

Programa Avançado

Novas Tecnologias e Gamificação
em Geografia e História no
Ensino Fundamental I



Programa Avançado

Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicação: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com.br/educacao/programa-avancado/programa-avancado-novas-tecnologias-gamificacao-geografia-historia-ensino-fundamental-i



Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Hoje em dia, o uso de novas tecnologias é um recurso indispensável na sala de aula, assim como a gamificação, especialmente no ensino fundamental. Para as disciplinas de Geografia e História, eles são um ótimo recurso, portanto, o futuro professor deve estar atualizado com as ferramentas e sua implementação eficaz. Sendo assim, a TECH, na vanguarda da educação universitária, criou este programa 100% online, onde o aluno obterá o conhecimento necessário para gerar uma nova estratégia de ensino baseada em métodos modernos que ajudam a criança a criar um pensamento crítico e autodidata no estudo de fatos históricos e territórios do mundo.



“

A TECH tem como objetivo oferecer a melhor qualidade em cada espaço acadêmico, por isso aqui você encontrará um conteúdo de alto nível e a facilidade de escolher quando, onde e como estudar”

Devido aos altos níveis de aprendizagem e aos bons resultados alcançados nos alunos do ensino fundamental que implementaram o uso de Novas Tecnologias e Gamificação, a TECH preparou este Programa Avançado para o ensino do futuro professor e para a atualização das demandas reais dos alunos que atualmente exigem um ensino muito mais dinâmico.

O aluno terá a capacidade de fazer bom uso da TIC na sala de aula do ensino fundamental e possibilitará um ensino inovador. Ele também definirá estratégias para adaptar o jogo à dinâmica rotineira da sala de aula, criando espaços para a criatividade e permitindo que os alunos criem seu próprio conteúdo com base em fatos históricos e no que aprenderam.

Da mesma forma, os alunos desse programa acadêmico aprenderão a definir estratégias metodológicas para a unidade didática, estabelecendo seu projeto de ensino de acordo com a unidade curricular atual. Eles dominarão novas técnicas para a avaliação de cada matéria, gerando diferentes atividades por meio de jogos e compreenderão, entre outros aspectos relevantes, a importância atual da cultura visual.

Tudo isso e muito mais está refletido no extenso programa de estudos desta capacitação, elaborada por especialistas escolhidos pela TECH para o ensino de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I. Isso será feito por meio de uma variedade de recursos, resumos em vídeo, *testing* e *retesting*, leituras complementares, imagens, diagramas, entre outros conteúdos variados, disponíveis 24 horas por dia, no campus virtual mais moderno e seguro. Assim, em 450 horas, o aluno adquirirá um novo perfil profissional de acordo com as demandas do mundo atual.

Este **Programa Avançado de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em Didática de Geografia e História no Ensino Fundamental.
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Para inovar no ensino de Geografia e História no Ensino Fundamental, é preciso conhecer os recursos mais modernos. Neste Programa Avançado, você encontrará tudo isso e muito mais"

“

Se você quer inovar e chamar a atenção dos alunos do ensino fundamental, com o estudo deste Programa Avançado você conseguirá. Matricule-se agora e viva a melhor experiência educacional”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você aprenderá em detalhes sobre os jogos mais inovadores e educativos e sua relação com a TIC no ambiente escolar, durante o desenvolvimento desse programa acadêmico.

Você avançará lado a lado com os melhores professores que selecionaram o conteúdo mais completo para que você aprenda a usar novas tecnologias e gamificação no ensino de Geografia e História para alunos do ensino fundamental.



02

Objetivos

O uso de novas tecnologias e gamificação no ensino fundamental está se tornando cada vez mais difundido. Portanto, os profissionais que entendem como implementar e usar todas as vantagens que esses recursos oferecem são mais procurados. Nesse sentido, a TECH se compromete, com este Programa Avançado 100% online, a fornecer o conteúdo acadêmico necessário para que o futuro profissional esteja realmente qualificado para trabalhar com crianças nesse nível, especificamente no ensino de Geografia e História como disciplinas, tudo em apenas 6 meses.



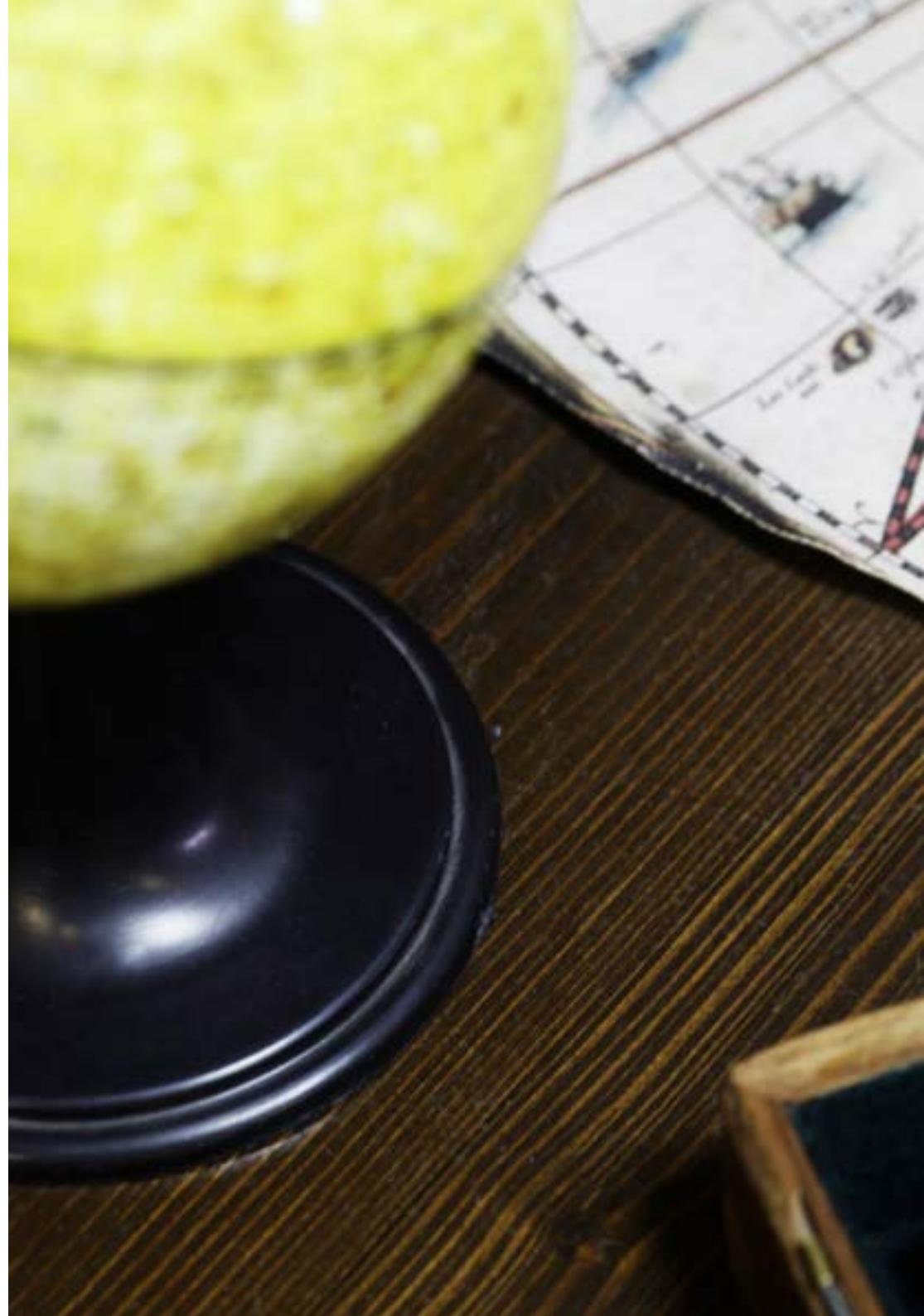
66

Defina seu potencial no uso de Novas Tecnologias e Gamificação para o ensino da Educação Básica, especialmente em disciplinas como Geografia e História, com este Curso universitário 100% online”



Objetivos gerais

- Definir o currículo em Ciências Sociais
- Adquirir conhecimentos e habilidades relacionadas ao ensino de Geografia e História voltados para os alunos do Ensino Fundamental I, a partir de uma perspectiva integradora e ética na qual o Patrimônio Cultural é o elo comum dos ramos que englobam as Ciências Sociais
- Utilizar as ferramentas necessárias para colocar em prática os conhecimentos adquiridos, assim como para elaborar e defender com os argumentos necessários e as soluções para os possíveis problemas que são gerados na área de estudo e trabalho correspondente
- Projetar e planejar processos de ensino e aprendizagem utilizando um método que integra estudos de História e Geografia a partir de uma orientação instrucional e cultural
- Definir o valor do Patrimônio Cultural e seu papel na compreensão, formação e desenvolvimento da sociedade atual através dos temas de Geografia e História
- Promover, através destes temas, uma educação democrática, crítica e diversificada em sala de aula, levando em conta a igualdade de gênero, equidade e o valor e importância dos direitos humanos, entre outros
- Explicar a dimensão educacional do professor com relação às funções que desempenha e ao papel do educador no desenvolvimento cognitivo do aluno
- Aplicar tecnologias de informação e comunicação (TIC) na sala de aula que podem contribuir de forma benéfica para o bom funcionamento das aulas e para a aprendizagem dos alunos
- Adquirir competências nas quais o aluno seja capaz de interligar as disciplinas de Geografia e História com outras disciplinas, a fim de inovar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula





Objetivos específicos

Módulo 1. O projeto docente e as unidades didáticas

- ♦ Explicar a função e finalidade de uma unidade didática
- ♦ Descrever o conteúdo que deve consistir, sua organização e os elementos e ferramentas necessários para poder colocá-lo em prática no caso de questões sobre Geografia e História
- ♦ Realizar e supervisionar o conteúdo de uma unidade didática

Módulo 2. Uso de novas tecnologias em Geografia e História no Ensino Fundamental I

- ♦ Capacitar os alunos com as ferramentas para o bom uso das TICs na sala de aula
- ♦ Aumentar a capacidade de inovação na sala de aula

Módulo 3. Jogamos em sala de aula?

- ♦ Definir as estratégias de adaptação de jogos na dinâmica de rotina na sala de aula
- ♦ Conhecer em detalhes os jogos mais inovadores e educacionais e sua relação com as TICs no ambiente escolar

“

Você está procurando inovar na educação do ensino fundamental e oferecer aos seus alunos um conteúdo atraente por meio do uso de TIC e gamificação? Este programa é para você!”

03

Direção do curso

Professores com longa experiência em Ensino Fundamental I, pesquisa e geração de projetos relacionados ao tema de estudo foram escolhidos pela TECH para dirigir e ministrar este Programa Avançado de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História. Eles selecionaram um material de alto nível para a aprendizagem e a formação de um histórico especializado no aluno, onde, por meio de sua própria experiência e dos estudos mais reconhecidos, mostrarão casos exemplares e diferentes formatos para que o assunto possa ser entendido de forma simples.



“

A TECH selecionou especialistas em História, Geografia e áreas afins para oferecer a você o conteúdo mais exclusivo e obter um perfil profissional avançado e de alto nível”

Direção



Dra. Marina Belso Delgado

- Historiadora de arte e pesquisadora
- Guia do Museu da Catedral de Múrcia
- Avaliadora externa. Revista Eviterna
- Estágios extracurriculares. Museu Salzillo
- PhD em História da Arte pela Universidade de Murcia
- Formada em História da Arte pela Universidade de Murcia
- Estudante estagiária. Museu da Semana Santa de Crevillente
- Mestrado em Gestão e Pesquisa de Patrimônio Histórico, Artístico e Cultural. Universidade de Múrcia
- Escultura e escultores. Academias Reais
- Membro da equipe cultural da Junta Municipal do Distrito Centro Leste de Murcia

Professores

Sra. Andrea Carbonell Andreu

- Historiadora de arte
- Mestrado em Patrimônio Cultural: identificação, análise e gestão na Universidade de Valéncia

Sr. Antonio Gálvez Ruiz

- Analista de preços na Aliseda Inmobiliaria
- Técnico de controle de qualidade

Sra. Estefanía Antón Lopez

- Especialista em competências digitais para destinos turísticos e agências de viagens
- Especialista em catalogação de materiais e acervos bibliográficos do Museu Pusol.

Sr. Luis Pueyo García

- Professor de ensino médio nas áreas de Ciências Sociais, Geografia, História e História da Arte.
- Chefe do Departamento Didático (IES La Torreta, Elche)



04

Estrutura e conteúdo

Com uma estrutura e um conteúdo elaborados por especialistas no assunto de estudo, este Programa Avançado visa fazer com que o aluno obtenha o conhecimento mais específico sobre Novas Tecnologias e Gamificação para o ensino de Geografia e História no Ensino Fundamental I. Serão 450 horas de estudo organizadas pelo aluno, de acordo com sua própria programação, sem restrições. Além disso, o programa conta com uma variedade de vídeos detalhados, documentos de pesquisa, leituras adicionais, imagens, diagramas e muitos outros recursos disponíveis. Tudo acessível a partir de seu dispositivo favorito conectado à Internet, uma maneira conveniente e moderna de estudar.



“

Este programa contém os novos recursos mais importantes sobre tecnologias e gamificação para o ensino de geografia e história no ensino fundamental”

Módulo 1. O projeto docente e as unidades didáticas

- 1.1. Objetivo e uso de uma unidade didática
 - 1.1.1. O que é uma unidade didática?
 - 1.1.2. Objetivos e propósito para o ensino
- 1.2. Programação de uma unidade didática
 - 1.2.1. Componentes que uma unidade didática deve conter
 - 1.2.2. Conteúdo: conceitual, processual e atitudinal
- 1.3. Estratégias metodológicas da unidade didática
 - 1.3.3. Métodos para realizar uma unidade didática
 - 1.3.4. Técnicas para desenvolver uma unidade didática
- 1.4. Atividades e tempos estimados
 - 1.4.1. Tarefas teóricas para a unidade didática
 - 1.4.2. Atividades práticas para a unidade didática
 - 1.4.3. Estimação do período utilizado nas atividades Cronograma
 - 1.4.4. Recursos didáticos: espaços, textos, documentos e outros materiais
- 1.5. Recursos para uma unidade de ensino
 - 1.5.1. Espaços
 - 1.5.2. Documentos escritos
 - 1.5.3. Outros materiais
- 1.6. Critérios de avaliação
 - 1.6.1. Técnicas de avaliação de campo de estudo
 - 1.6.2. Instrumentos e atividades para avaliação
 - 1.6.3. A qualificação do estudante: mecanismos de monitoramento
- 1.7. Outros componentes
 - 1.7.1. Contribuição de uma unidade didática às competências básicas do aluno
 - 1.7.2. A atenção à diversidade
 - 1.7.3. A tabela-resumo da unidade
 - 1.7.4. As conclusões da programação





- 1.8. As unidades didáticas em Ciências Sociais
 - 1.8.1. Considerações preliminares
 - 1.8.2. Desenvolvimento de uma unidade de ensino de ciências sociais: justificativa do conteúdo
 - 1.8.3. Competências gerais e específicas do tema
 - 1.8.4. Planejamento de diretrizes
 - 1.8.5. Projeto e estrutura de uma unidade didática para Ciências Sociais
- 1.9. Métodos e estratégias de ensino e aprendizagem nas Ciências Sociais
 - 1.9.1. Incorporação do Método Histórico na Educação em Ciências Sociais
 - 1.9.2. Estratégias cooperativas para a reconstrução do conhecimento social: solução de problemas, simulações, estudos de caso, etc

Módulo 2. Uso de novas tecnologias em Geografia e História na Ensino Fundamental I

- 2.1. Introdução às TICs no mundo educativo: evolução e impacto
 - 2.1.1. Modernizando a aula: primeiras tentativas
 - 2.1.2. Evolução da tecnologia no ensino
 - 2.1.3. Impacto sobre o desenvolvimento educacional e sociológico dos alunos
- 2.2. Principais funções e níveis de integração
 - 2.2.1. Funções básicas das mesmas TICs na sala de aula Complemento ao ensino
 - 2.2.2. As TICs como ferramentas de integração social
- 2.3. Vantagens e desvantagens das TICS em sala de aula Boas práticas
 - 2.3.1. Vantagens de sua aplicação na escola
 - 2.3.2. Desvantagens de sua aplicação na escola
 - 2.3.3. Recomendações para seu uso em classe
- 2.4. A imagem como um recurso educativo
 - 2.4.1. O papel da imagem como documento gráfico básico de ensino
 - 2.4.2. A importância da cultura visual nos dias de hoje
 - 2.4.3. A complexidade da leitura de imagens e sua aplicação na sala de aula: coerência com a idade e o conteúdo que está sendo ensinado

- 2.5. Vídeo e sua aplicação didática
 - 2.5.1. Funções do vídeo na sala de aula
 - 2.5.2. Vídeo como mediador de aprendizado, em comparação com outros meios
- 2.6. TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) em Geografia e História
 - 2.6.1. Como abordar as Ciências Sociais através de novas tecnologias
 - 2.6.2. Avaliação da disponibilidade tecnológica do aluno e da escola
 - 2.6.3. Lista de TICs aplicáveis à Geografia e História para crianças do Ensino Fundamental I
- 2.7. Patrimônio Cultural, Museus e TICs
 - 2.7.1. Rumo à atualização do desempenho e da comunicação do Patrimônio Cultural
 - 2.7.2. TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) para estudantes em monumentos patrimoniais
 - 2.7.3. O novo conceito de museu: TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) e visitantes de escolas
- 2.8. Educação artística e adequação às TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação)
 - 2.8.1. O que é educação artística Contribuições para o desenvolvimento infantil e sua ligação com a Geografia e a História
 - 2.8.2. Didática no museu através de novas tecnologias Recursos didáticos
 - 2.8.3. Vantagens e desvantagens das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) na educação artística
- 2.9. Novas propostas de recursos tecnológicos e sua aplicação na sala de aula
 - 2.9.1. Ferramentas de comunicação, discussão e colaboração
 - 2.9.2. Compartilhamento de arquivos e ferramentas de organização
 - 2.9.3. Os aplicativos de celulares
 - 2.9.4. 3D, realidade virtual e outros projetos

Módulo 3. Vamos jogar na aula?

- 3.1. O jogo na sala de aula. A obra de arte como ferramenta de aprendizagem
 - 3.1.1. O que é o jogo didático? Abordagem teórica e outros ponto de vista
 - 3.1.2. Metas e objetivos educacionais do jogo
 - 3.1.3. Desenvolvimento de jogo em sala de aula
 - 3.1.4. Jogo e desenvolvimento de habilidades por áreas
- 3.2. Memória versus experiência. Vantagens e Desvantagens
 - 3.2.1. Aspectos em torno da memória de dados: Benefício ou contraproducente? Sua aplicação no jogo
 - 3.2.2. O papel dos sentidos como ferramenta de jogo





- 3.3. Aspectos relevantes de seu funcionamento na educação O jogo como um socializador e transmissor de valores
 - 3.3.1. Exploração lúdica para fins educacionais
 - 3.3.2. Ensinar brincando e aprender brincando
 - 3.3.3. Estratégias de atenção à diversidade
 - 3.3.4. Estudo das atividades psicológicas durante a brincadeira
- 3.4. Projeto do jogo na sala de aula: diretrizes a serem levadas em conta
 - 3.4.1. Características gerais do jogo educativo
 - 3.4.2. Etapas de processamento
 - 3.4.3. Formato do jogo didático
 - 3.4.4. As regras do jogo
 - 3.4.5. Materiais disponíveis
- 3.5. O papel do professor nos jogos
 - 3.5.1. Habilidades a considerar
 - 3.5.2. Sugestões preliminares antes da realização de um jogo
 - 3.5.3. Modelos e padrões a seguir
 - 3.5.4. O papel do professor durante o desenvolvimento da atividade
- 3.6. Brincadeiras e TICs
 - 3.6.1. A introdução da tecnologia no jogo em sala de aula
 - 3.6.2. Exemplos significativos
- 3.7. A Geografia e o jogo
 - 3.7.1. Componentes geográficos que um jogo deve ter
 - 3.7.2. Exemplos significativos
- 3.8. A História e a brincadeira
 - 3.8.1. Componentes históricos que um jogo deve ter
 - 3.8.2. Exemplos significativos
- 3.9. Patrimônio cultural: outro campo de jogo
 - 3.9.1. Iniciação ao estudo do patrimônio através da brincadeira
 - 3.9.2. Brincando com o patrimônio: métodos e contribuições para a aprendizagem
 - 3.9.3. Exemplos significativos

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: *o Relearning*.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.



66

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cílicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Na Escola de Educação da TECH usamos o Método de Estudo de Caso

Em uma determinada situação clínica, o que um profissional deveria fazer? Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos simulados baseados em situações reais, onde deverão investigar, estabelecer hipóteses e finalmente resolver as situações. Há diversas evidências científicas sobre a eficácia deste método.

Com a TECH o educador ou professor experimenta uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo.



Trata-se de uma técnica que desenvolve o espírito crítico e prepara o educador para tomar decisões, defender argumentos e contrastar opiniões.

“

Você sabia que este método foi desenvolvido em 1912, em Harvard, para os alunos de Direito? O método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os educadores que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade mental, através de exercícios que avaliam situações reais e a aplicação do conhecimento.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas permitindo ao educador integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e mais eficiente, graças ao uso 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.

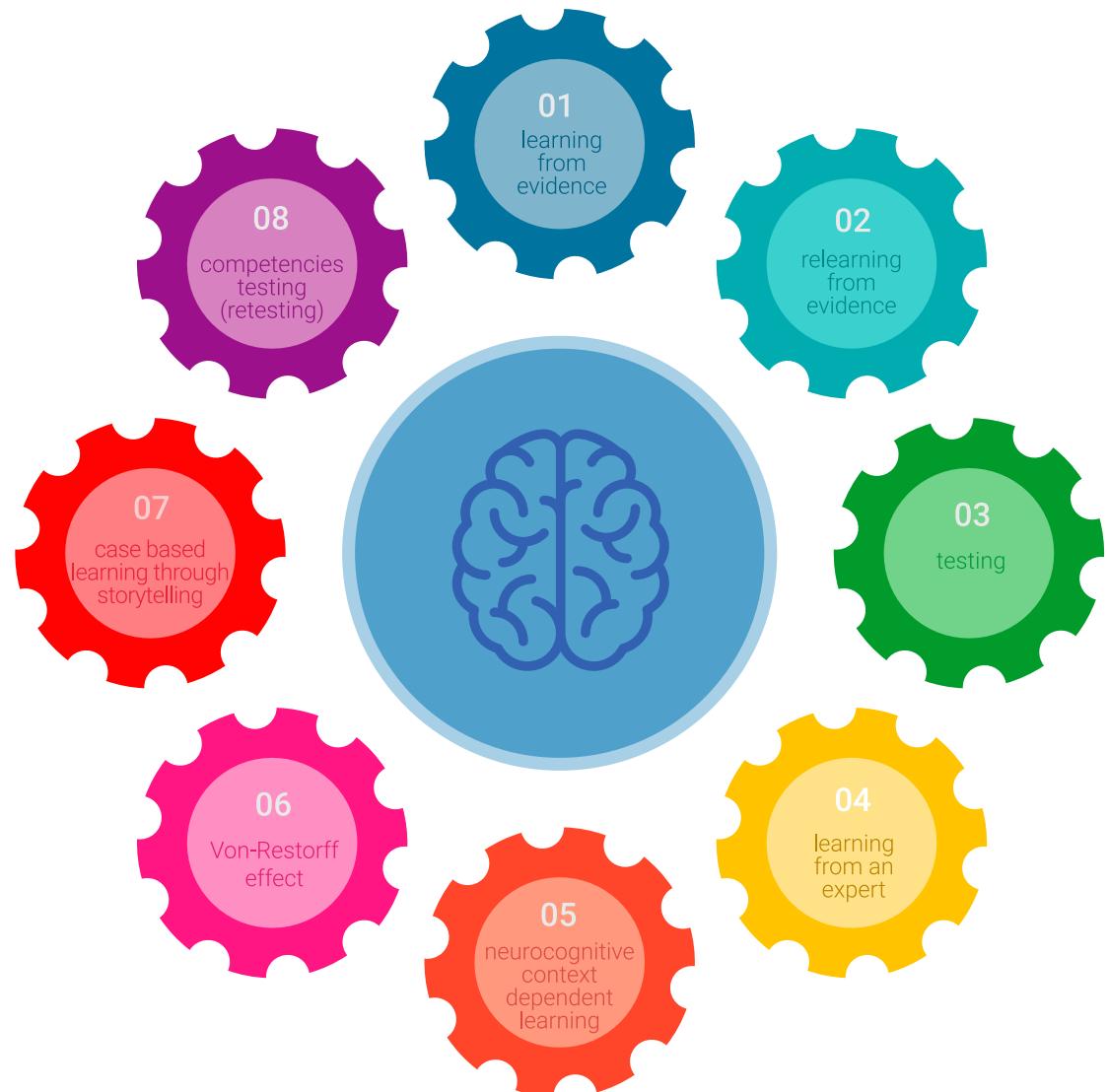


Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos 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 simulados de aprendizagem. Estes simulados são realizados através de software de última geração para facilitar a aprendizagem imersiva.





Na vanguarda da pedagogia mundial, o método Relearning conseguiu melhorar os níveis de satisfação geral dos profissionais que concluíram seus estudos, com relação aos indicadores de qualidade da melhor universidade online do mundo (Universidade de Columbia).

Através desta metodologia, mais de 85 mil educadores foram capacitados com sucesso sem precedentes em todas as especialidades. Nossa metodologia de ensino é desenvolvida em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica.

A nota geral do sistema de aprendizagem da TECH é de 8,01, de acordo com os mais altos padrões internacionais.

Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Técnicas e procedimentos educacionais em vídeo

A TECH aproxima o aluno das técnicas mais inovadoras, dos últimos avanços educacionais e da vanguarda da Educação. Tudo isso, explicado detalhadamente para sua total assimilação e compreensão. E o melhor de tudo, você poderá assistí-los quantas vezes quiser.



Resumos interativos

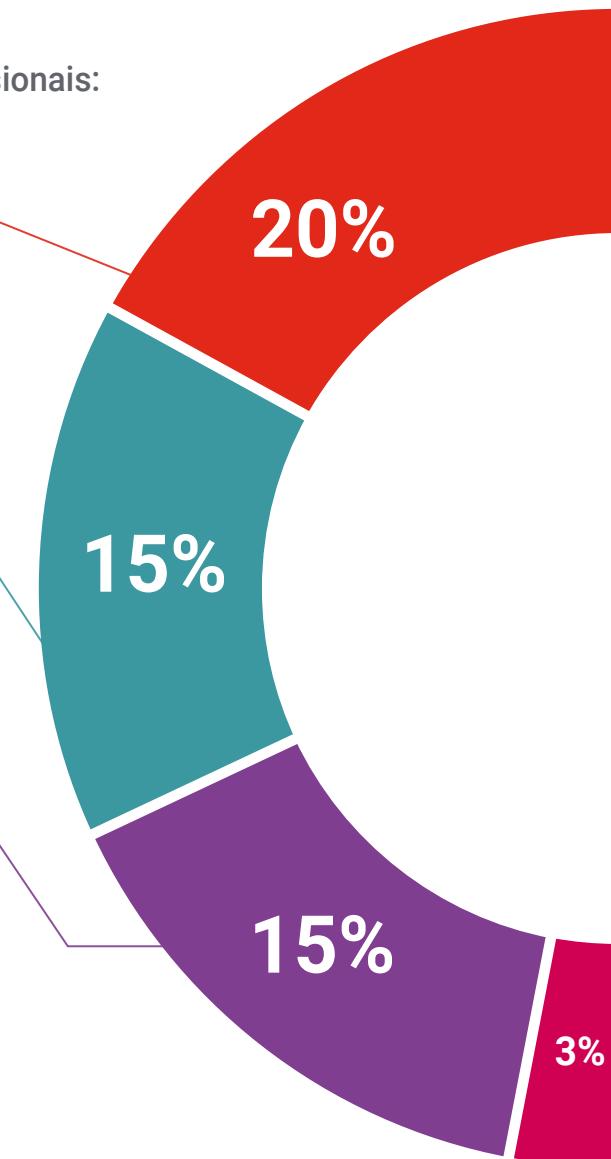
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

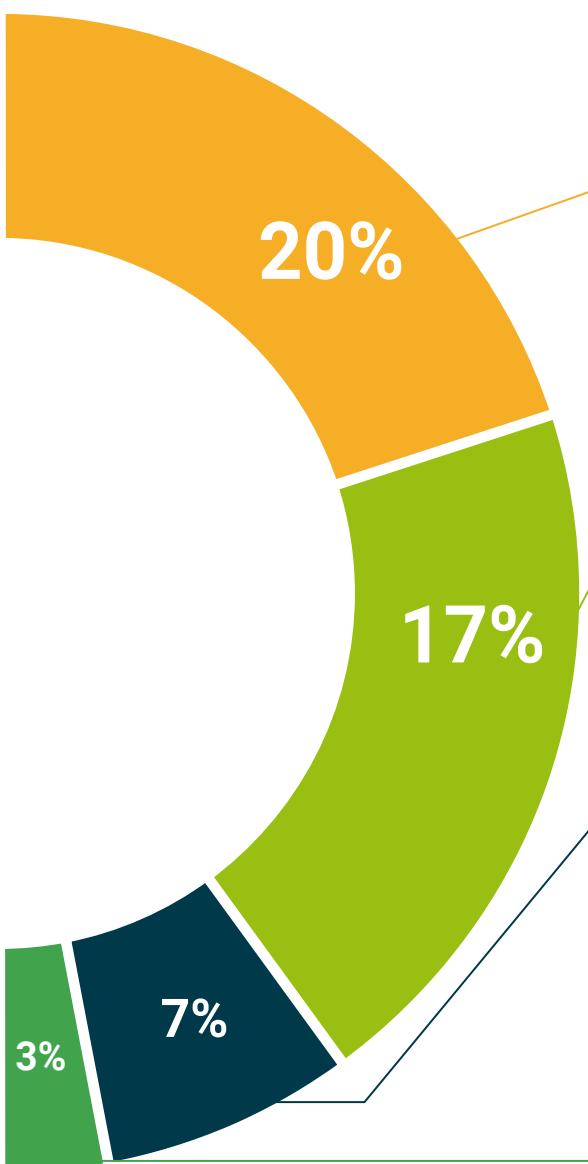
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.



**Estudos de casos elaborados e orientados por especialistas**

A aprendizagem efetiva deve ser necessariamente contextual. Portanto, na TECH apresentamos casos reais em que o especialista guia o aluno 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**

Avaliamos e reavaliarmos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.

**Masterclasses**

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O “Learning from an expert” fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.

**Guias rápidos de ação**

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificado

O Programa Avançado de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



66

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

Este **Programa Avançado de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 universidade
atenção pessoal tecnológica
conhecimento
presente
desenvolvimento



tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Novas Tecnologias e Gamificação
em Geografia e História no
Ensino Fundamental I

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicação: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Novas Tecnologias e Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I

