

Curso

Gamificação e Digital Learning





Curso

Gamificação e Digital Learning

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/educacao/curso/gamificacao-digital-learning

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

A tecnologia está cada vez mais presente nas nossas vidas, e a educação não é alheia a este desenvolvimento, daí a importância de conhecer os últimos progressos nesta matéria para saber como tirar partido dela no domínio do ensino.



“

Este Curso de Gamificação e Digital Learning proporcionar-lhe-á uma sensação de segurança no desempenho da sua profissão, o que o ajudará a crescer a nível pessoal e profissional”

Um complemento essencial para aqueles que querem aventurar-se no mundo da educação digital, conhecendo as peculiaridades do ensino e aprendendo sobre as ferramentas tecnológicas aplicadas no mesmo.

Este Curso oferece uma visão prática e completa da Gamificação e Digital Learning, começando com as ferramentas mais básicas e passando pelo desenvolvimento de competências digitais de ensino.

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 educativo, sem esquecer o papel da inovação do ensino.

Esta visão proporciona uma melhor compreensão do funcionamento da tecnologia adequada aos diferentes níveis educativos, para que o profissional possa ter diferentes opções para a sua aplicação no seu local de trabalho, de acordo com o seu interesse.

Este Curso aborda os estudos necessários para se especializar em Gamificação e Digital Learning para quem deseja entrar no mundo do ensino, todos oferecidos desde uma perspectiva prática com ênfase nos aspetos mais inovadores neste campo.

Os alunos do Curso terão acesso a conhecimentos sobre o ensino, tanto a nível teórico como aplicado, de modo 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 **Curso de Gamificação e Digital Learning** 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 Gamificação e Digital Learning
- ♦ 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 Gamificação e Digital Learning
- ♦ Inclui exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Sistema interativo de aprendizagem baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações apresentadas
- ♦ Com especial foco nas metodologias baseadas em evidências de Gamificação e Digital Learning
- ♦ Tudo isto se complementa com lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão de temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Possibilidade de aceder aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



Atualize os seus conhecimentos através do Curso de Gamificação e Digital Learning”

“

Este Curso pode ser o melhor investimento que pode fazer na seleção de uma atualização por duas razões: para além de atualizar os seus conhecimentos em Gamificação e Digital Learning, obterá um registo de Curso pela TECH Universidade Tecnológica"

O seu corpo docente inclui profissionais de Gamificação e Digital Learning que trazem para este curso a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao conteúdo multimédia desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para se capacitar em situações reais.

A conceção desta capacitação inspira-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do Curso. Para tal, o profissional poderá contar com a assistência de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos na área da Gamificação e Digital Learning com grande experiência docente.

Aumente a sua confiança na tomada de decisões, atualizando os seus conhecimentos através deste Curso.

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos desenvolvimentos em Gamificação e Digital Learning e melhorar a preparação dos seus alunos.



02

Objetivos

O Curso de Gamificação e Digital Learning pretende facilitar o desempenho dos profissionais que trabalham com crianças e adolescentes em todos os níveis de ensino.



“

Este Curso foi desenvolvido para o ajudar a atualizar os seus conhecimentos de Gamificação e Digital Learning, com o uso da mais recente tecnologia educativa, para contribuir com qualidade e segurança para a tomada de decisões e acompanhamento destes alunos”



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 educação contínua dos estudantes e o seu interesse no ensino da inovação



Aproveite a oportunidade para se atualizar sobre os últimos desenvolvimentos na gestão da Gamificação e Digital Learning”





Objetivos específicos

- ♦ Reconhecer todos os fatores críticos do ambiente Apple no desenvolvimento do nosso modelo de implementação
- ♦ Valorizar a importância dos ambientes virtuais de aprendizagem como canais de instrução dentro e fora da sala de aula
- ♦ 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 *Flipped classroom* e estratégias de gamificação, bem como apreciar estas metodologias emergentes como potenciadores da aprendizagem.

03

Direção do curso

O seu corpo docente inclui especialistas em Gamificação e Digital Learning que trazem para este curso a experiência do seu trabalho. Além disso, outros especialistas de reconhecido prestígio também participam na sua conceção e elaboração, completando o curso de forma interdisciplinar.



“

Aprenda com os principais profissionais os últimos desenvolvimentos na área da Gamificação e Digital Learning”

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



Dr. Alejandro Gris Ramos

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



Professores

Dr. Antonio Albiol Martín

- ♦ Mestrado em Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação na UOC
- ♦ Mestrado em Estudos Literários
- ♦ Licenciatura em Filosofia e Letras
- ♦ Responsável pelo CuriosiTIC: Programa para a Integração das TIC na sala de aula na Escola JABY

Sr. Miguel Ángel Azorín López

- ♦ Professor especialista em Educação Física
- ♦ Curso de Especialização em Flipped Classroom (nível I Flipped Learning e nível I Formador 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
- ♦ Professor de Identidade Digital; Gestor de Redes Sociais em Agência de Comunicação e Professor na Aula Salud

Doutor Juan Moisés De la Serna

- ♦ Doutoramento em Psicologia e Mestrado em Neurociências e Biologia Comportamental
- ♦ Autor da Cadeira Aberta de Psicologia e Neurociências e divulgador científico

04

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais dos melhores centros educativos e universidades de Espanha, conscientes da relevância do curso para poderem intervir na preparação e acompanhamento de alunos com altas capacidades, e comprometidos com um ensino de qualidade através das novas tecnologias educativas.



“

*Este Curso de Gamificação e Digital Learning
conta com o conteúdo educativo mais
completo e atualizado do mercado”*

Módulo 1. A gamificação como uma metodologia ativa

- 1.1. História, definição e conceitos
 - 1.1.1. História e contexto
 - 1.1.2. Definição
 - 1.1.3. Conceitos iniciais
- 1.2. Elementos
 - 1.2.1. Classificações
 - 1.2.2. Emblemas e diplomas
 - 1.2.3. Colecionáveis
 - 1.2.4. Moeda
 - 1.2.5. Chaves
 - 1.2.6. Prêmios
- 1.3. Mecânicas
 - 1.3.1. Gamificações estruturais
 - 1.3.2. Gamificação de conteúdo
- 1.4. Ferramentas Digitais
 - 1.4.1. Ferramentas de gestão
 - 1.4.2. Ferramentas de produtividade
 - 1.4.2.1. Emblemas
 - 1.4.2.2. Cartas
 - 1.4.2.3. Outros
- 1.5. Ludificações e *Serious Games*
 - 1.5.1. O jogo na sala de aula
 - 1.5.2. Tipologia dos jogos
- 1.6. Catálogo de jogos comerciais
 - 1.6.1. Jogos para desenvolver competências
 - 1.6.2. Jogos para desenvolver conteúdos
- 1.7. Videojogos e Aplicações
 - 1.7.1. Jogos para desenvolver competências
 - 1.7.2. Jogos para desenvolver conteúdos





- 1.8. Desenho de uma gamificação
 - 1.8.1. Abordagem, objetivos
 - 1.8.2. Integração no currículo
 - 1.8.3. História
 - 1.8.4. Estética
 - 1.8.5. Avaliação
- 1.9. Elaboração de jogos
 - 1.9.1. Abordagem, objetivos
 - 1.9.2. Integração no currículo
 - 1.9.3. História
 - 1.9.4. Estética
 - 1.9.5. Avaliação
- 1.10. Casos práticos
 - 1.10.1. De uma gamificação
 - 1.10.2. De uma ludificação



*Uma experiência educativa única,
chave e decisiva para impulsionar
o seu desenvolvimento profissional"*

05

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

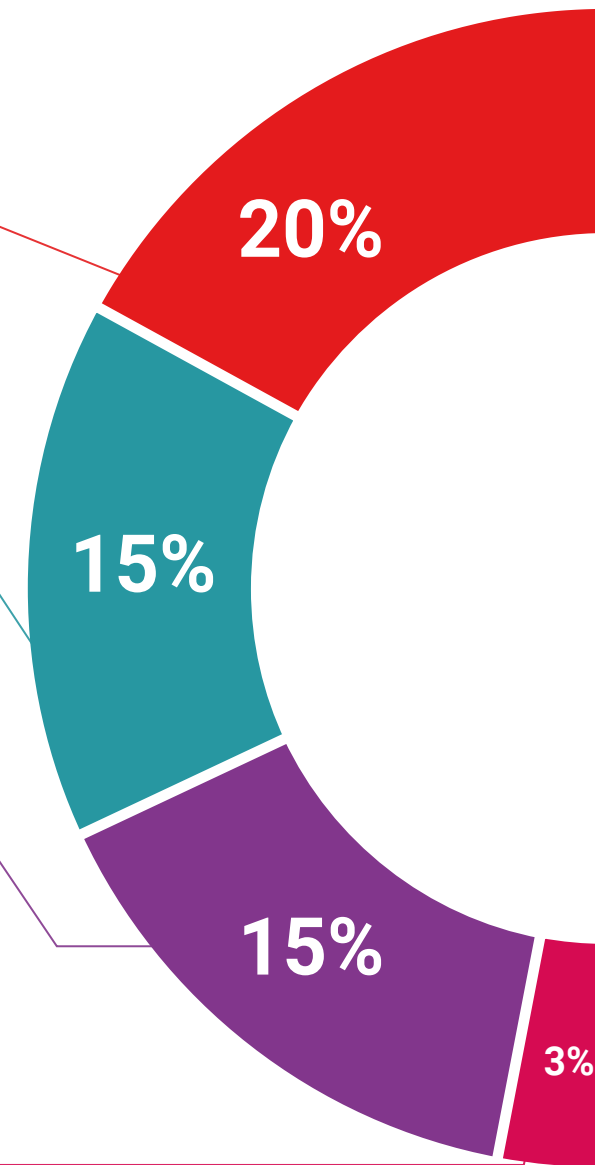
A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

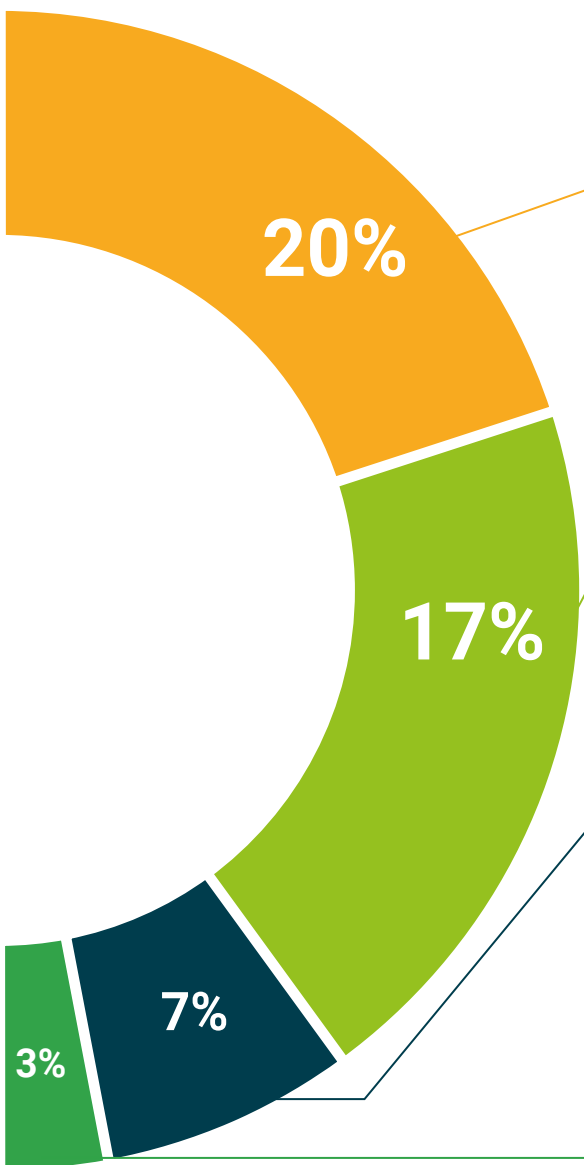
Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



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.



06

Certificação

O Mestrado Próprio em Gamificação e Digital Learning 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 **Curso de Gamificação e Digital Learning** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH - Universidade Tecnológica**.

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

Certificação: **Curso de Gamificação e Digital Learning**

ECTS: 6

Carga horária: **150 horas**



*Apostila de Haia: 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 simulação

tech universidade
tecnológica

Curso

Gamificação e
Digital Learning

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Gamificação e Digital Learning

