

Mestrado

Tecnologia Educativa e Competências Digitais





Mestrado

Tecnologia Educativa e Competências digitais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/educacao/mestrado/mestrado-tecnologia-educativa-competencias-digitais

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. 24

07

Certificação

pág. 32

01

Apresentação

A tecnologia está a fazer cada vez mais incursões nas nossas vidas, e a educação não é estranha a este desenvolvimento. O ensino é uma disciplina que deve acompanhar os tempos a fim de fornecer aos estudantes todas as chaves da comunicação social atual. Portanto, é essencial para os professores estarem capacitados nas mais recentes tecnologias educacionais e em todos os aspetos da aprendizagem digital.



“

Um Mestrado altamente qualificado que lhe permitirá aprender a utilizar e implementar as novas ferramentas que o mundo digital traz para um ensino de qualidade"

Este Mestrado oferece uma visão prática e completa da aplicação da tecnologia na educação, desde as ferramentas mais básicas até ao desenvolvimento de competências de ensino digital. Isto é um avanço sobre os programas eminentemente teóricos, que não abordam a utilização da tecnologia no contexto educacional. 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 abrange os estudos necessários para se especializar em tecnologia educacional e competências digitais, a fim de entrar no mundo do ensino, tudo isto oferecido numa perspetiva prática.

Desta forma, o estudante aprenderá, com base na experiência profissional, uma abordagem centrada na pedagogia baseada em provas. Esta forma de trabalhar que a TECH oferece torna a formação do aluno mais eficiente e precisa. Desta forma, o estudante obtém a melhor oportunidade possível para alargar os seus conhecimentos e capacidades de ensino de um ponto de vista profissional, e pode também aplicar o que aprendeu no seu trabalho desde o primeiro momento.

Na programação deste Mestrado contamos com os sistemas de aprendizagem mais eficientes, oferecendo-lhe sistemas altamente eficazes. É um trabalho intensivo que é, no entanto, perfeitamente compatível com outros trabalhos ou ocupações pessoais. Para este fim, foi desenvolvida uma aprendizagem contextual e colaborativa que se concentra na competência do professor, permitindo-lhe trazer o que aprendeu para a sua própria realidade de uma forma eficiente. Tudo isto à distância, adaptando o processo de aprendizagem ao tempo e às necessidades de desenvolvimento do próprio aluno.

Os diferentes módulos são ensinados em sessões independentes, com uma abordagem eminentemente prática, apoiada pelo necessário suporte teórico. Todos os professores do Mestrado têm uma vasta experiência em casos a todos os níveis de preparação e em diversos contextos sócio-familiares e educacionais.

Este conhecimento tornar-se-á, para o profissional, uma formação extraordinária que tornará o seu CV muito mais competitivo, com vista ao seu crescimento profissional e ao aumento do seu valor no mercado de trabalho atual.

Este **Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de mais de 75 estudos de caso apresentados por especialistas em Tecnologia Educativa e Competências Digitais
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro contém informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Informações científicas e práticas atualizadas
- ♦ Desenvolvimentos sobre deteção e intervenção para estudantes com necessidades de orientação
- ♦ Exercícios práticos de para melhorar a aprendizagem
- ♦ O sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações propostas
- ♦ Metodologias baseadas em evidências
- ♦ Lições teóricas, colocar questões ao especialista, fóruns de discussão e trabalhos de reflexão individuais
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



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

“

Um Mestrado criado para ser versátil e flexível, permitindo-lhe combinar a sua vida pessoal ou profissional com a melhor formação online”

O seu corpo docente inclui profissionais pertencentes à área da Tecnologia Educativa e Competências Digitais, 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 um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o professor deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do programa académico. Para tal, o professor será assistido por um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos na área da Tecnologia Educativa e Competências Digitais, com uma vasta experiência de ensino.

Com uma abordagem didática baseada na resolução de situações reais, será treinado rápida e eficientemente, podendo aplicar cada aprendizagem no seu trabalho imediatamente.

Junte-se à vanguarda nesta área de trabalho com um Mestrado que seja competitivo em termos de qualidade e prestígio. Uma oportunidade única para se distinguir como profissional.



02 Objetivos

O Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais permitir-lhe-á adquirir os conhecimentos essenciais nesta área para poder trazer esta interessante atividade para a sua sala de aula. Uma formação intensiva e eficaz que o levará um passo à frente no seu caminho para a excelência.



“

Este Mestrado abrirá novos caminhos para o seu desenvolvimento profissional e pessoal, e permitirá aos seus alunos beneficiarem de novas técnicas e abordagens de 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 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 interesse na inovação do ensino



Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional"



Objetivos específicos

Módulo 1. Definição de aprendizagem

- ♦ Diferenciar entre aprendizagem formal e informal
- ♦ Distinguir entre aprendizagem implícita e aprendizagem não formal
- ♦ Definir as novas perspectivas no ensino, formação e emprego no ambiente digital

Módulo 2. Processos psicológicos envolvidos na aprendizagem

- ♦ Descrever os processos de memória e atenção na aprendizagem
- ♦ Descobrir a Nomofobia
- ♦ Descobrir o perfil de cyberbully
- ♦ Aprender sobre as consequências do cyberbullying

Módulo 3. Tipos 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 4. O Contexto na aprendizagem

- ♦ Estabelecer as diferenças entre a aprendizagem ativa e passiva
- ♦ Compreender o papel da escola tradicional na aprendizagem
- ♦ Explicar as peculiaridades da Escola 4.0

Módulo 5. Habilidades tecnológicas em docentes

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

Módulo 6. Habilidades tecnológicas no corpo estudantil

- ♦ Estabelecer as características definidoras da tecnologia educacional
- ♦ Descrever as vantagens e desvantagens da tecnologia educacional
- ♦ Identificar o F.O.M.O
- ♦ Compreender a dependência tecnológica
- ♦ Estabelecer o *Sleep Texting*

Módulo 7. O ensino tradicional com tecnologia educativa

- ♦ Classificar as características definidoras do ensino virtual
- ♦ Explicar as vantagens e desvantagens do ensino virtual em relação ao ensino tradicional
- ♦ Diferenciar entre migrantes digitais e nativos digitais
- ♦ Descobrir quais são as novas tendências na comunicação digital

Módulo 8. O ensino à distância

- ♦ Distinguir as características definidoras do ensino à distância
- ♦ Descobrir as vantagens e desvantagens do ensino à distância em relação ao ensino tradicional
- ♦ Aprender sobre novas patologias associadas às tecnologias
- ♦ Introduzir as ferramentas de avaliação da implementação tecnológica
- ♦ Distinguir os custos e benefícios da implementação tecnológica

Módulo 9. Blended Learning

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

Módulo 10. O ensino virtual

- ♦ Definir os usos que as redes sociais dão aos professores Explicar como gerir uma crise de comunicação nas Redes Sociais
- ♦ Explicar 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
- ♦ 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
- ♦ Conhecer as principais aplicações para desenvolver uma sala de aula virada e estratégias de gamificação, bem como apreciar estas metodologias emergentes como potenciadores de aprendizagem
- ♦ 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
- ♦ Descrever os diferentes truques que os ajudarão a ser mais eficazes nas redes sociais

03

Competências

Depois de passar as avaliações do Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais, terá a capacidade de levar os conhecimentos adquiridos para a sua sala de aula ou centro educativo, dando ao seu trabalho uma nova e avançada dimensão.





“

Dê o passo para se atualizar sobre os últimos desenvolvimentos no tratamento da Tecnologia Educativa e das Competências Digitais e mantenha-se na vanguarda da sua profissão"



Competências gerais

- ♦ Compreender os conhecimentos sobre da tecnologia educacional e das competências digitais que proporcionam uma oportunidade de 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 permitam continuar a formação para o melhor desempenho do seu trabalho



Tome a iniciativa de se atualizar com as últimas novidades em Tecnologia Educativa e Competências Digitais"





Competências específicas

- ♦ Classificar as características da aprendizagem direta versus indireta
- ♦ 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 no campo 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 aprecie 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 como aplicar as diretrizes que devem orientar a concepção do modelo de implementação

04

Direção do curso

O pessoal docente do programa inclui com especialistas de renome que trazem para este curso a experiência do seu trabalho. Para além disso, outros profissionais de reconhecido prestígio participam na sua conceção e preparação, completando o programa de forma interdisciplinar.



“

*Aprender com os principais profissionais
as novas formas de trabalho que trazem
para a sala de aula os benefícios das novas
tecnologias no impulso educativo"*

Diretor Internacional Convidado

Considerado pioneiro na implementação de Modelos Pedagógicos Baseados em Competências, o Dr. John Cano é um prestigiado engenheiro especializado em Tecnologia Educativa. Neste sentido, tem dedicado a maior parte da sua carreira profissional à implementação de ferramentas digitais inovadoras para melhorar tanto a qualidade do ensino como a experiência na sala de aula.

Desta forma, contribuiu para a adoção de ferramentas tecnológicas avançadas, como sistemas de e-learning, equipamentos de avaliação automatizada ou dispositivos de colaboração digital, por inúmeras instituições académicas. Isto permitiu aos professores oferecer experiências imersivas que melhoraram a assimilação de termos complexos em áreas como a matemática, a física e a química. Ao mesmo tempo, proporcionou numerosos recursos educativos abertos e bibliotecas digitais para impulsionar a investigação académica.

Outra das suas principais realizações é a liderança do programa “School Kids Investigating Language in Life and Society”. Através desta iniciativa, conseguiu envolver os alunos na análise da língua nas suas comunidades. Isto permitiu que os alunos se tornassem mais conscientes do impacto da comunicação na vida cívica, adquirindo simultaneamente competências transversais como o pensamento crítico.

Também combinou este trabalho com o seu papel de investigador. De facto, publicou vários artigos sobre temas como as actividades de e-learning, o diálogo intercultural ou a experiência de jogo das crianças com o Nintendo Labo. Assim, desenvolveu várias abordagens pedagógicas de vanguarda que otimizaram o acesso a uma variedade de recursos de aprendizagem gratuitos. Na mesma linha, criou diferentes ambientes híbridos que melhoraram significativamente a interação entre professores e alunos. Empenhado na excelência educativa, participou em múltiplas conferências para facilitar a implementação das tecnologias da informação e da comunicação.



Dr. Cano, John

- ♦ Diretor de Ligações Universidade-Comunidade na Universidade da Califórnia em Berkeley, EUA
- ♦ Coordenador de Tecnologia Instrucional na Gervirtz Graduate School of Education, Santa Barbara, EUA
- ♦ Programador de conteúdos pedagógicos na Instructional Design Intern, Santa Barbara, Santa Barbara, EUA
- ♦ Designer Instrucional no Centro de Apoio ao Estudante UCSB Collaborate, Califórnia
- ♦ Designer Instrucional na Corporación Universitaria Americana, Colômbia
- ♦ Doutorado em Filosofia com especialização em Educação pela Universidade da Califórnia em Santa Barbara
- ♦ Mestrado em Artes em Educação pela Universidade da Califórnia em Santa Barbara, Califórnia
- ♦ Mestrado em Educação Tecnológica pela Universidad del Norte, Colômbia
- ♦ Licenciatura em Engenharia, com especialização em Informática, pela Universidad del Norte, Colômbia

“

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
- ♦ Especialista em E-Commerce e especialista nas últimas tecnologias aplicadas ao ensino, Marketing Digital, desenvolvimento de aplicações web e de negócios na Internet

Professores

Dr. 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. Miguel Ángel Azorín López

- ♦ Professor especialista em Educação Física
- ♦ Especialista em *Flipped Classroom* (nivel I Flipped Learning e nivel I Formador Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Dr. Álvaro Cabezuelo Doblaré

- ♦ Psicólogo, especialista em Identidade Digital e Mestrado em Comunicação, Marketing Digital e Redes Sociais
- ♦ Professor na disciplina de Identidade Digital; Gestor de Redes Sociais em Agência de Comunicação e Professor 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

A estrutura dos conteúdos foi concebida pelos melhores profissionais do setor da Tecnologia Educativa e Competências Digitais, com vasta experiência e reconhecido prestígio na profissão, apoiada pelo volume de casos revistos, estudados e diagnosticados, e com extenso conhecimento das novas tecnologias aplicadas à docência.



“

Este Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais contém o programa mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Definição de aprendizagem

- 1.1. Aprendizagem formal vs. Informal
 - 1.1.1. Características da aprendizagem formal
 - 1.1.2. Características da aprendizagem Informal
- 1.2. Aprendizagem implícita vs. Não formal
 - 1.2.1. Características da aprendizagem implícita
 - 1.2.2. Características da aprendizagem não formal

Módulo 2. Processos psicológicos envolvidos na aprendizagem

- 2.1. Memória vs. Atenção
 - 2.1.1. A memória na aprendizagem
 - 2.1.2. A atenção na aprendizagem
- 2.2. Metacognição vs. Inteligência
 - 2.2.1. Metacognição na aprendizagem
 - 2.2.2. As emoções e a aprendizagem

Módulo 3. Tipos de aprendizagem

- 3.1. Aprendizagem direta vs. Indireta
 - 3.1.1. Características da aprendizagem direta
 - 3.1.2. Características da aprendizagem Indireta
- 3.2. Aprendizagem ativa vs. Passiva
 - 3.2.1. Características da aprendizagem ativa
 - 3.2.2. Características da aprendizagem passiva

Módulo 4. O Contexto na aprendizagem

- 4.1. Escola tradicional
 - 4.1.1. Família e educação
 - 4.1.2. Escola e educação
- 4.2. Escola 4.0
 - 4.2.1. Características da Escola 2.0
 - 4.2.2. Características da Escola 4.0



Módulo 5. Habilidades tecnológicas em docentes

- 5.1. Migrante digital vs. Nativo digital
 - 5.1.1. Características do migrante digital
 - 5.1.2. Características do nativo digital
- 5.2. Competências digitais em docentes
 - 5.2.1. Educação em burótica
 - 5.2.2. Gestão de Elementos digitais

Módulo 6. Habilidades tecnológicas no corpo estudantil

- 6.1. Tecnologia de lazer
 - 6.1.1. Jogos educativos
 - 6.1.2. Gamificação
- 6.2. Tecnologia educativa
 - 6.2.1. Internet nas Escolas
 - 6.2.2. Outros meios tecnológicos na sala de aula

Módulo 7. O ensino tradicional com tecnologia educativa

- 7.1. Características definidoras da tecnologia educativa
 - 7.1.1. Avanços tecnológicos na sala de aula
 - 7.1.2. Disposição tecnológica na sala de aula
- 7.2. Vantagens e desvantagens da tecnologia educativa
 - 7.2.1. Vantagens da tecnologia educativa
 - 7.2.2. Desvantagens da tecnologia educativa

Módulo 8. O ensino à distância

- 8.1. Definição das características
 - 8.1.1. O desafio do ensino à distância
 - 8.1.2. As características dos alunos à distância
- 8.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
 - 8.2.1. Vantagens do ensino à distância
 - 8.2.2. Desvantagens do ensino à distância

Módulo 9. Blended Learning

- 9.1. Definição das características
 - 9.1.1. Inclusão tecnológica na educação
 - 9.1.2. Características dos utilizadores do *Blended Learning*
- 9.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
 - 9.2.1. Vantagens do *Blended Learning*
 - 9.2.2. Desvantagens do *Blended Learning*

Módulo 10. O ensino virtual

- 10.1. Definição das características
 - 10.1.1. Novos desafios da virtualização do ensino
 - 10.1.2. Novas instituições de ensino virtual
- 10.2. Vantagens e desvantagens em relação ao ensino tradicional
 - 10.2.1. Vantagens do ensino virtual
 - 10.2.2. Desvantagens do ensino virtual



Junte-se a uma experiência de formação única que lhe dará o crescimento profissional e pessoal de que necessita para avançar em direção a um futuro melhor"

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

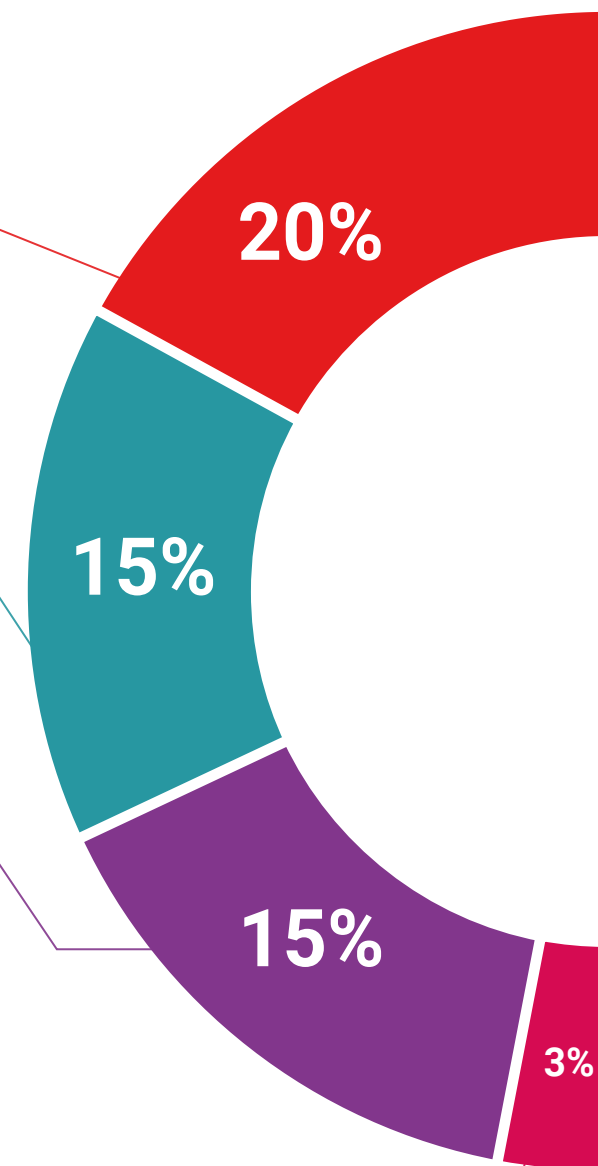
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

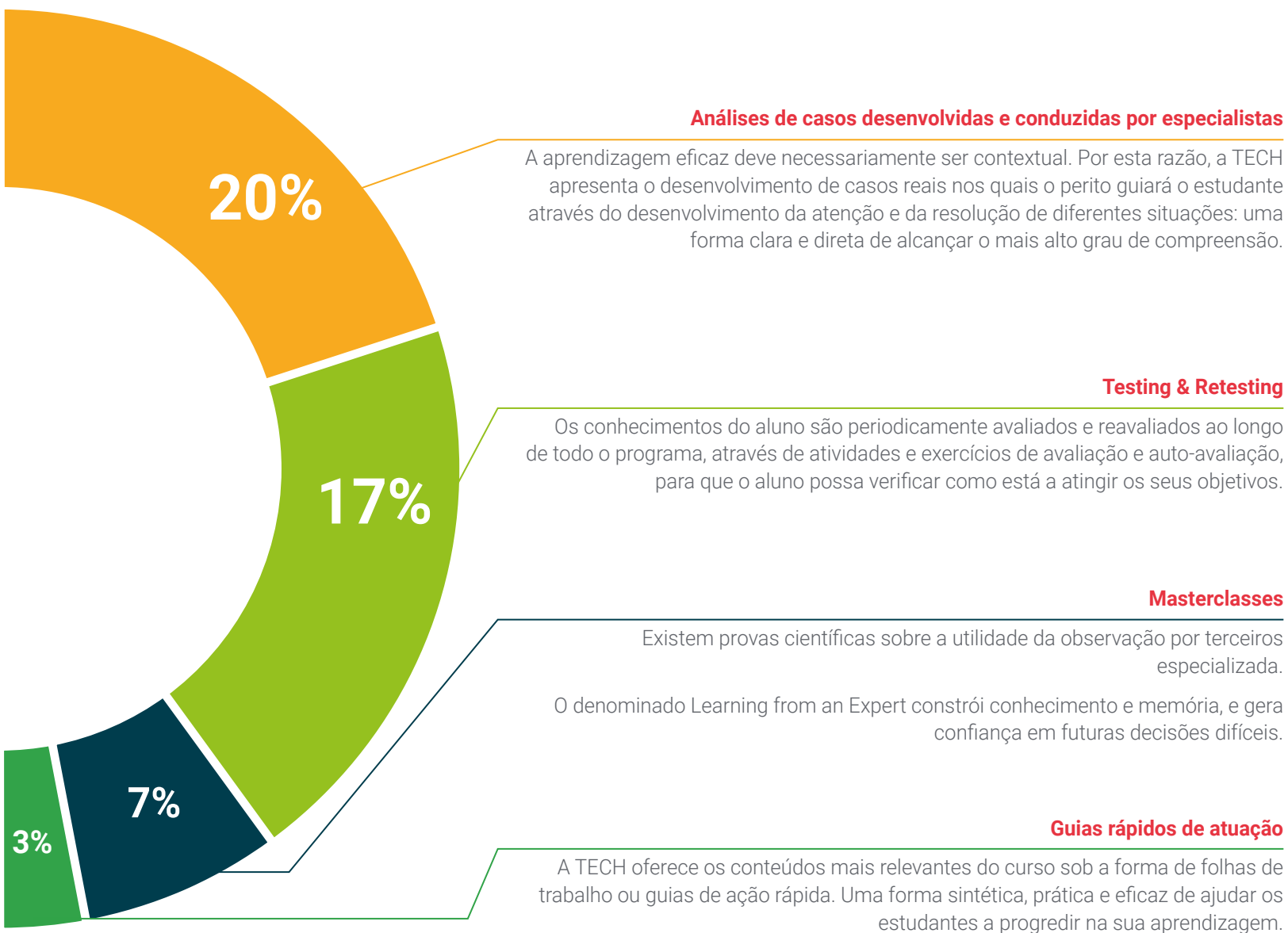
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



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





07

Certificação

O Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais** 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 de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

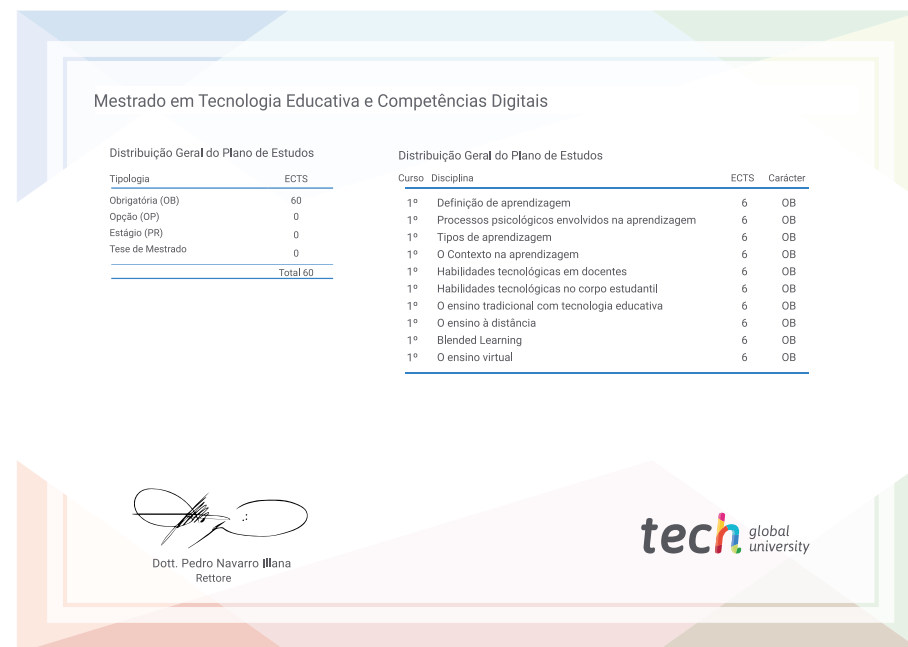
Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado em Tecnologia Educativa e Competências Digitais**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Acreditação: **60 ECTS**





Mestrado

Tecnologia Educativa
e Competências digitais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado

Tecnologia Educativa
e Competências Digitais

