

Formação Prática

Gamificação e Recursos Digitais





Formação Prática
Gamificação e Recursos Digitais

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

A Gamificação e a integração de recursos digitais revolucionaram a educação, proporcionando ferramentas inovadoras que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com um artigo publicado no El País, a gamificação introduz elementos semelhantes a jogos, como pontos e recompensas, no ambiente educativo, o que aumenta a motivação e o empenho dos alunos, facilitando a compreensão de conceitos complexos e promovendo competências como a colaboração e o pensamento crítico. Desta forma, a TECH concebeu uma formação na qual, durante 3 semanas, o especialista integrará uma equipa de profissionais para pôr em prática de forma abrangente e eficiente os seus conhecimentos e competências em Gamificação e Recursos Digitais.

“

Com esta formação prática, desenvolverá competências para criar experiências interactivas e motivadoras, utilizando ferramentas digitais avançadas para melhorar o envolvimento e o desempenho”



A gamificação e os recursos digitais estão a transformar a educação, fornecendo ferramentas eficazes para aumentar a motivação e otimizar a aprendizagem dos alunos. Com efeito, a utilização de tecnologias digitais, como as plataformas interactivas e as aplicações personalizadas, permite aos professores adaptar o processo de aprendizagem às necessidades específicas de cada aluno, promovendo a sua autonomia. E como a forma mais eficaz de desenvolver estas competências é através da prática, a TECH criou um programa que inclui uma experiência de 120 horas num centro educativo.

Assim, durante 3 semanas, o aluno fará parte de uma equipa de especialistas altamente qualificados, com quem trabalhará ativamente em programas de Gamificação e Recursos Digitais, interagindo com alunos reais. Esta experiência dar-lhe-á a oportunidade de atualizar os seus conhecimentos sobre metodologias pedagógicas inovadoras e de incorporar as competências tecnológicas mais eficazes na sua prática diária. Neste ambiente, participará num programa concebido para desenvolver o seu potencial de ensino, aumentando a sua capacidade de criar experiências de aprendizagem interactivas que promovam a motivação e o empenho dos alunos.

Além disso, o especialista será apoiado por um tutor designado, que garantirá que todos os objetivos estabelecidos para esta Formação Prática sejam alcançados. Isto permitirá ao profissional trabalhar com confiança e segurança, utilizando plataformas tecnológicas avançadas e gerindo recursos digitais em contextos educativos.

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

Os objetivos serão fornecer aos professores as ferramentas necessárias para integrar metodologias gamificadas e recursos digitais avançados na sua prática educativa, melhorando a motivação e a aprendizagem dos seus alunos. Além disso, serão capazes de conceber e implementar experiências de aprendizagem interactivas, utilizar plataformas tecnológicas em ambientes educativos e gerir eficazmente os recursos digitais. Terão também a oportunidade de trabalhar em equipas multidisciplinares e colaborar na criação de soluções inovadoras para transformar as suas salas de aula e adaptá-las às necessidades do novo paradigma educativo.

- ♦ Adaptar as salas de aula ao novo paradigma educativo digital, fornecendo as ferramentas necessárias para transformar as salas de aula, adaptando-as às exigências do século XXI e à digitalização da educação
- ♦ Avaliar o impacto de metodologias inovadoras, analisando a eficácia das estratégias gamificadas e dos recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem e efetuando os ajustes necessários



Objetivos gerais

- ♦ Desenvolver competências para implementar metodologias gamificadas, formação na conceção e aplicação de dinâmicas de gamificação para melhorar a motivação e o empenho
- ♦ Dominar a utilização de recursos digitais avançados, integrando ferramentas tecnológicas de ponta na sala de aula, otimizando o processo de ensino-aprendizagem
- ♦ Incentivar a criação de experiências de aprendizagem interactivas, concebendo experiências educativas que promovam a participação e o pensamento crítico
- ♦ Promover o trabalho em equipa e a colaboração multidisciplinar, oferecendo aos professores a oportunidade de trabalharem ao lado de outros profissionais em ambientes educativos e empresariais, aprendendo com diferentes perspetivas e abordagens



Trabalhará em ambientes reais com estudantes e equipas multidisciplinares, mantendo-se a par das novas tecnologias e abordagens pedagógicas”



Objetivos específicos

- ♦ Aplicar metodologias gamificadas na sala de aula
- ♦ Conceber dinâmicas de jogo adaptadas aos objetivos educativos
- ♦ Utilização de ferramentas digitais avançadas para enriquecer o processo de ensino
- ♦ Criar experiências de aprendizagem interactivas que incentivem a participação
- ♦ Desenvolver recursos digitais adaptados às diferentes necessidades dos alunos
- ♦ Integração de plataformas tecnológicas no ambiente educativo
- ♦ Gerir a utilização de tecnologias emergentes na sala de aula
- ♦ Implementar estratégias para melhorar a motivação dos alunos através da gamificação
- ♦ Colaborar com equipas multidisciplinares na criação de soluções educativas inovadoras
- ♦ Avaliar a eficácia das metodologias gamificadas no desempenho dos alunos
- ♦ Desenvolver e gerir projetos gamificados em ambientes educativos e empresariais
- ♦ Incentivar o trabalho em equipa e a colaboração entre os alunos através de técnicas gamificadas
- ♦ Conceber e aplicar avaliações interactivas utilizando ferramentas digitais
- ♦ Refletir sobre o impacto das tecnologias digitais na aprendizagem
- ♦ Criar conteúdos multimédia para enriquecer a experiência educativa
- ♦ Adaptar e modificar a dinâmica da gamificação de acordo com os resultados obtidos na sala de aula

04

Estágios

A fase de Formação Prática deste programa de Gamificação e Recursos Digitais decorrerá durante 3 semanas num centro educativo reconhecido, de segunda a sexta-feira, com 8 horas de trabalho prático por dia, sempre sob a supervisão de um especialista. Durante este período, os professores terão a possibilidade de interagir com alunos reais, trabalhar com uma equipa de profissionais altamente qualificados, aplicar metodologias de ensino inovadoras e desenvolver tecnologias de ponta.

Além disso, esta formação totalmente prática centrar-se-á no desenvolvimento e aperfeiçoamento das competências essenciais para conceber e otimizar recursos pedagógicos para a Gamificação e outros Recursos Digitais, um domínio que exige uma especialização aprofundada. Os estágios serão assim estruturados de modo a proporcionar uma preparação avançada para estas tarefas, num ambiente seguro para os estudantes e com um elevado padrão de excelência profissional.

A vertente prática irá realizar-se com a participação ativa do aluno desempenhando as 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 da formação para facilitar o trabalho em equipa e a integração multidisciplinar como competências transversais à prática Educativo (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
Conceção e implementação de estratégias gamificadas	Aplicação de metodologias de gamificação em ambientes educativos e empresariais.
	Conceber dinâmicas e mecânicas de jogo adaptadas a diferentes públicos.
	Desenvolver jogos e experiências interativas para a aprendizagem
	Avaliar o impacto da gamificação no desempenho e motivação dos alunos
Uso de Recursos Digitais na Sala de Aula	Criar e gerir salas virtuais através de plataformas educacionais
	Utilizar ferramentas digitais para a produção de conteúdo multimédia
	Implementar estratégias de <i>Flipped Classroom</i> com recursos interativos
	Integrar videojogos e aplicações no processo de ensino-aprendizagem
Gestão de Equipos e Liderança Educativa	Fomentar a colaboração através de dinâmicas gamificadas
	Aplicar estratégias de motivação em grupos de trabalho e equipas educativas
	Coordenar atividades de aprendizagem baseadas em jogos de tabuleiro e videojogos
	Desenvolver competências na gestão de comunidades de aprendizagem
Avaliação e Acompanhamento da Aprendizagem	Desenhar instrumentos de avaliação gamificada para medir o progresso dos alunos
	Implementar sistemas de recompensas e feedback em ambientes educativos
	Analisar dados de aprendizagem obtidos através de ferramentas digitais
	Aplicar metodologias de acompanhamento personalizadas para melhorar o desempenho académico
Inovação e Transformação Digital	Liderar projetos de digitalização em instituições educativas
	Desenvolver propostas inovadoras para o ensino baseado em jogos
	Criar conteúdos para plataformas de aprendizagem online e redes sociais educativas
	Adaptar estratégias gamificadas a diferentes níveis e contextos formativos

05

Centros de estágio

Estes centros oferecerão aos professores a possibilidade de aplicar estratégias gamificadas em contextos reais, trabalhando em colaboração com equipas multidisciplinares e utilizando tecnologias de ponta para melhorar o processo educativo. Além disso, os estágios serão realizados sob a orientação de especialistas em Educação Digital, permitindo o aperfeiçoamento de competências na conceção de experiências interactivas e na gestão de recursos tecnológicos. Desta forma, graças à ligação com instituições de prestígio, os alunos adquirem uma experiência prática de alto nível que lhes permitirá liderar a transformação nos seus próprios centros de ensino.

“

Os centros de prática ligados a esta formação serão organizações educativas e empresariais de renome empenhadas na inovação e na digitalização dos processos de aprendizagem”





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

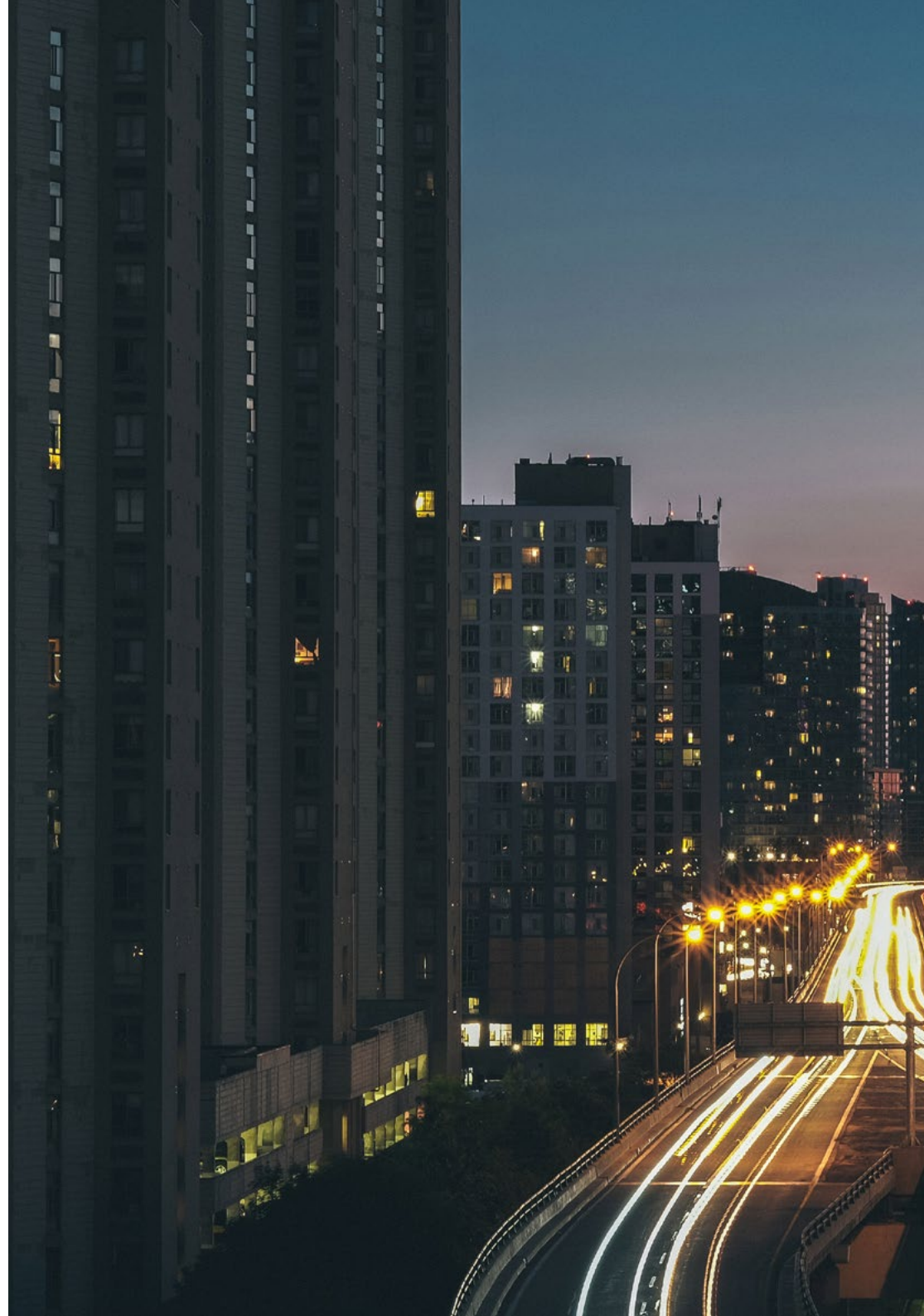
País	Cidade
Espanha	Madrid

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
Espanha

Cidade
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

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 Gamificação e Recursos 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 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 Gamificação e Recursos Digitais**

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
Gamificação e Recursos Digitais

Formação Prática

Gamificação e Recursos Digitais

