

O O bet365

A forma de ensino baseada em competências pode ser definida como um modelo de ensino e aprendizagem que se foca nas habilidades ou conhecimentos (as pessoas necessitam desenvolver para realizar tarefa) Tj T* BT

características principais da formação baseada em competências:

1. Enfoque na aplicação prática: A formação baseada em competências prioriza a aplicação dos conhecimentos e habilidades adquiridos, valorizando a capacidade dos alunos resolverem problemas reais ou executarem tarefas específicas.
2. Ênfase na avaliação contínua: Neste modelo de formação, a avaliação é contínua e se dá através das diversas estratégias, como observações, atividades de acompanhamento do progresso do aluno e fornecimento de feedback constante.
3. Individualização do processo de aprendizagem: A formação baseada em competências considera as diferenças individuais entre os alunos, oferecendo flexibilidade no sistema de aprendizagem, o que permite a cada aluno avançar conforme suas necessidades e habilidades (visando alcançar um nível desejado de competência).

Um jogo para um jogador

Um jogo eletrônico para um jogador, também conhecido pelo anglicismo single player, é um jogo eletrônico que possibilita

a participação de apenas um jogador por partida, geralmente de um jogador humano, e se houver mais participantes, são controlados pelo computador. Essa determina, entretanto, não inclui jogos online ou LAN, pois outros jogadores também estão jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, ainda que não seja no mesmo computador ou console de videogame.[1]

Desde o início da história dos videogames houve jogos para um jogador, como o Bertie the Brain (1950), que permitia jogar o jogo do galo contra o computador, e jogos destinados a dois jogadores, como o Tennis for Two (1958). A Bally Midway recusou adquirir o jogo Pong (1972) Atari por não ter um modo para um jogador.[2] Nos anos seguintes foram desenvolvidos jogos para um jogador que influenciaram grandemente a história dos videogames,[3] como o Space Invaders (1978) ou o Tetris (1985). Mais recentemente, os jogos multijogador ganharam importância, e as empresas desenvolvedoras de videogames têm dado pouca impor