

PÓS GRADUAÇÃO

Integrado

^ PÓS

➤ MATRIZ CURRICULAR

APRENDIZAGEM ATIVA E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Estratégias Didáticas Assimétricas

Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)

Aprendizagem Entre Pares (Peer Instruction)

Jogos Educacionais e Gamificação (Gamification)

Sala de Aula Quebra Cabeça (Jigsaw Classroom)

Aprendizagem Baseada em Projetos (Project Based Learning)

Pensar, Escrever, Unir e Compartilhar (Think, Write, Pair & Share)

Aprendizagem Baseada em Times (Team Based Learning)

Storytelling

Mapa de Empatia e Design Thinking

Tecnologia Educacional

Avaliação em Metodologias Ativas