

Curso

Gamificação em Geografia e
História no Ensino Fundamental I



Curso

Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/educacao/curso/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. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Quando a criança relaciona o estudo a algo divertido, sua motivação será muito maior. Conseqüentemente, a criação de estratégias de ensino para disciplinas como Geografia e História por meio do uso de jogos e gamificação será um passo para a obtenção de bons resultados. Neste sentido, a TECH desenvolveu este Curso de Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I, para que o docente possa compreender como utilizar essa ferramenta e aproveitar todos os seus benefícios. Será um conteúdo de alta qualidade, elaborado por especialistas no assunto, que fornecerá uma grande contribuição para o aprendizado do futuro professor. Trata-se de um programa 100% online, tornando-o acessível a todos aqueles que buscam aumentar seus conhecimentos e dispõem de pouco tempo em suas atividades.

A photograph of a classical building facade, likely a Roman temple or public building. The image shows a stone inscription on a frieze that reads "M·AGRIPPA·L·F·COS·T". Below the inscription is a decorative column with a capital. The image is partially obscured by a large red diagonal shape on the left side of the page.

M·AGRIPPA·L·F·COS·T



“

Conheça todas as novidades oferecidas por este exclusivo Curso Universitário da TECH sobre Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I. Matricule-se hoje mesmo: será 100% online”

Embora não exista uma definição única e universal de Gamificação, sua essência baseia-se na aplicação dos princípios e elementos do jogo em ambientes não relacionados a ele, como, por exemplo, o setor educacional. Neste caso, foi comprovado que é realmente eficaz, e as crianças do ensino fundamental I se envolvem apaixonadamente quando fazem parte da história contada.

O professor deste nível educacional deve saber como projetar um jogo de acordo com os objetivos de ensino ou matéria a ser ensinada, e neste Curso Universitário será possível aprender isso. Teremos as diretrizes a serem consideradas para produzir um jogo educacional em sala de aula, especificamente nas disciplinas de Geografia e História.

O profissional compreenderá os aspectos relevantes de seu funcionamento no ensino, como entidade socializadora e transmissora de valores. Também descobrirá o papel dos sentidos como uma ferramenta de jogo, além do papel do professor durante o desenvolvimento da atividade. Esse processo seguirá modelos e padrões que facilitarão a obtenção de resultados positivos para a avaliação dos alunos.

Serão 6 semanas de estudo 100% online, com a metodologia e a tecnologia de ponta implementadas pela TECH, onde o profissional adquirirá os conhecimentos e as habilidades relacionadas ao tema de estudo, a partir de uma perspectiva integrativa e ética, com o objetivo de ensinar a criança a pensar, com pensamento crítico em Geografia e História.

Este **Curso de 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 casos práticos apresentados por especialistas da Didática da Geografia e de História no Ensino Fundamental I
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas 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



Obtenha um crescimento pessoal e profissional com este Curso de Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I. Matricule-se hoje mesmo!"

“

A TECH viabiliza a organização de sua dinâmica de estudo de acordo com sua própria agenda. Você não terá horários fixos ou deslocamentos desnecessários para obter o seu certificado”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas 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, através da qual o profissional deverá 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.

Por meio deste programa acadêmico, você poderá iniciar o estudo do patrimônio por meio de jogos.

Promova novas estratégias de ensino por meio da Gamificação na sala de aula do Ensino Fundamental I.



02

Objetivos

Em virtude dos avanços tecnológicos existentes atualmente, a educação também está apresentando uma evolução acelerada. As crianças do Ensino Fundamental I já apresentam diferentes demandas a serem atendidas para alcançar o nível de aprendizado necessário para o seu desenvolvimento. Por este motivo, este Curso de Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I proporciona aos futuros professores uma porta para o sucesso, possibilitando a implementação de estratégias de ensino inovadoras.



“

Aproveite essa nova experiência e conheça todas as novidades sobre Gamificação para aplicá-la em uma sala de aula do Ensino Fundamental I e nas disciplinas de Geografia e História”



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 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 educativa 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 da sala de aula e para o aprendizado dos alunos
- ♦ Adquirir competências nas quais o aluno do Mestrado Próprio 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

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



Você contará com materiais de estudo exclusivos graças à equipe de profissionais de alto nível da TECH neste Curso Universitário”

03

Direção do curso

Para a elaboração deste programa, a TECH reuniu grandes profissionais com um nível acadêmico e experiência elevada. Isso permitirá que o aluno obtenha o conhecimento mais completo sobre o tema de estudo e avance em sua carreira de forma garantida. Este corpo docente fornecerá um material de estudo baseado na metodologia *Relearning*, onde os conceitos e temas relevantes da Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I serão aprendidos de forma fácil e acessível.





“

Aprenda a aplicar a Gamificação na sala de aula do Ensino Fundamental I para ensinar Geografia e História de uma forma inovadora, graças à contribuição dos mais renomados especialistas da área”

Direção



Dra. Marina Belso Delgado

- ♦ Historiadora da Arte e Pesquisadora
- ♦ Guia no Museu da Catedral de Múrcia
- ♦ Avaliadora externa na Revista Eterna
- ♦ Estágios Extracurriculares no Museu Salzillo
- ♦ Doutorado em História da Arte pela Universidade de Múrcia
- ♦ Formado em História da Arte pela Universidade de Múrcia
- ♦ Estagiária no Museu da Semana Santa de Crevillente
- ♦ Mestrado em Gestão e Pesquisa do Patrimônio Histórico-Artístico e Cultural pela Universidade de Múrcia
- ♦ Especialista em Escultura e Escultores das Reais Academias
- ♦ Membro da Equipe de Cultura da Junta Municipal do Distrito Centro Este de Múrcia

Professores

Sra. Estefanía Antón Lopez

- ♦ Especialista em Competências Digitais para Destinos Turísticos e Agências de Viagens na Comunidade Valenciana
- ♦ Especialista em Catalogação de Materiais e Fundos Bibliográficos no Museu Pusol
- ♦ Mestrado em Tutela do Patrimônio Histórico-Artístico pela Universidade de Granada

Sr. Antonio Gálvez Ruiz

- ♦ Analista de Preços na Aliseda Inmobiliaria
- ♦ Técnico de Controle na Anida
- ♦ Arquiteto na Arial Técnica
- ♦ Arquiteto na AD Arquitetura e Urbanismo
- ♦ Arquiteto na Moral Arquitetura
- ♦ Graduado em Fundamentos da Arquitetura pela Universidade Nebrija
- ♦ Mestrado em Arquitetura pela Universidade Nebrija
- ♦ Mestrado em Formação de Professores para o Ensino Fundamental II Obrigatório, Ensino Médio e Profissionalizante (Universidade Politécnica de Madrid)

Sr. Luis Pueyo García

- ♦ Professor de Ensino Médio nas Áreas de Ciências Sociais, Geografia, História e História da Arte
- ♦ Historiador
- ♦ Chefe do Departamento Didático no IES La Torreta, Elche
- ♦ Formado em História pela Universidade de Alicante
- ♦ Mestrado em História e Identidades Hispânicas no Mediterrâneo Ocidental

04

Estrutura e conteúdo

Este Curso Universitário conta com 1 módulo de estudo desenvolvido por especialistas em História da Arte, Pedagogia e Ciências Sociais, apaixonados por pesquisa e novas tecnologias. Por isso, o conteúdo inclui o papel dos jogos na sala de aula do Ensino Fundamental I e todos os aspectos necessários à aprendizagem do professor do presente e do futuro. Serão 6 semanas de estudo 100% online, onde por meio de materiais didáticos, leituras complementares, vídeos detalhados, entre outros recursos, avançaremos de forma progressiva e natural em direção ao objetivo.





“

Obtenha uma série de ferramentas para tornar sua aprendizagem muito mais fácil e rápida, utilizando um plano de estudos completo que você aplicará ao longo de sua carreira”

Módulo 1. Jogamos em sala de aula?

- 1.1. O jogo na sala de aula
 - 1.1.1. O que é o jogo didático? Abordagem teórica e outros ponto de vista
 - 1.1.2. Metas e objetivos educacionais do jogo
 - 1.1.3. Desenvolvimento de jogo em sala de aula
 - 1.1.4. Jogo e desenvolvimento de habilidades por áreas
- 1.2. Memória vs. Experiência Vantagens e Desvantagens
 - 1.2.1. Aspectos em torno da memória de dados: Benéfico ou contraproducente? Sua aplicação , no jogo
 - 1.2.2. O papel dos sentidos como ferramenta de jogo
- 1.3. Aspectos relevantes de seu funcionamento na educação O jogo como um socializador e transmissor de valores
 - 1.3.1. Exploração lúdica para fins educacionais
 - 1.3.2. Ensinar brincando e aprender brincando
 - 1.3.3. Estratégias de atenção à diversidade
 - 1.3.4. Estudo das atividades psicológicas durante a brincadeira
- 1.4. Projeto do jogo na sala de aula: diretrizes a serem levadas em conta
 - 1.4.1. Características gerais do jogo educativo
 - 1.4.2. Etapas de processamento
 - 1.4.3. Formato do jogo didático
 - 1.4.4. As regras do jogo
 - 1.4.5. Materiais disponíveis
- 1.5. O papel do professor nos jogos
 - 1.5.1. Habilidades a considerar
 - 1.5.2. Sugestões preliminares antes da realização de um jogo
 - 1.5.3. Modelos e padrões a seguir
 - 1.5.4. O papel do professor durante o desenvolvimento da atividade
- 1.6. Brincadeiras e TICs
 - 1.6.1. A introdução da tecnologia no jogo em sala de aula
 - 1.6.2. Exemplos significativos



- 1.7. A Geografia e o jogo
 - 1.7.1. Componentes geográficos que um jogo deve ter
 - 1.7.2. Exemplos significativos
- 1.8. A História e a brincadeira
 - 1.8.1. Componentes históricos que um jogo deve ter
 - 1.8.2. Exemplos significativos
- 1.9. Patrimônio cultural: outro campo de jogo
 - 1.9.1. Iniciação ao estudo do patrimônio através da brincadeira
 - 1.9.2. Brincando com o patrimônio: métodos e contribuições para a aprendizagem
 - 1.9.3. Exemplos significativos

“*Descubra a nova maneira de estudar 100% online com a qualidade que você merece! Para a TECH, o mais importante é você*”

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*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: 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

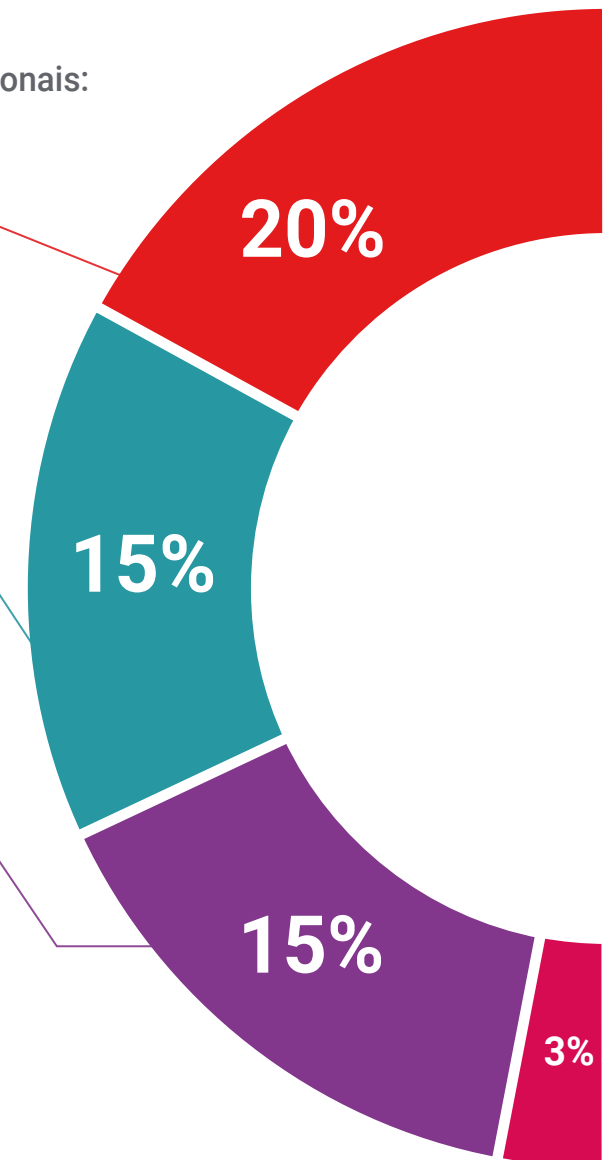
A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

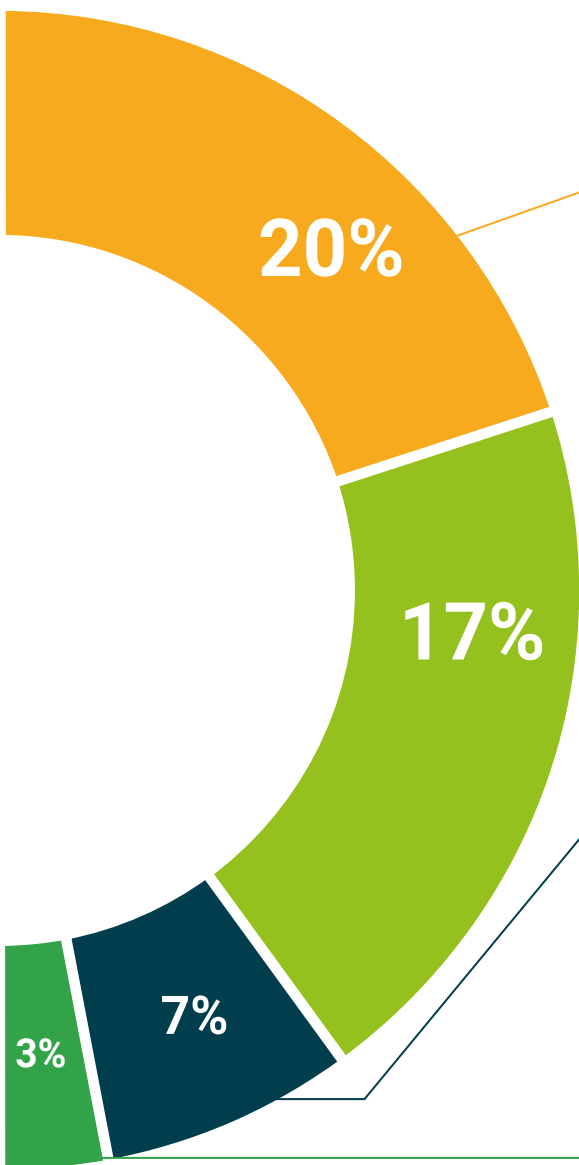
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



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 reavaliamos 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 Curso de Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de 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 **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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Gamificação em
Geografia e História no
Ensino Fundamental I

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Gamificação em Geografia e História no Ensino Fundamental I