

# TECNOLOGIAS DE APOIO À EDUCAÇÃO STEAM

O Mestrado Profissional em Tecnologias de Apoio à Educação STEAM visa desenvolver competências nas tecnologias digitais, capacitando professores e formadores para a aplicação deste tipo de tecnologias em abordagens de aprendizagem baseada em projeto. Em concreto, pretende-se aprofundar os conhecimentos que permitam desenvolver e avaliar recursos didáticos digitais, englobando componentes de hardware e software, que possam ser utilizados no ensino e aprendizagem em áreas de ciências, tecnologias, engenharias, artes/humanidades e matemática (STEAM - Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics).

## OBJETIVOS

- › Capacitar para o uso de tecnologias de software com vista à produção de novos conteúdos educativos, recorrendo a ferramentas de alto nível que permitam o desenvolvimento de aplicações graficamente apelativas e pelo uso de tecnologias inovadoras, como a Realidade Aumentada;
- › Conceber e implementar sistemas eletrónicos simples, bem como avaliar e adaptar kits disponíveis no mercado.

## PLANO DE ESTUDOS

- › Computação Gráfica e Realidade Aumentada
- › Multimédia para a Educação
- › Metodologias de Investigação para STEAM
- › Laboratórios Integrados – Sistemas Inteligentes e Criativos
- › Laboratórios Integrados – Dimensão Pedagógica I
- › Sensores e Atuadores
- › Robótica Criativa
- › Laboratórios Integrados – Robótica
- › Laboratórios Integrados – Dimensão Pedagógica II
- › Jogos e Aplicações
- › Desenho e Impressão 3D
- › Laboratórios Integrados – Gamificação
- › Laboratórios Integrados – Dimensão Pedagógica III
- › Projeto

**REGIME** Pós-laboral

**PROPINA** 1.600,00€

**N.º VAGAS** 30