



Mestrado Próprio

Tecnologia Educacional e Competências Digitais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicação: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/educacao/mestrado-proprio/mestrado-proprio-tecnologia-educacional-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. 24

06

Metodologia

pág. 28

07

Certificado

pág. 36

01

Apresentação

A tecnologia está fazendo cada vez mais incursões em nossas vidas, e a educação acompanha este desenvolvimento. A docência é uma disciplina que deve acompanhar os acontecimentos, a fim de fornecer aos estudantes todas as informações essenciais para a comunicação social atual. Portanto, é essencial que os professores sejam capacitados nas últimas tecnologias educacionais e em todos os aspectos do aprendizado digital.



“

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

Este programa de estudos oferece uma visão prática e completa da aplicação da tecnologia na educação, desde as ferramentas mais básicas até o desenvolvimento de habilidades de ensino digital. Um avanço sobre os programas eminentemente teóricos, que não abordam o uso da tecnologia no contexto educacional. Esta visão permite uma melhor compreensão do funcionamento da tecnologia adequada aos diferentes níveis educacionais, de modo que o profissional possa ter diferentes opções para sua aplicação em seu local de trabalho, de acordo com seu interesse.

Este Mestrado Próprio abrange os estudos necessários para se especializar em tecnologia educacional e habilidades digitais, a fim de entrar no mundo do ensino, todos oferecidos a partir de uma perspectiva prática.

Desta forma, o estudante aprenderá, com base na experiência profissional, uma abordagem centrada em uma pedagogia baseada em evidências. Esta forma de trabalho que a TECH Universidade Tecnológica oferece torna o aprendizado do aluno mais eficiente e preciso. Desta forma, o estudante tem oportunidade de ampliar seus conhecimentos e habilidades de ensino do ponto de vista profissional e também pode aplicar o que aprendeu em seu trabalho desde o primeiro momento.

Na programação deste Mestrado Próprio, contamos com os sistemas de aprendizagem mais eficientes, oferecendo sistemas altamente eficazes. Um projeto intensivo, no entanto, perfeitamente compatível com outros trabalhos ou ocupações pessoais. Para este fim, foi desenvolvido um aprendizado contextual e colaborativo que se concentra na competência do professor, permitindo que comparta o que foi aprendido para sua própria realidade de forma eficiente. Tudo isso 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, sustentada pelo suporte teórico necessário. Todos os professores do Mestrado Próprio têm ampla experiência em casos em todos os níveis de preparação e em diversos contextos sócio-familiares e educacionais.

Este conhecimento se tornará, para o profissional, um aprendizado extraordinário que tornará seu CV muito mais competitivo, visando seu crescimento profissional e aumentando seu valor no mercado de trabalho atual.

Este **Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de mais de 75 estudos de caso apresentados por especialistas em Tecnologia Educacional e Competências Digitais
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que são concebidos, que recolhem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ♦ Informações científicas e práticas atualizadas
- ♦ Desenvolvimentos sobre detecção e intervenção para estudantes com necessidades de orientação
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é usado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Sistema interativo de aprendizagem baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre situações apresentadas
- ♦ Metodologias baseadas em evidências
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Torne-se um especialista em Tecnologia Educacional e Competências Digitais de um ponto de vista didático, em apenas alguns meses e de sua própria casa, apenas com seu computador”

“

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

O corpo docente deste curso é formado por profissionais da área da Tecnologia Educacional e Competências Digitais, que transferem a experiência do seu trabalho para este Mestrado Próprio, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste programa de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, pelo qual o docente deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o professor será assistido por um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos na área de Tecnologia Educacional e Competências Digitais, com ampla experiência de ensino.

Com uma abordagem didática baseada na resolução de situações reais, você será capacitado eficientemente, sendo capaz de aplicar cada aprendizado em seu trabalho imediatamente.

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



02

Objetivos

O Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais permitirá aos alunos adquirir os conhecimentos essenciais nesta área, para poder usar esta interessante atividade na sua sala de aula. Uma capacitação intensiva e eficaz, com a qual você alcançará mais um passo em seu caminho para a excelência.



“

Este Mestrado Próprio abrirá novos caminhos para seu desenvolvimento profissional e pessoal, além de lhe beneficiar com novas técnicas e abordagens de ensino”



Objetivos gerais

- ♦ Introduzir o aluno no mundo da docência, a partir de uma perspectiva ampla que o prepare para trabalhos futuros
- ♦ Conhecer as novas ferramentas e tecnologias aplicadas ao ensino
- ♦ Explorar em profundidade as habilidades digitais
- ♦ Mostrar as diferentes opções e formas de trabalho do professor em seu posto de trabalho
- ♦ Favorecer a aquisição de competências e destrezas de comunicação e transmissão de conhecimento
- ♦ Incentivar a formação continuada dos estudantes e o interesse pela inovação docente



Adquira os conhecimentos teóricos e as ferramentas práticas necessárias para fazer parte de um projeto de Tecnologia Educacional e Competências Digitais"



Objetivos específicos

Módulo 1. Princípios de Aprendizagem Digital

- ♦ Diferenciar entre aprendizagem formal e informal
- ♦ Distinguir entre aprendizagem implícita e aprendizagem não formal
- ♦ Descrever os processos de memória e atenção na aprendizagem
- ♦ Estabelecer as diferenças entre a aprendizagem ativa e passiva
- ♦ Entender o papel da escola tradicional no aprendizado
- ♦ Explicando o uso da tecnologia no lazer entre os alunos
- ♦ Identificar o uso da tecnologia educacional pelos estudantes
- ♦ Estabelecer as características definidoras da tecnologia educacional
- ♦ Descrever as vantagens e desvantagens da tecnologia educacional
- ♦ Explicar as características definidoras do *Blended Learning*
- ♦ Definir as vantagens e desvantagens do *Blended Learning* em relação ao ensino tradicional

Módulo 2. Incursão da tecnologia na docência

- ♦ Explicar as peculiaridades da Escola 4.0
- ♦ Diferenciar entre migrante digital e nativo digital
- ♦ Explicar a importância das competências digitais para os professores
- ♦ Destacar as características definidoras do ensino à distância
- ♦ Descobrir as vantagens e desvantagens do ensino à distância 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 e-learning
- ♦ Explicar as vantagens e desvantagens do e-learning em relação ao ensino tradicional
- ♦ Descrever as novas tendências em comunicação digital
- ♦ Definir as novas perspectivas de ensino, capacitação e emprego no ambiente digital

Módulo 4. Redes Sociais e Blogs na Docência

- ♦ Descrever a evolução do Facebook, como criar e gerenciar um perfil, como usar o mecanismo de busca e seu uso como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a evolução Twitter, como criar e gerenciar um perfil, como usar o mecanismo de busca e seu uso como ferramenta de ensino
- ♦ Conhecer em profundidade a evolução do *LinkedIn*, como criar e gerenciar um perfil, como usar o mecanismo de busca e seu uso como ferramenta de ensino
- ♦ Elucidar a evolução do YouTube, como criar e gerenciar um perfil, como utilizá-lo como mecanismo de busca e seu uso como ferramenta de ensino
- ♦ Explicar a Instagram, como criar e gerenciar um perfil, como usar o mecanismo de busca e seu uso como ferramenta de ensino
- ♦ Enumerar os diferentes formatos digitais para a criação de conteúdo nas diferentes redes sociais
- ♦ Definir os usos que as Redes Sociais proporcionam aos professores
- ♦ Aprender em profundidade sobre como administrar crises de comunicação nas redes sociais
- ♦ Descrever os diferentes truques que ajudarão você a ser mais eficiente nas Redes Sociais

Módulo 5. Inovação Tecnológica na Educação

- ♦ Distinguir entre redes móveis e wifi
- ♦ Classificar dispositivos móveis: *tablets* e smartphones
- ♦ Descobrir a extensão do uso de *tablets* na sala de aula
- ♦ Aprender sobre o quadro branco eletrônico
- ♦ Entender a gestão de alunos informatizados
- ♦ Explicar aulas de reforço online

Módulo 6. La Gamificación como metodología activa

- ♦ Estabelecer o *Sleep Texting*
- ♦ Descobrir a Nomofobia
- ♦ Identificar o F.O.M.O
- ♦ Entender a dependência tecnológica
- ♦ Aprender sobre as novas patologias associadas às tecnologias

Módulo 7. O que é o modelo Sala de Aula Invertida?

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

Módulo 8. O ambiente Apple na educação

- ♦ Reconhecer todos os fatores críticos específicos do ambiente Apple no desenvolvimento do nosso modelo de implementação
- ♦ Identificar e estimar as possibilidades pedagógicas dos aplicativos proprietários da Apple para gerenciamento, criação de conteúdo e avaliação

Módulo 9. Google G Suite for Education

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

Módulo 10. Plataforma de gestão de escolas, Alexa

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

03

Competências

Após passar nas avaliações do Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais, você conseguirá a levar os conhecimentos adquiridos para sua sala de aula ou escola, dando ao seu trabalho uma nova e avançada dimensão.



“

Se atualize sobre os últimos desenvolvimentos no manejo da Tecnologia Educacional e Competências Digitais e fique na vanguarda de sua profissão"



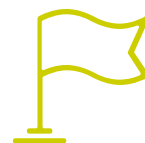
Competências gerais

- ♦ Compreender os conhecimentos de tecnologia educacional e habilidades digitais que proporcionam uma oportunidade de entrada ou desenvolvimento profissional nesta área
- ♦ Aplicar os conhecimentos adquiridos de forma prática, com uma boa base teórica, a fim de resolver qualquer problema que possa surgir no ambiente de trabalho, adaptando-se aos novos desafios relacionados à sua área de estudo
- ♦ Integrar os conhecimentos adquiridos no programa com os anteriores, bem como refletir sobre as implicações da prática profissional, aplicando-lhes 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 habilidades de auto-aprendizagem que lhes permitirão se desenvolver continuamente para o melhor desempenho de seu trabalho



Este programa de estudos permitirá que você aprenda de forma teórica e prática, através de sistemas virtuais de aprendizagem, para desenvolver seu trabalho com total garantia de sucesso"





Competências específicas

- ♦ Classificar as características da aprendizagem direta em relação à aprendizagem indireta
- ♦ Aplicar as diferentes ferramentas para criação de conteúdo, gerenciamento de mídia social e analítica da mídia social
- ♦ Explicar como surgiram as redes sociais e que mudanças elas provocaram no campo da educação
- ♦ Explicar a metacognição e a inteligência de aprendizagem
- ♦ Explicar a diferença entre uma rede de ensino profissional e uma rede pessoal, assim como as diferentes regras a serem seguidas em cada uma delas
- ♦ Usar a linguagem de programação da Apple e apreciar a crescente importância desse tipo de alfabetização digital
- ♦ Aplicar fatores básicos 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 regras que a definem
- ♦ Explicar as regras básicas das redes sociais para o uso adequado e eficaz dos perfis
- ♦ Aplicar os critérios tecnopedagógicos para a escolha de 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 o projeto do modelo de implementação

04

Direção do curso

O programa inclui especialistas de referência em seu corpo docente que transmitem toda sua experiência de trabalho nesta especialização. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio participam da sua elaboração completando o programa de estudos forma interdisciplinar.



“

*Aprenda com os principais profissionais
as novas formas de trabalho que trazem
para a sala de aula os benefícios das novas
tecnologias no impulso educacional”*

Palestrante internacional convidado

Considerado um pioneiro na implementação de Modelos Pedagógicos Baseados em Competências, o Doutor John Cano é um prestigiado engenheiro especializado em Tecnologia Educacional. Nesse sentido, ele dedicou a maior parte de sua trajetória profissional a implementar ferramentas digitais inovadoras para melhorar tanto a qualidade do ensino quanto a experiência em sala de aula.

Dessa forma, contribuiu para que numerosas instituições acadêmicas adotassem instrumentos tecnológicos avançados, como sistemas de aprendizagem online, equipamentos de avaliação automatizada e dispositivos de colaboração digital. Graças a isso, os docentes puderam oferecer experiências imersivas que melhoraram a assimilação de termos complexos em áreas como Ciências Matemáticas, Física e Química. Ao mesmo tempo, ele disponibilizou numerosos recursos educacionais abertos e bibliotecas digitais para impulsionar a pesquisa no âmbito acadêmico.

Outra de suas principais conquistas é ter liderado o programa “School Kids Investigating Language in Life and Society”. Por meio dessa iniciativa, ele conseguiu envolver os alunos na análise da linguagem dentro de suas comunidades. Isso possibilitou que o corpo discente adquirisse uma maior consciência sobre o impacto da comunicação na vida cívica, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades transversais como o pensamento crítico.

Além disso, conciliou essa atividade com sua faceta de Pesquisador. De fato, publicou uma variedade de artigos sobre temas como atividades de aprendizagem virtual, diálogo intercultural e a experiência de jogo das crianças com o Nintendo Labo. Assim, desenvolveu diversos enfoques pedagógicos inovadores que otimizaram o acesso a uma variedade de recursos didáticos gratuitos. Nessa mesma linha, criou diferentes ambientes híbridos que melhoraram significativamente a interação entre professores e alunos. Comprometido com a excelência educacional, participou de múltiplas conferências para facilitar a implementação das Tecnologias da Informação e Comunicação.



Dr. Cano, John

- ♦ Diretor de Ligação Universidade-Comunidade na Universidade da Califórnia em Berkeley, Estados Unidos
- ♦ Coordenador de Tecnologia Instrucional na Gervirtz Graduate School of Education, Santa Bárbara
- ♦ Desenvolvedor de Conteúdos Didáticos na Instructional Design Intern, Santa Bárbara
- ♦ Designer Instrucional no UCSB Collaborate Student Support Center, Califórnia
- ♦ Designer Instrucional na Corporación Universitária Americana, Colômbia
- ♦ Doutorado em Filosofia com especialidade em Educação pela Universidade da Califórnia em Santa Bárbara
- ♦ Mestrado em Artes com especialidade em Educação pela Universidade da Califórnia em Santa Bárbara
- ♦ Mestrado em Educação Tecnológica pela Universidade do Norte
- ♦ Graduação em Engenharia com especialidade em Ciências da Computação pela Universidade do Norte

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Dr. Alejandro Gris Ramos

- ♦ CEO & Founder do Club de Talentos
- ♦ CEO. Persatrace, Agência de Marketing Online
- ♦ Gerente de Desenvolvimento de Negócios na Alenda Golf
- ♦ Diretor. Centro de Estudos PI
- ♦ Diretor do Departamento de Engenharia de Aplicações Web da Brilogic
- ♦ Programador web do Grupo Ibergest
- ♦ Programador software/web na Reebok Spain
- ♦ Engenheiro Técnico em Gerenciamento de Computadores
- ♦ Mestrado em Educação Técnica de Ensino e Aprendizagem Digital
- ♦ Mestrado Próprio em Altas Habilidades e Educação Inclusiva
- ♦ Mestrado em Comércio Eletrônico
- ♦ Especialista em últimas tecnologias aplicadas ao ensino, Marketing Digital, desenvolvimento de aplicações web e negócios na Internet



Professores

Dr. Antonio Albiol Martín

- ♦ Coordenador de TIC no Colégio JABY
- ♦ Chefe do Departamento de Língua Castelhana e Ciências Humanas
- ♦ Professor de Língua Castelhana e Literatura
- ♦ Formado em Filosofia pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Estudos Literários. Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Educação e TIC, com especialização em E-Learning. Universidade Oberta da Catalunya

Dr. Miguel Ángel Azorín López

- ♦ Professor Especialista em Educação Física, Criador do App Flipped Primary
- ♦ Professor de Ensino Fundamental I. Colégio Padre Dehon
- ♦ Criador da App Flipped Primary
- ♦ Docente Colaborador Ineverycrea
- ♦ Embaixador de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach Edpuzzle
- ♦ Magistério com especialização em Educação Física. Universidade de Alicante
- ♦ Especialista em Sala de Aula Invertida (nível I Flipped Learning e nível I Formador Flipped Learning)
- ♦ TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Dr. Álvaro Cabezuelo Doblaré

- ♦ Psicólogo especialista em Identidade Digital
- ♦ Professor em um Ciclo de Design Gráfico e Marketing Digital/Redes Sociais
- ♦ Escola Arte Granada
- ♦ Professor associado no ciclo superior de Marketing e Publicidade. CFI Rainha Isabel
- ♦ Pessoal docente Terceto Comunicação
- ♦ Social Media Making Known - Comunicação Estratégica
- ♦ Social Media Psicólogo. StopHaters
- ♦ Social Media Agência HENDRIX
- ♦ Social Media Manager. Doutor Trece
- ♦ Pessoal docente (Redes Sociais para Empresas). Câmara de Comércio de Granada
- ♦ Professor em Identidade Digital, Gerente de Mídia Social em uma Agência de Comunicação e Palestrante em Aula Salud
- ♦ Graduação em Psicologia Universidade de Granada
- ♦ Mestrado em Social Media and Community Manager, Comunicação Empresarial. Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Psicologia Clínica em Adultos, Psicologia Clínica. Centro de Psicologia Aaron Beck





Dr. Juan Moisés de la Serna

- ♦ Escritor especialista em Psicologia e Neurociências
- ♦ Autor da Cátedra Aberta de Psicologia e Neurociências
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doutor em Psicologia
- ♦ Formado em Psicologia. Universidade de Sevilha
- ♦ Mestre em Neurociências e Biologia Comportamental. Universidade Pablo Olavide de Sevilha
- ♦ Especialista em Metodologia de Ensino. Universidade de La Salle
- ♦ Programa Avançado de Hipnose Clínica, Hipnoterapia. Universidade Nacional de Educação à Distância - U.N.E.D
- ♦ Curso de Pós-Graduação Social, Gestão de Recursos Humanos, Administração de Pessoal. Universidade de Sevilha
- ♦ Especialista em Gestão de Projetos, Administração e Gestão de Negócios. Federação de Serviços U.G.T
- ♦ Formador de Formadores. Colégio Oficial de Psicólogos de Andaluzia

05

Estrutura e conteúdo

A estrutura do conteúdo foi elaborada pelos melhores profissionais da Tecnologia Educacional e Competências Digitais, com ampla experiência e prestígio na profissão, reconhecidos pelo volume de casos revisados, estudados e diagnosticados, e com um amplo domínio das novas tecnologias aplicadas à docência.



“

Este Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Princípios de Aprendizagem Digital

- 1.1. Definição de aprendizagem
- 1.2. Processos psicológicos envolvidos na aprendizagem
- 1.3. Tipos de aprendizagem
- 1.4. Contexto de aprendizagem
- 1.5. Habilidades tecnológicas nos professores
- 1.6. Habilidades tecnológicas nos estudantes
- 1.7. O ensino tradicional com tecnologia educacional
- 1.8. Ensino à distância
- 1.9. *Blended Learning*
- 1.10. E-learning

Módulo 2. Incursão da tecnologia na docência

- 2.1. Tecnologias na educação
- 2.2. Internet nas escolas
- 2.3. Dispositivos para professores e alunos
- 2.4. Adaptação do material escolar e custos
- 2.5. Gestão dos estudantes tecnológicos
- 2.6. Tutoria on-line
- 2.7. Os pais como migrantes digitais
- 2.8. Uso responsável das novas tecnologias
- 2.9. Vícios e patologias
- 2.10. *Cyberbullying*

Módulo 3. Identidade digital e Branding Digital

- 3.1. Identidade digital
- 3.2. Blogs
- 3.3. Papéis na Identidade Digital
- 3.4. Branding
- 3.5. Como se posicionar na docência digital
- 3.6. Reputação On-line
- 3.7. Comunicação digital
- 3.8. Ferramentas de comunicação
- 3.9. Comunicação professor-aluno

Módulo 4. Redes Sociais e Blogs na Docência

- 4.1. Redes sociais
- 4.2. Facebook
- 4.3. Twitter
- 4.4. LinkedIn
- 4.5. YouTube
- 4.6. Instagram
- 4.7. Conteúdo multimídia
- 4.8. Blogs e Gestão de Redes Sociais
- 4.9. Ferramentas de Analytics
- 4.10. Comunicação e Reputação

Módulo 5. Habilidades tecnológicas nos professores

- 5.1. Vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na Educação
- 5.2. Neurotecnologia Educacional
- 5.3. A programação na Educação
- 5.4. Introdução para *Flipped Classroom*
- 5.5. Introdução à Gamificação
- 5.6. Introdução à Robótica
- 5.7. Dicas e exemplos de uso em sala de aula
- 5.8. Introdução à Realidade Aumentada
- 5.9. Como desenvolver suas próprias aplicações de RA
- 5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*

Módulo 6. A gamificação como uma metodologia ativa

- 6.1. História, definição e conceitos
- 6.2. Elementos
- 6.3. Mecânicas
- 6.4. Ferramentas digitais
- 6.5. Gamificação e *Serious Games*
- 6.6. Catálogo de jogos comerciais
- 6.7. Videogames e APPS
- 6.8. Projeto de uma Gamificação
- 6.9. Projeto de jogos
- 6.10. Casos práticos

Módulo 7. O que é o modelo Sala de Aula Invertida?

- 7.1. O modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.2. O novo papel do professor no modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.3. O papel dos alunos no modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.4. Envolvimento das famílias no modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.5. Diferenças entre o modelo tradicional e o modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.6. A personalização do ensino
- 7.7. Atenção à diversidade no modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.8. Benefícios do modelo *Sala de Aula Invertida*
- 7.9. A relação da Taxonomia de Bloom com o modelo *Sala de Aula Invertida*

Módulo 8. O ambiente Apple na educação

- 8.1. Dispositivos móveis na educação
- 8.2. Por que escolher um iPad para a sala de aula?
- 8.3. O que meu centro precisa?
- 8.4. Projetando nosso próprio modelo
- 8.5. O ecossistema educacional da Apple
- 8.6. Outros fatores críticos de desenvolvimento
- 8.7. A sala de aula nas mãos do professor
- 8.8. O mapa do tesouro
- 8.9. A Apple e as metodologias emergentes
- 8.10. Todo mundo pode programar

Módulo 9. Google G Suite for Education

- 9.1. História do Google
- 9.2. Google e Educação
- 9.3. Aplicativos Google
- 9.4. Introdução ao GSuite for Education
- 9.5. Procedimentos de aplicação em seu centro
- 9.6. Configuração do Console
- 9.7. Configuração das permissões
- 9.8. Google Sala de Aula para professores e alunos
- 9.9. Usos típicos na sala de aula e conselhos
- 9.10. Google Chromebook

Módulo 10. Plataforma de gestão de escolas, Alexa

- 10.1. Introdução às Plataformas de Gestão
- 10.2. Características comuns das plataformas de gestão
- 10.3. Usos típicos das plataformas de gestão
- 10.4. Introdução à Alexa
- 10.5. Parametrização da Alexa
- 10.6. Autorizações na Alexa
- 10.7. A agenda na Alexa
- 10.8. Formação para professores
- 10.9. Formação para alunos e pais
- 10.10. Formação para o pessoal administrativo



Participe de uma experiência única de aprendizado que lhe dará o crescimento profissional e pessoal que você precisa para avançar em direção a um futuro melhor"

06

Metodologia

Esta capacitação oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Na Escola de Educação da TECH usamos o Método do Estudo de Caso

Em uma situação concreta, o que um profissional deveria fazer? Ao longo do programa de estudos, os estudantes irão se deparar com inúmeros casos simulados baseados em situações reais, onde deverão investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver as situações. Há inúmeras evidências científicas sobre a eficácia deste método.

Com a TECH o educador, professor ou instrutor experimenta uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo.



Trata-se de uma técnica que desenvolve o espírito crítico e prepara o educador para tomar decisões, defender argumentos e contrastar opiniões.

“

Você sabia que este método foi desenvolvido em 1912, em Harvard, para alunos de Direito? O método do caso consistia em apresentar situações complexas reais para que estes tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os educadores que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação do conhecimento.
2. A aprendizagem se traduz em habilidades práticas que permitem ao educador integrar melhor o conhecimento na prática diária.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais simples e mais eficiente, graças ao uso de situações que surgiram a partir do ensino real.
4. O sentimento de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse em aprender e em um aumento do tempo dedicado ao curso.



Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos 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 simulados de aprendizagem. Estes simulados são realizados através de software de última geração para facilitar o aprendizado imersivo.



Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis de satisfação geral dos profissionais que concluíram seus estudos, com relação aos indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo (Universidade de Columbia).

Através desta metodologia, mais de 85.000 educadores foram capacitados com sucesso sem precedentes em todas as especialidades. Nossa metodologia de ensino é desenvolvida em um ambiente extremamente exigente, com um corpo universitário com perfil socioeconômico médio-alto e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo você se envolver mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

No nosso programa de estudos, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica.

A nota global do sistema de aprendizagem é de 8,01, de acordo com os mais altos padrões internacionais.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi desenvolvido especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos à disposição do aluno.



Técnicas e procedimentos educacionais em vídeo

A TECH aproxima o aluno das técnicas mais inovadoras, dos últimos avanços educacionais e da vanguarda da Educação. Tudo isso, detalhadamente explicado para sua total assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, você pode observá-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

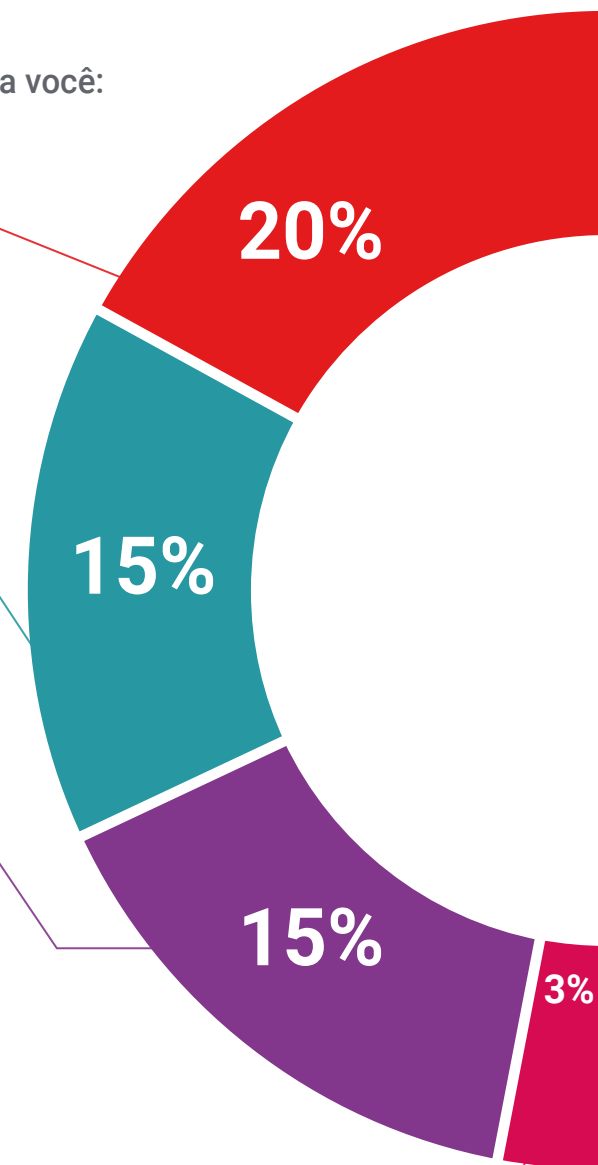
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais, a fim de reforçar o conhecimento.

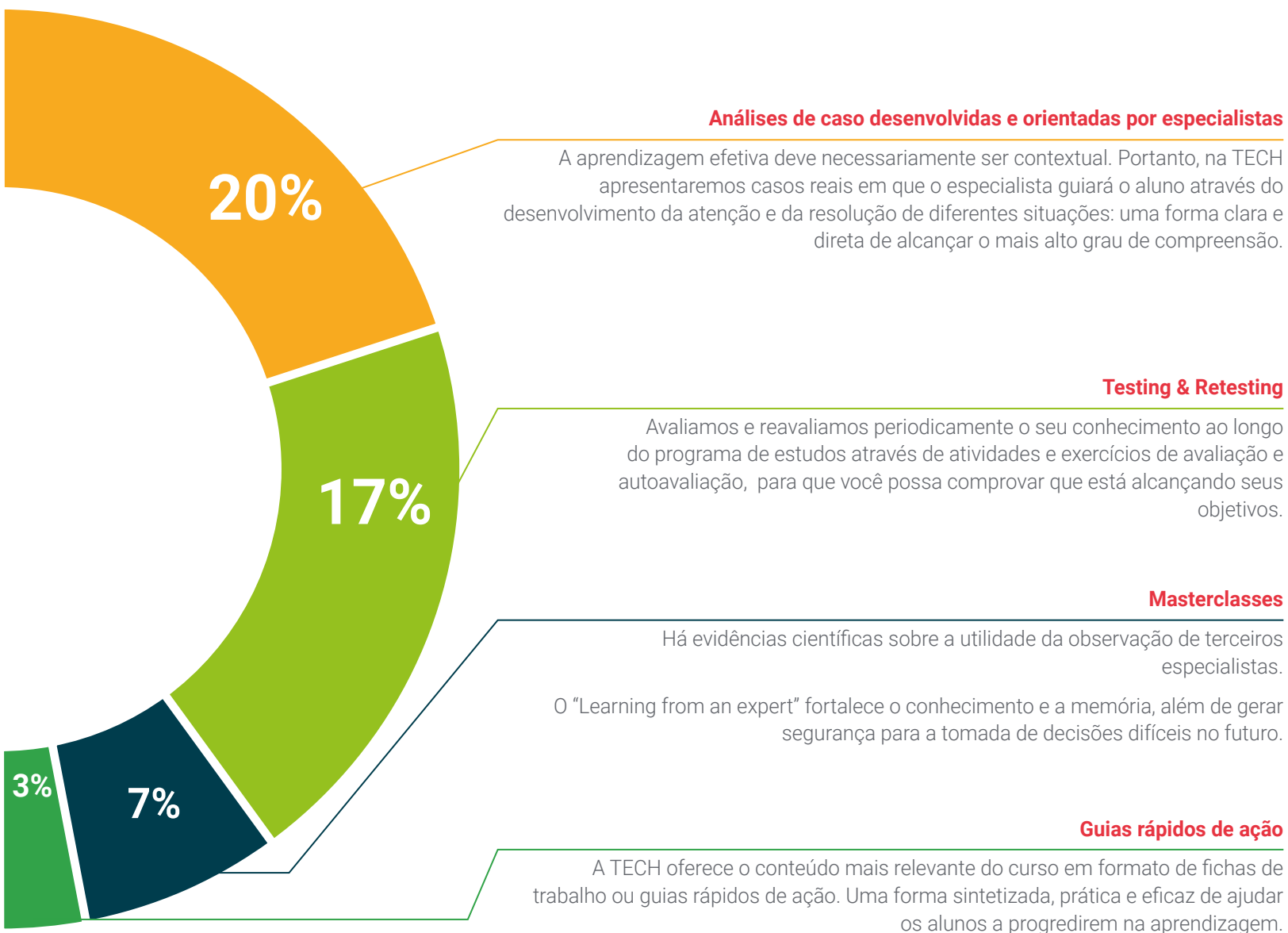
Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



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 for necessário para complementar sua capacitação.





07

Certificado

O Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Universidade Tecnológica



“

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

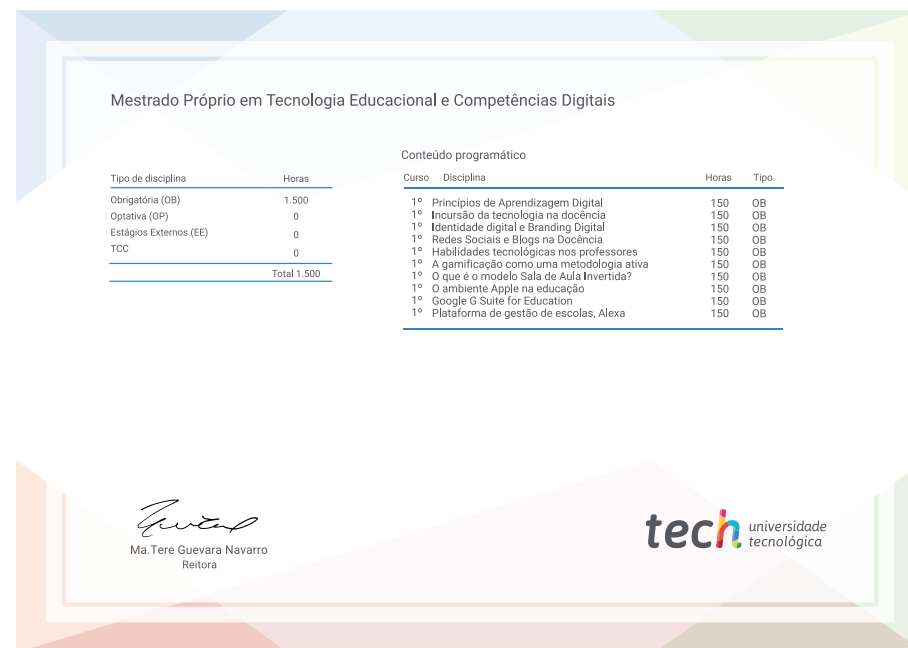
Este **Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Mestrado Próprio em Tecnologia Educacional e Competências Digitais**

N.º de Horas Oficiais: **1.500h**



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



Mestrado Próprio
Tecnologia Educacional
e Competências Digitais

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado Próprio

Tecnologia Educacional
e Competências Digitais

