

The logo for Ciatech, featuring the word "Ciatech" in a bold, sans-serif font. The letter "i" has a dot that is part of a larger circular graphic element above the text.

Ciatech

EXPERIÊNCIA DIGITAL EM EDUCAÇÃO

A large, solid yellow circle is centered in the lower half of the page. It is surrounded by a dotted line that forms a larger circle around it. The background of the entire page is light gray with faint, abstract geometric shapes and lines, including a large dotted circle that frames the yellow circle.

TENDÊNCIAS APRENDIZAGEM DIGITAL

EXPERIÊNCIA IMERSIVA

Experiências Imersivas mais autênticas e efetivas para a aprendizagem

Métodos imersivos de aprendizagem tornaram-se uma opção muito interessante para as organizações e instituições de ensino, uma vez que esse tipo de tecnologia passou a ter um custo menos restritivo e a ser mais fácil de implantar. As tecnologias imersivas permitem uma customização maior da aprendizagem e fornecem aos usuários finais uma experiência mais autêntica, dando a chance de experimentarem uma situação de mundo real, mas dentro de um ambiente seguro para praticar, cometer erros e aprender.

As simulações, por exemplo, fazem parte desse leque de tecnologias que podem ser adaptadas para situações específicas, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais direta e prática. Assim, com base na descrição da função do trabalho e de suas tarefas típicas, a atividade pode ser realizada genuinamente em um entorno protegido, mas que reproduz fielmente a realidade. Por ser um método que influencia positivamente a memória de longo prazo, a retenção dos aprendizados apresenta níveis incomparáveis.

Por isso, é importante que as organizações acompanhem o ritmo de evolução das tecnologias emergentes e, ao mesmo tempo, encontrem maneiras de aproveitar o potencial dessas inovações para melhorar as estratégias educacionais e o aprendizado propriamente, mantendo as pessoas ligadas ao seu entorno e às experiências do mundo real.



Para que utilizar a Experiência Imersiva

O caráter imersivo refere-se a uma ideia de nos sentirmos cercados em um espaço que absorve nossos sentidos. Quando bem elaborado, o método imersivo que usa a dinâmica dos jogos, por exemplo, oferece um delicado equilíbrio de desafios e recompensas que pode conduzir a profundos níveis de engajamento e concentração. Além de avançar em seu próprio ritmo, aprendizes podem falhar em um ambiente seguro.

O método imersivo baseado nos games e nos vídeos interativos dá a oportunidade de desenvolver uma série de habilidades, com feedback imediato, proporcionando uma visão mais crítica para que os aprendizes adquiram maior domínio naquilo que estão aprendendo. Outra vantagem é que as pessoas podem experimentar diferentes papéis, enfrentando problemas, fazendo escolhas complexas e descobrindo soluções em tempo real. Isso ajuda a promover habilidades críticas essenciais para atuar no contexto inconstante do mundo atual.

Já o método imersivo baseado em realidade virtual permite que o usuário interaja com situações ou dilemas como se esses de fato estivessem ocorrendo no presente, o que permite que ele se prepare de antemão para desafios do mundo real.

Ainda existe muito espaço para a ampliação do uso dessas metodologias no contexto educacional.



EXPERIÊNCIA IMERSIVA

..... Vantagens dos games na esfera da educação

- **Interatividade e escolha:** muitos jogos permitem às pessoas escolher a forma como a história, e portanto sua aprendizagem, vai progredir. Elas têm escolha.
- **Aprender com os erros na hora:** quando a pessoa faz uma escolha errada, ela é imediatamente informada sobre isso e, geralmente, surge algum tipo de feedback e uma nova tentativa.
- **Aprendizagem construtiva:** a pessoa aprende a experimentar o jogo à medida que ele avança, ampliando seu conhecimento a cada passo.
- **Motivação:** ao concluir uma tarefa ou ação, na maioria das vezes, a pessoa é imediatamente recompensada. Isso mantém sua motivação e interesse em ganhar mais recompensas.
- **Novas perspectivas:** o nível de interação que as pessoas têm ao jogar aciona diferentes perspectivas, proporcionando novas experiências.
- **Socialização:** jogos permitem que as pessoas se socializem mais. Essa interação ajuda a construir habilidades sociais, facilitando a capacidade de trabalhar em equipe, por exemplo.

..... Como desenvolver vídeos educacionais

- **Aderência.** O vídeo online é o meio que mais cresce no consumo de conteúdo por permitir maior alcance em menos tempo. Ideal para engajar mais aprendizes.
- **Linguagem.** Como a visão é o sentido que mais ajuda na retenção de conhecimento, explore ao máximo a clareza que esse meio visual pode proporcionar.
- **Duração.** Vídeos mais curtos mantêm a atenção das pessoas por mais tempo. O ideal é que não passem de 4 minutos.
- **Influência.** Mensagens e formas diferenciadas geram entusiasmo e animam as pessoas a compartilhar o conteúdo. Ao se propagar, os vídeos criam memórias comuns (mêmes).
- **A experiência online.** Mantenha seus vídeos simples de acessar e fáceis de assistir. Sempre pense no que estaria disposto a ver. Se a exibição for chata, as pessoas não vão se concentrar no conteúdo e, portanto, não vão aprender.

..... Vídeo interativo

- O Vídeo interativo é uma **solução digital imersiva** que utiliza como metodologia educacional o storytelling e a tomada de decisão.
- A peça **utiliza as decisões** tomadas pelo participante para dar a continuidade à história apresentada no vídeo.
- Ao ser apresentado a um dilema relacionado a um tema, o usuário **escolhe entre alternativas** e dessa forma influencia a continuação da narrativa do vídeo.

..... Realidade Virtual

- O vídeo realidade virtual **recria ao máximo a sensação de realidade** para o participante com o uso de uma metodologia educacional e uma ferramenta que amplia o sentimento de presença do usuário.
- O usuário tem a **sensação real de estar dentro do mundo virtual** e que é capaz de **interagir com esse ambiente** como se ele fosse real, visto que com a camada de dados deste ambiente responde as interações realizadas pelo usuário. É a técnica que possibilita a **maior imersão** no ambiente para o usuário.

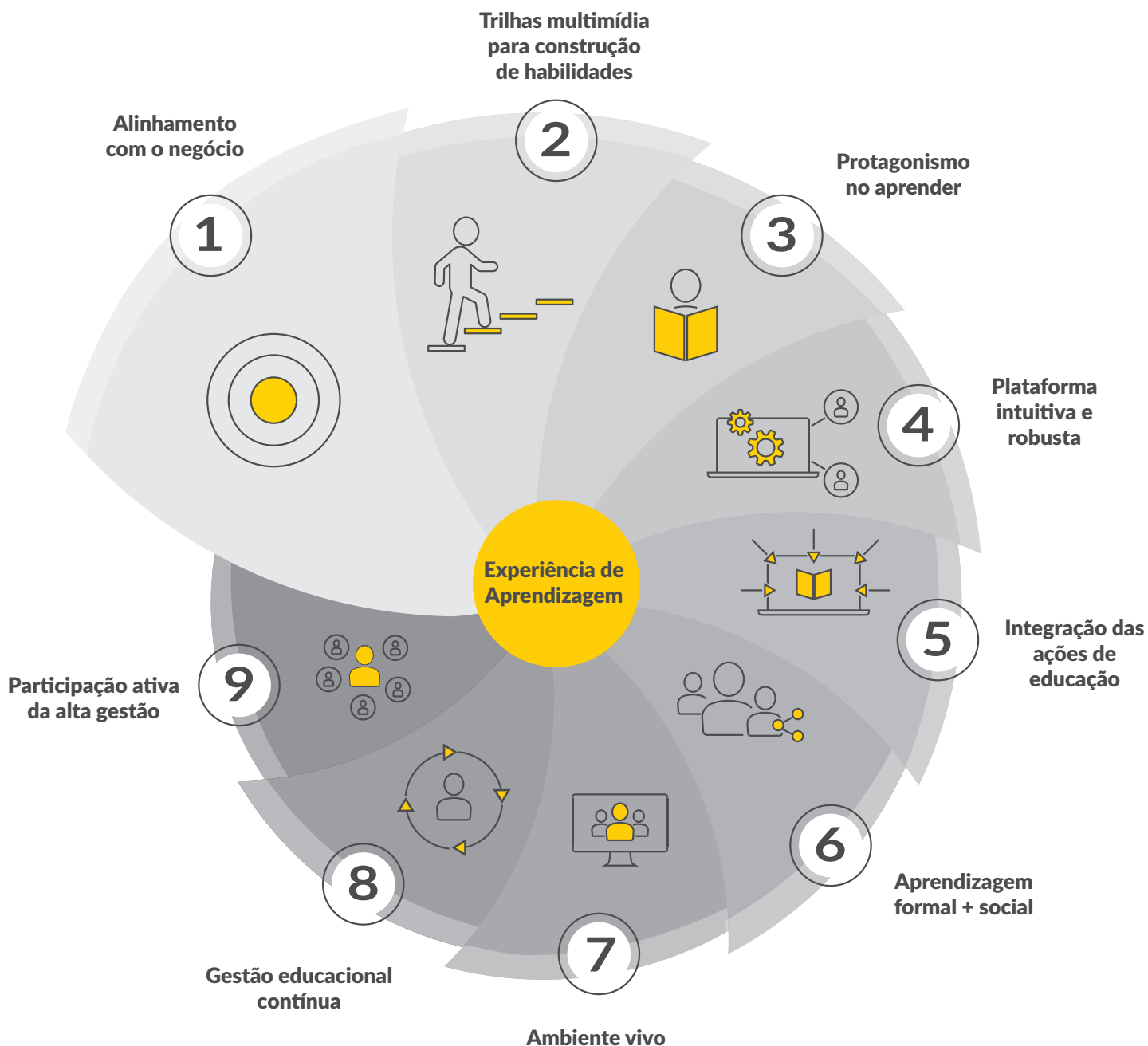
..... Realidade Aumentada

- Realidade Aumentada consiste na criação da ilusão para o usuário de que **elementos virtuais fazem parte do ambiente real**, com visualizações através de uma câmera, por exemplo.
- Um exemplo de aplicação de Realidade Aumentada em educação ocorre quando, ao apontar seu tablet ou smartphone para um livro, o aluno vê as **figuras nele impressas projetadas em três dimensões na tela de seu dispositivo**, o que lhe permite conhecer os objetos de uma forma mais realista.
- **GPS e sensores de orientação** permitem que a Realidade Aumentada seja levada para ambientes maiores e abertos. Exemplos de aplicações atuais de Realidade Aumentada com GPS são o **Wase** e o **Pokémon Go**, verdadeira febre entre os amantes de jogos.

GRATIA

COMO
DESENVOLVER
UM PROJETO
DE APRENDIZAGEM

9 PASSOS PARA UM PROJETO DE SUCESSO



POTENCIALIZANDO O MOBILE LEARNING

Nem toda solução de aprendizagem precisa adotar o mobile, mas há casos em que nada substitui as facilidades de dispositivos móveis, pela sua forma simples e interação online imediata dos pares.

Ao incluir a aprendizagem móvel em uma solução, vale começar levando em conta algumas questões para garantir que o projeto seja um sucesso:

Conteúdo

Quais são os conteúdos de aplicação prática imediata que você pretende trazer para o mobile?
Como eles estarão organizados para o usuário?
Como adaptá-lo para o formato mais adequado ao m-Learning (vídeo, podcast, buzzfeed, infográfico)?

Plataforma

O LMS da sua empresa tem módulo mobile?
O módulo mobile foi projetado conforme as necessidades educacionais da sua empresa?
Quem faz o curso no mobile tem seu histórico atualizado no LMS?

Distribuição

Onde e como o colaborador acessará o m-Learning? (Wifi, 4G, casa, trabalho, viagem)
Deve estar disponível para quais sistemas operacionais? (iOS, Android)
Qual seu plano de comunicação para o mobile (push, SMS)?

Conheça nossas publicações

TENDÊNCIAS
DE EDUCAÇÃO
DIGITAL

2016



2015



2014



ECOTA
MÉTODOLÓGIA
DE RESULTADO






9 PASSOS PARA
UM PROJETO
DE SUCESSO



SOBRE MOBILE
LEARNING



ACESSE NOSSO
SITE

 ciatech.com.br
 [/ciatech](https://www.facebook.com/ciatech)
 [/company/ciatech](https://www.linkedin.com/company/ciatech)

Na era digital, empresas aprendem online.

Empresas digitais encontram na intersecção entre tecnologia e educação as mais poderosas ferramentas de formação, desenvolvimento de talentos e potencialização de resultados. Elas evoluem conectadas ao mundo de hoje.

A Ciatech é referência e a maior empresa de educação corporativa digital do Brasil. Há 20 anos, desenvolvemos experiências de aprendizagem com metodologia educacional moderna e tecnologia de ponta, para as maiores empresas do país.

Única com atuação completa: partimos do desenho da solução à implantação e gestão dos resultados.



Consultoria Educacional
Definição da estratégia educacional



Plataforma Educacional
LMS
APP
WEBCLASS



Desenvolvimento de Conteúdo
Conversão para a experiência digital



Gestão Educacional
Acompanhamento, tutoria e medida de resultados

Buscamos engajamento e promovemos a rápida aplicação das habilidades, acelerando a curva de aprendizagem dos colaboradores.

Mais de 1,7 milhão de alunos ativos

Metodologia educacional própria

Infraestrutura robusta para milhares de acessos simultâneos

Mais de 20 milhões de cursos concluídos

Mais de 30 parceiros de conteúdo



Ciatech

EXPERIÊNCIA DIGITAL EM EDUCAÇÃO



HUB COMERCIAL

Avenida Brigadeiro Faria Lima, 1336
10º andar - Jardim Paulistano
CEP: 01451-001 - São Paulo / SP

NÚCLEO EDTECH

Alameda Barão de Limeira, 425
7º andar - Santa Cecília
CEP: 01202-001 - São Paulo / SP

contato@ciatech.com.br | +55 11 3469-1601 / 1530
www.ciatech.com.br