TUTORIAL



APOSTILA DIGITAL Bloco Temático 2 Cultura e Educação

> BLOCO TEMÁTICO 2

> > Cultura e Educação

CONTEÚDO ON-LINE Resumos de livros Jogos de memória Simulados comentados Se você adquirir a apostila do CNU, Bloco 2, Cultura e Educação, o acesso à versão digital é feito pela plataforma da Hotmart, que enviará um e-email, logo após a aquisição. Basta clicar no botão Acessar o conteúdo.

CONTEÚDO ON-LINE Apostila digital (PDF) Resumos de livros Jogos de memória Simulados comentados



Nacional Unificado 2025

BLOCO TEMÁTICO 2

Cultura e Educação

Você pode:

- Fazer o download da apostila
- Ou acessar permanentemente pelo app da Hotmart

O conteúdo on-line está em módulos: resumos de livros, jogos de memória e simulados comentados.

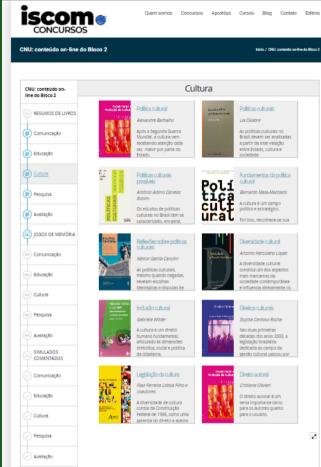
Em cada módulo estão

os recursos dos cinco

eixos temáticos do

Bloco 2, Cultura e

Educação.

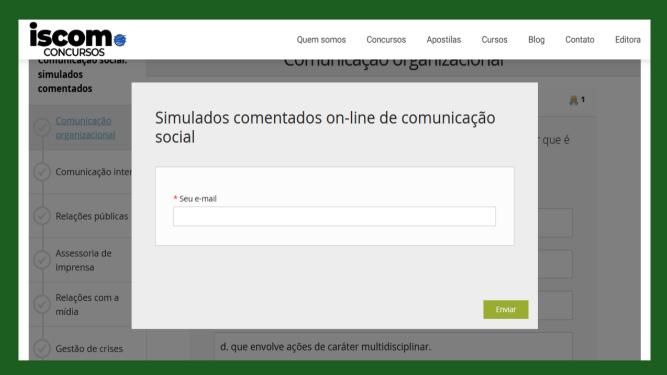


Importante:

o acesso deve ser feito por computador (PC ou notebook) ou tablet, pois alguns recursos não funcionam corretamente em smartphones.

Conteúdo on-line complementar da apostila CNU Bloco 2 (Educação e Cultura)

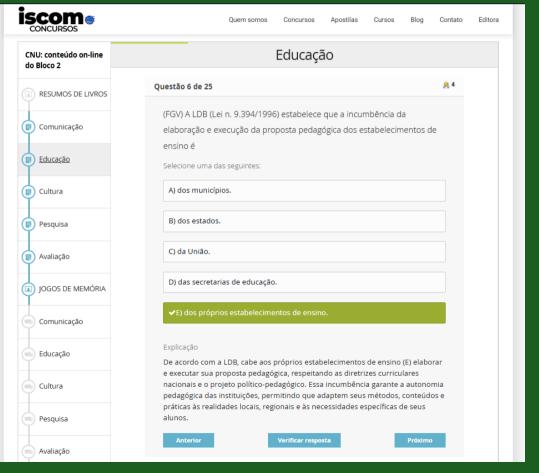
O acesso deve ser feito por computador (PC, notebook) ou tablet, pois este recurso não roda em alguns amartphones (em tala cheia). Ao acessar os recursos, será solicitado o preenchimento do campo Seu e-mail. Informe o mesmo e-mail usado na aquisição da apostila.



O e-mail é necessário para:

- Gerar os rankings dos simulados e jogos de memória
- Proteger o material contra cópias não autorizadas

Você pode responder a questões objetivas on-line, com comentários, organizadas por eixo temático Para participar do *ranking*, é necessário responder todas as questões do tópico.



As questões são de provas da FGV, relacionadas ao conteúdo do edital

No final, o sistema exibe:

- Tempo de resolução
- Número de acertos e erros
- Gráfico em pizza com o seu desempenho
- Ao clicar em Ver resultados, você visualiza:
- Seu desempenho individual (gráfico de linha)
- Comparativo com os demais colegas (gráfico de barras)

Se adquirir a apostila, você terá acesso aos simulados comentados

Reforce seu aprendizado com jogos de memória (flashcards) on-line.



Como funciona:

- Leia a frente do cartão
- Responda mentalmente
- Indique se sabe (4) ou não sabe (7)
- Clique no cartão

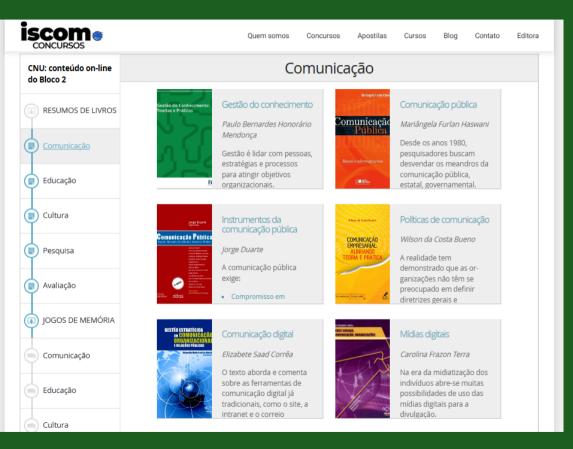
Ao final, o sistema apresenta:

- O número de acertos e erros
- Gráfico com o percentual de acertos

Se adquirir a apostila, você terá acesso aos jogos de memória

Os jogos estimulam a memorização ativa, facilitando a fixação do conteúdo.

Você tem acesso aos resumos dos principais livros, relacionados aos conteúdos do Bloco 2



Os resumos estão relacionados ao conteúdo programático do edital

Os resumos proporcionam:

- Leitura ágil
- Economia de tempo
- Foco no essencial

Se adquirir a apostila, você terá acesso aos resumos de livros

Mesmo que o edital não indique a bibliografia, certamente a FGV se baseiam na maioria desses livros



iscom.com.br/acnu contato@iscom.com.br

