ajudar os utilizadores a atingir todo o seu potencial académico.

Com esta ideia em mente, a TECH concebeu uma Formação Prática inovadora, que consiste numa estadia de 120 horas numa entidade de renome especializada no domínio da *Digital Teaching and Learning*.

Desta forma, ao longo de 3 semanas, os alunos farão parte de uma equipa de trabalho multidisciplinar altamente qualificada neste domínio, com a qual trabalharão ativamente em projetos reais que envolvem a implementação de tecnologias educativas, o desenvolvimento de conteúdos digitais interactivos e a otimização de plataformas de gestão da aprendizagem. Graças a isto, os profissionais desenvolverão competências avançadas para liderar a transformação digital no sector académico e contribuir para o desenvolvimento de ambientes mais dinâmicos, inclusivos e eficientes.

É de salientar que, durante esta estadia prática, os estudantes serão apoiados por um tutor assistente, que assegurará o cumprimento de todos os requisitos para os quais esta experiência imersiva foi concebida. Assim, os alunos poderão trabalhar com total garantia de sucesso e segurança na utilização dos mais modernos sistemas tecnológicos.

02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Com um impressionante catálogo de mais de 14.000 programas universitários, disponíveis em 11 línguas, posiciona-se como líder em empregabilidade, com uma taxa de colocação profissional de 99%. Além disso, possui um enorme corpo docente de mais de 6.000 professores de renome internacional.

“

A TECH combina o Relearning e o Método do Caso em todos os seus programas universitários para garantir uma excelente aprendizagem teórica e prática, estudando quando e onde quiser”



“

Estuda na maior universidade digital do mundo e garante o teu sucesso profissional. O futuro começa na TECH”

A melhor universidade online do mundo segundo a FORBES

A prestigiada revista Forbes, especializada em negócios e finanças, destacou a TECH como «a melhor universidade online do mundo». Foi o que afirmaram recentemente num artigo da sua edição digital, no qual fazem eco da história de sucesso desta instituição, «graças à oferta académica que proporciona, à seleção do seu corpo docente e a um método de aprendizagem inovador destinado a formar os profissionais do futuro».

O melhor corpo docente top internacional

O corpo docente da TECH é composto por mais de 6.000 professores de renome internacional. Professores, investigadores e quadros superiores de multinacionais, incluindo Isaiah Covington, treinador de desempenho dos Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal do Harvard MetaLAB; Ignacio Wistumba, presidente do departamento de patologia molecular translacional do MD Anderson Cancer Center; e D.W. Pine, diretor criativo da revista TIME, entre outros.

A maior universidade digital do mundo

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Somos a maior instituição educativa, com o melhor e mais extenso catálogo educativo digital, cem por cento online e abrangendo a grande maioria das áreas do conhecimento. Oferecemos o maior número de títulos próprios, pós-graduações e licenciaturas oficiais do mundo. No total, são mais de 14.000 títulos universitários, em onze línguas diferentes, o que nos torna a maior instituição de ensino do mundo.



Os planos de estudos mais completos do panorama universitário

A TECH oferece os planos de estudos mais completos do panorama universitário, com programas que abrangem os conceitos fundamentais e, ao mesmo tempo, os principais avanços científicos nas suas áreas científicas específicas. Além disso, estes programas são continuamente atualizados para garantir aos estudantes a vanguarda académica e as competências profissionais mais procuradas. Desta forma, os cursos da universidade proporcionam aos seus alunos uma vantagem significativa para impulsionar as suas carreiras com sucesso.

Um método de aprendizagem único

A TECH é a primeira universidade a utilizar o *Relearning* em todos os seus cursos. É a melhor metodologia de aprendizagem online, acreditada com certificações internacionais de qualidade de ensino, fornecidas por agências educacionais de prestígio. Além disso, este modelo académico disruptivo é complementado pelo "Método do Caso", configurando assim uma estratégia única de ensino online. São também implementados recursos didáticos inovadores, incluindo vídeos detalhados, infografias e resumos interativos.

A universidade online oficial da NBA

A TECH é a Universidade Online Oficial da NBA. Através de um acordo com a maior liga de basquetebol, oferece aos seus estudantes programas universitários exclusivos, bem como uma grande variedade de recursos educativos centrados no negócio da liga e noutras áreas da indústria desportiva. Cada programa tem um plano de estudos único e conta com oradores convidados excepcionais: profissionais com um passado desportivo distinto que oferecem os seus conhecimentos sobre os temas mais relevantes.

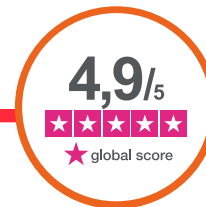
Líderes em empregabilidade

A TECH conseguiu tornar-se a universidade líder em empregabilidade. 99% dos seus estudantes conseguem um emprego na área académica que estudaram, no prazo de um ano após a conclusão de qualquer um dos programas da universidade. Um número semelhante consegue uma melhoria imediata da sua carreira. Tudo isto graças a uma metodologia de estudo que baseia a sua eficácia na aquisição de competências práticas, absolutamente necessárias para o desenvolvimento profissional.



Google Partner Premier

O gigante tecnológico americano atribuiu à TECH o distintivo Google Partner Premier. Este prémio, que só está disponível para 3% das empresas no mundo, destaca a experiência eficaz, flexível e adaptada que esta universidade proporciona aos estudantes. O reconhecimento não só acredita o máximo rigor, desempenho e investimento nas infra-estruturas digitais da TECH, mas também coloca esta universidade como uma das empresas de tecnologia mais avançadas do mundo.



A universidade mais bem classificada pelos seus alunos

Os alunos posicionaram a TECH como a universidade mais bem avaliada do mundo nos principais portais de opinião, destacando a sua classificação máxima de 4,9 em 5, obtida a partir de mais de 1.000 avaliações. Estes resultados consolidam a TECH como uma instituição universitária de referência internacional, refletindo a excelência e o impacto positivo do seu modelo educativo



03

Objetivos de ensino

Através desta revolucionária formação prática em Ensino e Aprendizagem Digitais, os profissionais irão dominar as mais sofisticadas metodologias e tecnologias de ensino digital para enriquecer a experiência na sala de aula. Neste sentido, os alunos adquirirão competências avançadas para conceber conteúdos digitais, gerir eficazmente plataformas educativas e aplicar estratégias pedagógicas inovadoras, tanto para aumentar a participação dos utilizadores como para personalizar a sua aprendizagem de acordo com as suas necessidades individuais.



Objetivos gerais

- ♦ 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





Objetivos específicos

- ♦ Descrever os processos de memória e atenção na aprendizagem
- ♦ Estabelecer as diferenças entre a aprendizagem ativa e passiva
- ♦ Explicar a importância das competências digitais nos professores
- ♦ Distinguir as características definidoras do ensino à distância
- ♦ Classificar as características que definem o ensino virtual
- ♦ Explicar as vantagens e desvantagens do ensino virtual em relação ao ensino tradicional
- ♦ Descrever a evolução do Facebook, 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 Twitter, como criar e gerir um perfil, como usá-lo como um motor de busca e a sua utilização como ferramenta de ensino
- ♦ Distinguir entre redes móveis e WiFi
- ♦ Classificar os dispositivos móveis: *tablets* e smartphones
- ♦ Compreender a dependência tecnológica
- ♦ Aprender sobre novas patologias associadas às tecnologias
- ♦ Conhecer as principais aplicações para desenvolver uma *Flipped classroom* e estratégias de gamificação, bem como apreciar estas metodologias emergentes como potenciadores da aprendizagem
- ♦ Definir os princípios da *Flipped Classroom*
- ♦ 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
- ♦ Descrever e conhecer as ferramentas fornecidas por esta plataforma
- ♦ Conhecer os diferentes tipos de plataformas de gestão
- ♦ Aprender as características comuns oferecidas pelas plataformas de gestão de centros
- ♦ Identificar dificuldades tecnológicas em adultos



Conceberá ambientes virtuais altamente acessíveis para todos os indivíduos, incluindo os que têm necessidades educativas especiais”

04

Estágios

O período de formação prática deste programa em Digital Teaching and Learning consiste num estágio prático numa instituição reconhecida, com a duração de 3 semanas, de segunda a sexta-feira, com 8 horas consecutivas de formação prática com um assistente especializado. Desta forma, os alunos juntar-se-ão a uma equipa de profissionais desta área para aplicar os seus conhecimentos em projetos reais, o que lhes permitirá desenvolver competências práticas na utilização de tecnologias educativas e colaborar tanto na criação como na implementação de estratégias digitais inovadoras

Nesta proposta de formação, cada atividade foi concebida para reforçar e aperfeiçoar as competências essenciais exigidas pelo exercício especializado nesta área. Desta forma, o perfil profissional será maximizado, promovendo um desempenho sólido, eficiente e altamente competitivo.

Trata-se, de uma experiência imersiva que prestação de cuidados aos alunos a oportunidade de incorporar na sua prática quotidiana as estratégias mais avançadas para implementar com êxito diversas tecnologias digitais que favorecem o ensino personalizado em tempo real.

O estágio prático será realizado com a participação ativa do aluno na realização das atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação dos professores e outros colegas de qualificação para facilitar o trabalho em equipa e a integração multidisciplinar como competências transversais à prática da *Digital Teaching and Learning* (aprender a ser e aprender a relacionar-se).

Os procedimentos descritos a seguir constituirão a base da parte prática da formação e a sua execução estará sujeita à disponibilidade e ao volume de trabalho próprio do centro, sendo as atividades propostas as seguintes





Módulo	Atividade Prática
Método de ensino gamificado	Utilizar elementos lúdicos para incentivar a participação e o empenhamento na aprendizagem
	Aplicar os princípios da gamificação para tornar o processo educativo mais interativo e motivador
	Desenvolver atividades lúdicas que estimulem o interesse e a participação dos alunos
	Utilizar métodos interactivos que envolvam ativamente os utilizadores, utilizando as principais ferramentas das tecnologias da informação e da comunicação
Utilização de tecnologias da informação e Comunicação	Conceber programas educativos que integrem recursos digitais para enriquecer a experiência na sala de aula.
	Utilizar ferramentas analíticas para recolher informação sobre o desempenho académico, a participação dos cidadãos e outros indicadores-chave
	Selecionar recursos digitais de elevada qualidade que apoiem os objetivos de aprendizagem
	Utilização de sistemas de acompanhamento dos progressos dos alunos e de deteção atempada de eventuais dificuldades
Gerir o Google Workspace for Education	Criar e gerir contas para estudantes, professores e pessoal administrativo.
	Atribuir funções e permissões adequadas de acordo com as necessidades de cada utilizador.
	Implementação de políticas de segurança para proteger as informações e os dados dos utilizadores
	Gerir o armazenamento e a estrutura de pastas para facilitar o acesso aos materiais
Modelo do <i>Flipped Classroom</i>	Conceber atividades interactivas, como simuladores ou módulos e-learning, que contribuam para a aprendizagem autónoma
	Personalizar os materiais didáticos para atender a diferentes níveis de capacidade e estilos de aquisição de conhecimentos.
	Utilizar plataformas como o Moodle, o Canvas ou o Google Classroom para distribuir conteúdos e gerir atividades
	Criar e moderar fóruns de discussão onde os alunos possam interagir fora da sala de aula
Gestão da identidade digital	Estabelecer a missão, a visão e os valores das instituições académicas que se refletirão na sua presença digital
	Conceber elementos visuais coerentes que representem a identidade das instituições em todos os canais digitais
	Estabelecer o estilo de comunicação a utilizar em plataformas como blogues, redes sociais ou sítios Web
	Desenvolver estratégias para enfrentar e mitigar situações negativas que possam afetar a imagem institucional das entidades

05

Centros de estágio

Na sua premissa máxima de oferecer uma educação de qualidade superior ao alcance da maioria das pessoas, a TECH tornou possível que esta Formação Prática fosse realizada em diferentes organizações situadas em diferentes localizações geográficas. Graças a isso, os estudantes poderão ingressar em instituições de referência no domínio do *Digital Teaching and Learning* para manter-se na vanguarda das últimas inovações neste domínio.


“

Integrará uma equipa multidisciplinar composta por verdadeiros especialistas em Digital Teaching and Learning, que lhe fornecerá as chaves para integrar as tecnologias no domínio académico”





O estudante poderá efetuar esta formação nos seguintes centros:



Educação

Instituto Rambla Barcelona

País	Cidade
Espanha	Barcelona

Direção: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

O Rambla Instituto oferece uma vasta gama de cursos de formação de elevada qualidade em diversas áreas de estudo

Formações práticas relacionadas:
- Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais



Educação

Instituto Rambla Madrid

País	Cidade
Espanha	Madrid

Direção: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

O Rambla Instituto oferece uma vasta gama de cursos de formação de elevada qualidade em diversas áreas de estudo

Formações práticas relacionadas:

- Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais



Educação

Instituto Rambla Valencia

País	Cidade
Espanha	Valência

Direção: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

O Rambla Instituto oferece uma vasta gama de cursos de formação de elevada qualidade em diversas áreas de estudo

Formações práticas relacionadas:

- Educação Digital, E-Learning e Redes Sociais



“

Promova a sua carreira profissional através de um ensino holístico, permitindo-lhe progredir tanto a nível teórico como prático"

06

Condições gerais

Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de formação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para tal, esta entidade educativa compromete-se a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a formação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da formação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



Condições Gerais da Formação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante a Formação Prática, serão atribuídos ao aluno dois orientadores que o acompanharão ao longo de todo o processo, esclarecendo quaisquer dúvidas e questões que possam surgir. Por um lado, haverá um orientador profissional pertencente ao centro de estágios, cujo objetivo será orientar e apoiar o estudante em todos os momentos. Por outro lado, será também atribuído um orientador acadêmico, cuja missão será coordenar e ajudar o aluno ao longo de todo o processo, esclarecendo dúvidas e auxiliando-o em tudo o que necessitar. Desta forma, o profissional estará sempre acompanhado e poderá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática como acadêmica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá a duração de 3 semanas consecutivas de formação prática, distribuídas por turnos de 8 horas, em 5 dias por semana. Os dias de comparência e o horário serão da responsabilidade do centro, informando o profissional devidamente e antecipadamente, com tempo suficiente para facilitar a sua organização.

3. NÃO COMPARÊNCIA: em caso de não comparência no dia do início da Formação Prática, o aluno perderá o direito à mesma sem possibilidade de reembolso ou de alteração de datas. A ausência por mais de 2 dias de estágio, sem causa justificada/ médica, implica a anulação do estágio e, por conseguinte, a sua rescisão automática. Qualquer problema que surja no decurso da participação no estágio deve ser devidamente comunicado, com caráter de urgência, ao orientador acadêmico.

4. CERTIFICAÇÃO: o aluno que concluir a Formação Prática receberá um certificado que acreditará a sua participação no centro em questão.

5. RELAÇÃO PROFISSIONAL: a Formação Prática não constitui uma relação profissional de qualquer tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS: alguns centros podem solicitar um certificado de estudos prévios para a realização da Formação Prática. Nestes casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágios da TECH, para que seja confirmada a atribuição do centro selecionado.

7. NÃO INCLUI: a Formação Prática não incluirá qualquer elemento não descrito nas presentes condições. Por conseguinte, não inclui alojamento, transporte para a cidade onde se realizam os estágios, vistos ou qualquer outro serviço não descrito acima.

No entanto, o aluno poderá consultar o seu orientador acadêmico se tiver qualquer dúvida ou recomendação a este respeito. Este fornecer-lhe-á todas as informações necessárias para facilitar os procedimentos envolvidos.

07

Certificação

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Formação Prática em Digital Teaching and Learning** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Formação Prática em Digital Teaching and Learning**

Duração: **3 semanas**

Modalidade: **de segunda a sexta-feira, turnos de 8 horas consecutivas**

Créditos: **4 ECTS**



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

tech global
university

Formação Prática
Digital Teaching and Learning

Formação Prática

Digital Teaching and Learning