

Curso

Investigação e Educação em Videojogos





Curso

Investigação e Educação em Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acceso web: www.techtute.com/pt/videojogos/curso/investigacao-educacao-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia de estudo

pág. 16

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

A popularização do domínio audiovisual na época atual levou a que disciplinas artísticas como o cinema e a música fossem introduzidas no ensino e se tornassem excelentes ferramentas de aprendizagem. Com os videojogos aconteceu o mesmo, pois demonstraram ser um elemento muito importante na educação de alunos de perfis muito diferentes, se forem aplicados corretamente. Este curso oferece aos estudantes os conhecimentos necessários para tornarem-se especialistas em educação e investigação centrada nos videojogos, para que possam desenvolver-se profissionalmente neste domínio em constante evolução.





“

*Este Curso tornar-te-á um grande
investigador em videojogos”*

Há décadas que os produtos audiovisuais têm vindo a ganhar popularidade ao ponto de se tornarem parte da cultura e da identidade das pessoas em todo o mundo. Todos os dias, milhões de pessoas vêem programas de televisão, filmes e vídeos em todos os tipos de redes sociais e plataformas, e ouvem música em *Streaming*. Mas, além disso, no século XXI os videojogos surgiram com força.

Os videojogos já existiam antes, mas nos últimos 20 anos penetraram socialmente em todos os domínios. Pessoas de todas as idades, origens e nacionalidades jogam e consomem *Gameplays* e transmissões online.

Por esta razão, os videojogos representam uma grande oportunidade quando se trata de iniciar investigações aplicadas à educação com o objetivo de utilizá-los em diferentes métodos de ensino.

Este Curso de Investigação e Educação em Videojogos fornece aos estudantes todas as ferramentas necessárias para se tornarem grandes especialistas na área, de modo a poderem iniciar uma carreira de investigação no domínio dos videojogos.

Este **Curso de Investigação e Educação em Videojogos** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Investigação de Videojogos
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que são concebidos, reúnem informação científica e prática sobre os videojogos
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Investiga os videojogos e encontra
as melhores soluções educativas
para o futuro”*

“

Os videojogos são o futuro da educação. Especializa-te na matéria com este Curso”

A investigação centrada nos videojogos é um campo cheio de possibilidades.

Desenvolva novos métodos educativos utilizando videojogos graças a este curso.

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Investigação e Educação em Videojogos é oferecer aos estudantes os melhores conhecimentos e ferramentas especializadas em investigação aplicada à educação utilizando os videojogos como ferramenta de ensino. Assim, ao longo deste curso, adquirir-se-á uma série de competências com este objetivo, permitindo aos profissionais desenvolver de imediato uma carreira de investigação neste domínio.



“

*Alcança todos os teus objetivos
graças a este completo programa
de investigação sobre videojogos”*



Objetivos gerais

- ♦ Aprender a investigar os videojogos de forma rigorosa
- ♦ Assimilar as principais formas de aplicação educativa dos videojogos
- ♦ Conhecer os jogos de simulação
- ♦ Conseguir integrar os videojogos num processo educativo

“

Este curso tornar-te-á um grande investigador”





Objetivos específicos

- ♦ Examinar as principais características dos jogos sérios representativos nos domínios da educação e da investigação
- ♦ Compreender como os videojogos podem afetar os estados emocionais das pessoas
- ♦ Obter a capacidade de efetuar avaliações de videojogos a partir de diferentes abordagens



03

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Investigação e Educação em Videojogos foi concebido por especialistas em investigação aplicada à educação e oferece aos estudantes os melhores conteúdos neste domínio. Por esta razão, qualquer pessoa que pretenda iniciar uma carreira de investigação no domínio dos videojogos deve frequentar este curso, que lhe garantirá o sucesso neste domínio graças à profundidade do seu programa e à amplitude da sua abordagem didática.



“

*O conteúdo de que estás à espera para
avançares na tua carreira profissional”*

Módulo 1. Videojogos e simulação para investigação e educação

- 1.1. Introdução aos jogos sérios
 - 1.1.1. O que é um jogo sério?
 - 1.1.2. Características
 - 1.1.3. Aspetos a destacar
 - 1.1.4. Vantagens dos jogos sérios
- 1.2. Motivação e objetivos dos jogos sérios
 - 1.2.1. Criação de jogos sérios
 - 1.2.2. Motivação nos jogos sérios
 - 1.2.3. Objetivos dos jogos sérios
 - 1.2.4. Conclusões
- 1.3. Jogos de simulação
 - 1.3.1. Introdução
 - 1.3.2. A simulação-jogo
 - 1.3.3. Os jogos e as TICs
 - 1.3.4. Jogos, simulações e gestão
- 1.4. Design orientado ao treinamento: gamificação
 - 1.4.1. Modelo de gamificação
 - 1.4.2. Recompensas
 - 1.4.3. Incentivação
 - 1.4.4. Gamificação aplicada ao trabalho
- 1.5. Como realizar uma gamificação eficaz
 - 1.5.1. A teoria da diversão
 - 1.5.2. Gamificação e força de vontade
 - 1.5.3. Gamificação e novas tecnologias
 - 1.5.4. Exemplos célebres
- 1.6. O processo de aprendizagem: fluxo de jogo e progresso
 - 1.6.1. Fluxo de jogo
 - 1.6.2. Sensação de progresso
 - 1.6.3. Feedback
 - 1.6.4. Grau de conclusão





- 1.7. O processo de aprendizagem: avaliação baseada no jogo
 - 1.7.1. Kahoot!
 - 1.7.2. Metodologia
 - 1.7.3. Resultados
 - 1.7.4. Conclusões extraídas
- 1.8. Campos de estudo: aplicações educativas
 - 1.8.1. Caso de estudo: aplicação das técnicas de gamificação na sala de aula
 - 1.8.2. Passo 1: análise de utilizadores e contexto
 - 1.8.3. Passo 2: definição dos objetivos de aprendizagem
 - 1.8.4. Passo 3: design da experiência
 - 1.8.5. Passo 4: identificação dos recursos
 - 1.8.6. Passo 5: aplicação dos elementos de gamificação
- 1.9. Campos de estudo: simulação e domínio de habilidades
 - 1.9.1. Gamificação, simuladores e orientação para a atitude empreendedora
 - 1.9.2. Amostra
 - 1.9.3. Recolha de dados
 - 1.9.4. Análise de dados e resultados
 - 1.9.5. Conclusões
- 1.10. Campos de estudo: ferramentas de terapia (casos reais)
 - 1.10.1. Gamificação terapêutica: objetivos principais
 - 1.10.2. Terapias em Realidade Virtual
 - 1.10.3. Terapias com periféricos adaptados
 - 10.1.1. Conclusões extraídas



Este é o programa mais completo e aprofundado sobre a investigação em videojogos aplicada à educação

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



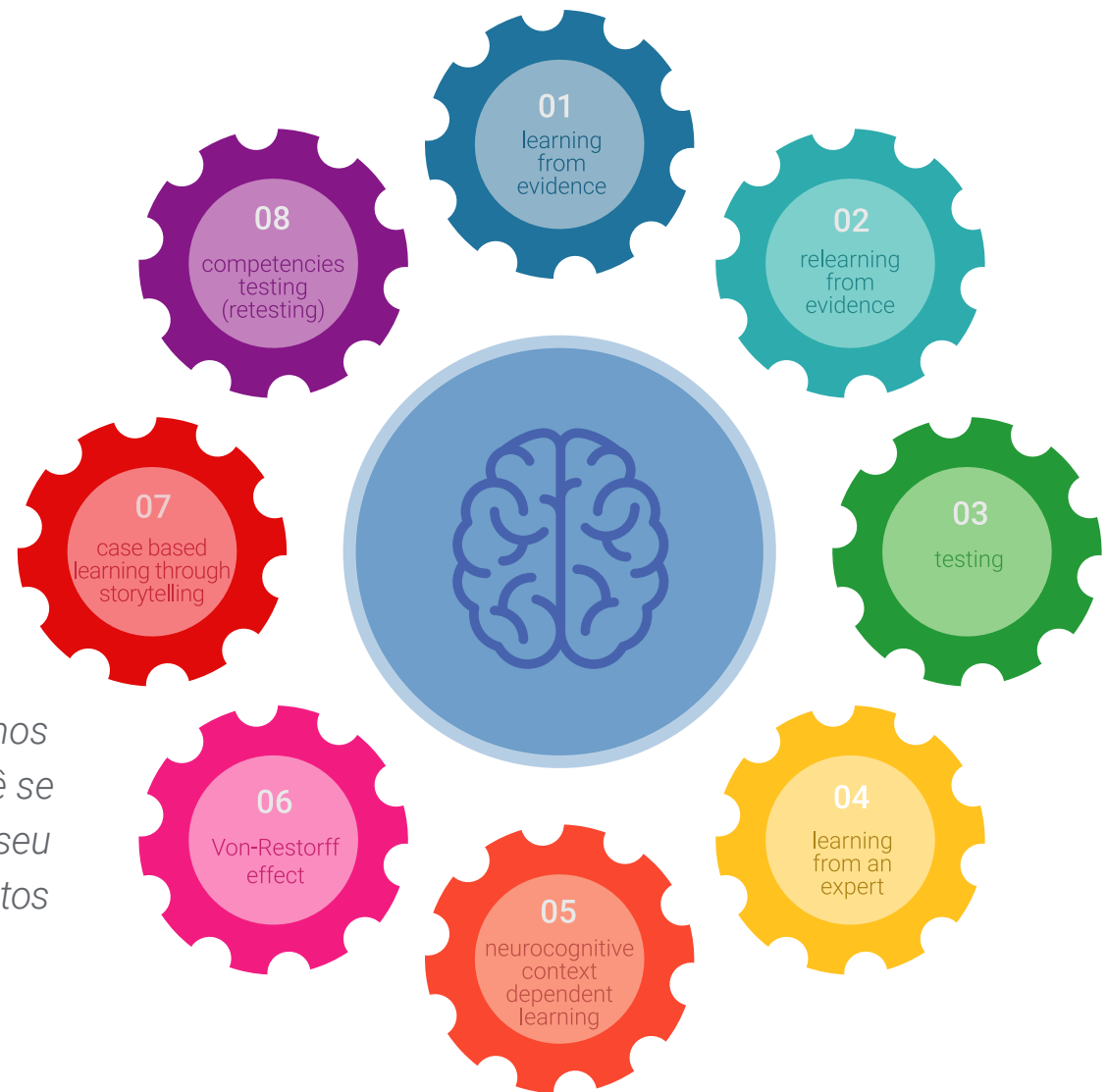
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

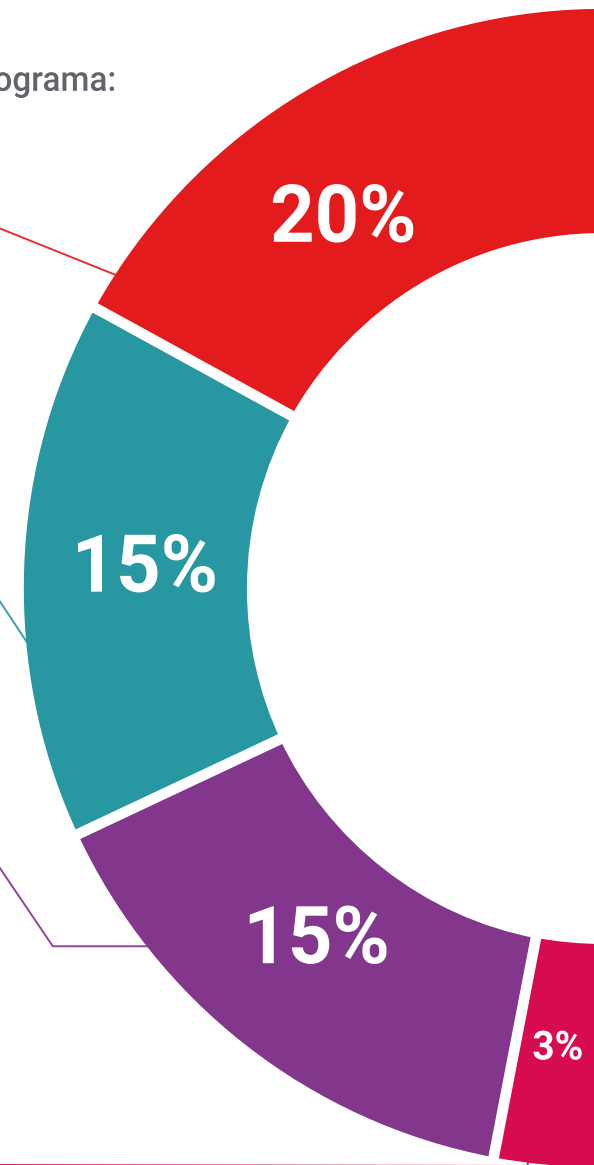
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

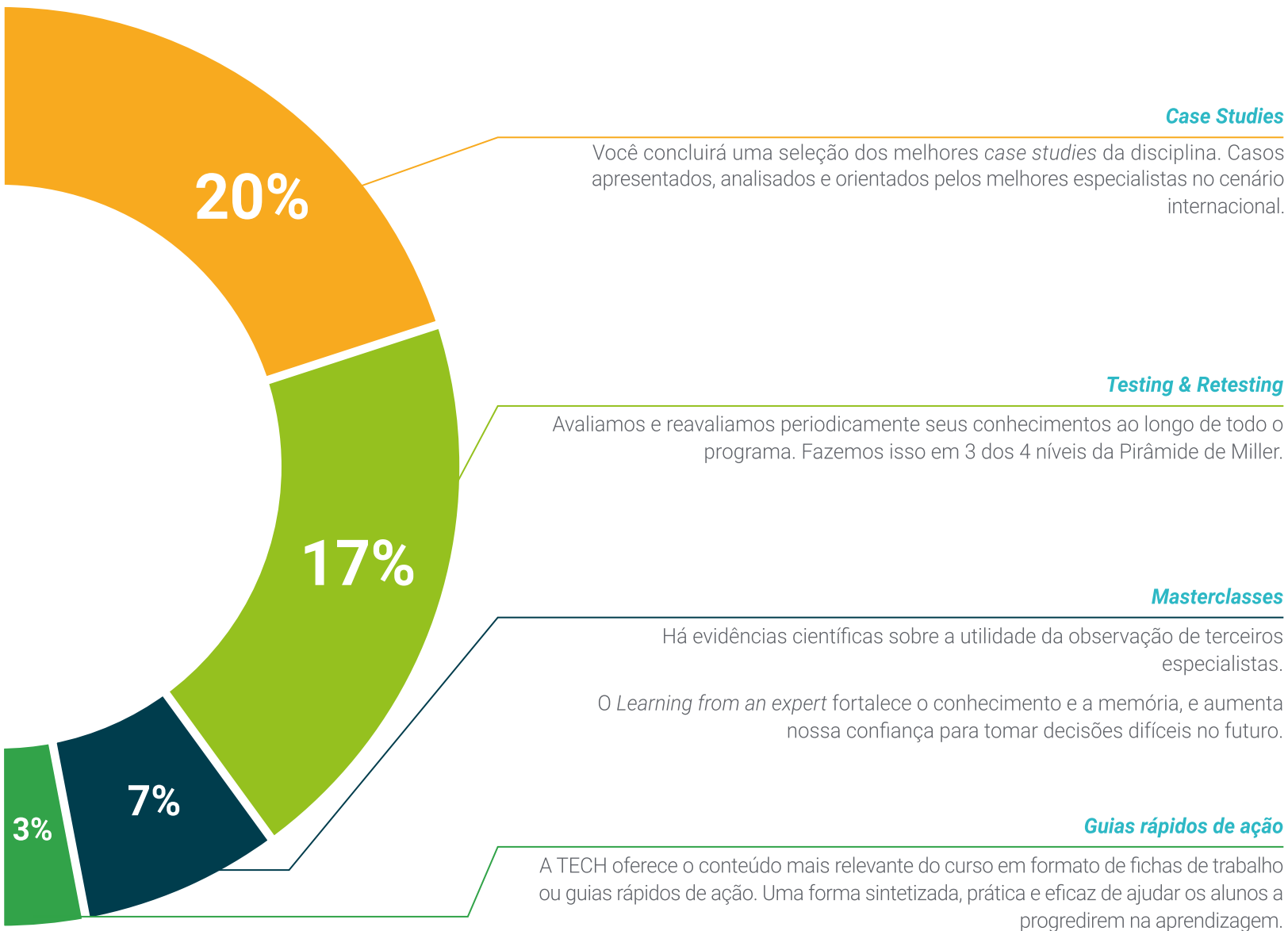
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



05

Certificação

O Curso de Investigação e Educação em Videojogos garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Investigação e Educação em Videojogos** 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: **Curso de Investigação e Educação em Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**





Curso
Investigação e Educação
em Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Investigação e Educação em Videojogos

