

FASUL EDUCACIONAL **(Fasul Educacional EaD)**

PÓS-GRADUAÇÃO

APRENDIZAGEM CRIATIVA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

APRENDIZAGEM CRIATIVA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DISCIPLINA: METODOLOGIAS ATIVAS
RESUMO
A educação é um meio único para trazer mudanças sociais, porém, devido às diversas mudanças na sociedade, surge a necessidade de introduzir mudanças também no sistema educacional. Nesta disciplina serão abordados assuntos relacionados à educação contemporânea que se fazem presentes a partir do novo papel do aluno presente em sala de aula. Diante dessa mudança considerável, faz-se necessário pensar nas modificações que devem ser feitas no contexto escolar, assim como na atuação do professor, para que, diante de um ambiente apropriado dirigido por um profissional que entenda todas essas modificações, seja ofertada uma educação com qualidade e que responda às expectativas dos alunos.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
AULA 1 INTRODUÇÃO EDUCAÇÃO PARA CONTEMPORANEIDADE PERFIL DO ALUNO E SUA ATUAÇÃO EM SALA DE AULA AS MUDANÇAS NECESSÁRIAS NO ESPAÇO ESCOLAR MUDANÇAS NECESSÁRIAS NO PAPEL DO PROFESSOR EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO: A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA
AULA 2 INTRODUÇÃO CONCEITOS E PRINCÍPIOS DAS METODOLOGIAS ATIVAS METODOLOGIAS ATIVAS E SUA LIGAÇÃO COM AS COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI TEORIAS QUE DÃO SUPORTE AO USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS OUTRAS METODOLOGIAS INOVADORAS E DISRUPTIVAS APRENDIZAGEM ATIVA PARA UM CONTEXTO CONTEMPORÂNEO
AULA 3 INTRODUÇÃO TIPOS DE AVALIAÇÃO AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM COMO COMPONENTE DO ATO PEDAGÓGICO AVALIAÇÃO COMO PROCESSO E MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO DE UMA AVALIAÇÃO
AULA 4 INTRODUÇÃO MODELO FLEX MODELO À LA CARTE MODELO VIRTUAL ENRIQUECIDO AVALIAÇÃO NO ENSINO HÍBRIDO
AULA 5 INTRODUÇÃO

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMA
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS
APRENDIZAGEM PERSONALIZADA

AULA 6

INTRODUÇÃO
MOVIMENTO MAKER
INSTRUÇÃO POR PARES
REALIDADE AUMENTADA
REALIDADE VIRTUAL

BIBLIOGRAFIAS

- BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- NOSSA ESCOLA EM RECONSTRUÇÃO. Relatório. Porvir.org. 2016. Disponível em: <https://porvir.org/nossaescolarelatorio/>.
- KENSKI, V. M. A urgência de propostas para formação de professores para todos os níveis de ensino. Revista Diálogo Educacional, v. 15, n. 45, p. 423-441, 2015. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/1891/189141165004/>.

DISCIPLINA:

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

RESUMO

Nos últimos anos, com o avanço da capacidade de processamento dos computadores, a Inteligência Artificial (IA) tem sido utilizada em diversos campos. O principal objetivo da IA é dotar de inteligência as máquinas. No entanto, será que as máquinas são capazes de serem inteligentes? A espécie humana está constantemente buscando identificar qualidades que a distinguem de outras espécies animais, tentando provar que certas qualidades nos tornam "humanos". A inteligência é uma delas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

CONCEITO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
CONTEXTO HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DA IA
ÁREAS DE PESQUISA E APLICAÇÕES DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
RESOLUÇÃO CLÁSSICA DE PROBLEMAS COM IA - FORMULAÇÃO DE PROBLEMAS
RESOLUÇÃO CLÁSSICA DE PROBLEMAS COM IA - MÉTODOS DE BUSCA PARA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

AULA 2

O QUE OS DADOS DIZEM SOBRE SUA EMPRESA/NEGÓCIO
APRENDIZAGEM DAS MÁQUINAS SOBRE OS DADOS
APRENDIZAGEM DE MÁQUINA PROFUNDA (DEEP LEARNING)
QUANDO E ONDE A APRENDIZAGEM DE MÁQUINA PODE SER APLICADA NO CONTEXTO ORGANIZACIONAL
CASE IBM WATSON

AULA 3

A SOCIEDADE E OS TRABALHADORES DO CONHECIMENTO
O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO COM BASE EM DADOS– A

REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO NA IA– SISTEMAS BASEADOS EM CONHECIMENTO E SISTEMAS ESPECIALISTAS
APLICAÇÕES DE SISTEMAS BASEADOS EM CONHECIMENTO NO MEIO ORGANIZACIONAL

AULA 4

A COGNIÇÃO HUMANA REPRESENTADA PELA IA
REDES NEURAIS ARTIFICIAIS (RNAs)
DESAFIOS DAS REDES NEURAIS PROFUNDAS
COMPUTAÇÃO COGNITIVA
A COMPUTAÇÃO COGNITIVA NAS ORGANIZAÇÕES

AULA 5

CAPTURE DE VALOR E MUDANÇAS NOS PROCESSOS INDUSTRIAIS E CORPORATIVOS COM BASE NA IA
COMO DESENVOLVER A ESTRATÉGIA DE NEGÓCIO ADEQUADA PARA IA
COMO AS ORGANIZAÇÕES NO BRASIL ESTÃO INVESTINDO EM IA– ADOÇÃO DA IA PELAS ORGANIZAÇÕES: CENÁRIO INTERNACIONAL
STARTUPS QUE TÊM NA IA SEU PRINCIPAL PRODUTO (BEM/SERVIÇO)

AULA 6

HABILIDADE DOS PROFISSIONAIS PARA TRABALHAREM COM IA
IA APLICADA PARA APOIAR A TOMADA DE DECISÃO
VANTAGEM COMPETITIVA POR MEIO DA IA
OPORTUNIDADES QUE A IA OFERECE PARA AMBIENTES DE NEGÓCIOS
DESAFIOS QUE A IA ENFRENTA NO AMBIENTE DE NEGÓCIOS

BIBLIOGRAFIAS

- QUAN, X. I; SANDERSON, J. Understanding the Artificial Intelligence Business Ecosystem. IEEE Engineering Management Review, v. 46, n. 4, p. 22-25, 2018.
- MCCARTHY, J. What is artificial intelligence. 2007. Disponível em: <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/>.
- ANAND, S. Artificial Intelligence – Literature Review. Disponível em: <https://cis-india.org/internet-governance/files/artificial-intelligence-literaturereview>.

DISCIPLINA:

FERRAMENTAS DE INOVAÇÃO

RESUMO

Desde o fim do século XX, o tema “criatividade para a inovação” se consolidou como estratégico para a sobrevivência das empresas tanto em tempos de turbulência quanto para a competitividade global. A criatividade também vem sendo abordada no âmbito da gestão estratégica do conhecimento como de extrema importância para a inovação tecnológica empresarial (criatividade como uma das alavancas do conhecimento para a inovação). “Mais do que um fenômeno global, a gestão do conhecimento se consolidou, em fins do século passado, como fator crítico de sucesso para a criação eficaz de vantagens competitivas nas organizações” (Sbragia et al, 2006,p. 79).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

O QUE É CRIATIVIDADE?
FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CRIATIVIDADE

PERSONALIDADE CRIATIVIDADE
FACILITADORES E BLOQUEADORES INDIVIDUAIS À CRIATIVIDADE
A MUDANÇA NO MINDSET: TENSÃO PSÍQUICA

AULA 2

SURGIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO
COMPONENTES DO PROCESSO CRIATIVO
MAPEANDO O CENÁRIO E A BUSCA POR INSPIRAÇÕES
ANÁLISE INOVADORA
CRIAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES

AULA 3

OBJETIVOS DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
APLICABILIDADE DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
BRAINSTORMING NA BASE DE TODAS AS TÉCNICAS
REVERSE BRAINSTORMING
BRAINWRITING NA GERAÇÃO DE IDEIAS

AULA 4

TÉCNICA S.C.A.M.P.E.R.
TÉCNICA P.N.I. (POSITIVO, NEGATIVO E INTERESSANTE)
SEIS CHAPÉUS PENSANTES E SEIS SAPATOS ATUANTES
TÉCNICA DO MINDMAPPING
TÉCNICA T.R.I.Z. (TEORIA DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS)

AULA 5

CRIATIVIDADE NO SUPORTE À COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL
CRIATIVIDADE PARA INOVAÇÃO
OBJETIVOS DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
DIFUSÃO DA CULTURA DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
GESTÃO DE PESSOAS EM AMBIENTE CRIATIVO

AULA 6

ATMOSFERA CRIATIVA: CRIANDO A ORGANIZAÇÃO INOVADORA
CARACTERÍSTICAS DA ORGANIZAÇÃO INOVADORA
FACILITADORES E BLOQUEADORES DA CRIATIVIDADE NAS EMPRESAS
A CRIATIVIDADE NA GESTÃO DO CONHECIMENTO
DESAFIOS DA CRIATIVIDADE NA ORGANIZAÇÃO: O PAPEL DA LIDERANÇA

BIBLIOGRAFIAS

- DERRISO FILHO, C. O declínio da criatividade. Disponível em: <https://celsofdf.wordpress.com/tag/o-declinio-da-criatividade/>.
- GUIA DOS QUADRINHOS. Zé Carioca. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/ze-carioca-\(josecarioca\)/3191](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/ze-carioca-(josecarioca)/3191).
- SANTIAGO, J. R. A Lei de Gérson: como surgiu a lei da vantagem atribuída ao famoso jogador. Aventuras na História, São Paulo, ed. 160, p. 28, out. 2016.

DISCIPLINA: GAMES E GAMIFICAÇÃO
RESUMO
A partir do pensamento voltado para os jogos, a gamificação tornou-se uma grande tendência, uma vez que pode ser aplicada a diversos cenários. A Campus Party, principal evento brasileiro de internet e tecnologia, que acontece anualmente, apresentou em 2019 a gamificação como um dos grandes destaques. Provavelmente você já passou por um processo gamificado ao utilizar os serviços de uma empresa, seja uma companhia aérea ou uma operadora de cartão de crédito. Nesta disciplina, abordaremos as questões mais apuradas sobre gamificação, entendendo os conceitos, definindo os elementos dos jogos que podem ser utilizados, como também planejando um ambiente gamificado sob o ponto de vista empresarial.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
AULA 1 INTRODUÇÃO HISTÓRIA DA GAMIFICAÇÃO AFINAL, O QUE É GAMIFICAÇÃO? DIFERENÇAS ENTRE JOGOS E GAMIFICAÇÃO POR QUE ESTUDAR GAMIFICAÇÃO?
AULA 2 INTRODUÇÃO ELEMENTOS DO DESIGN DE JOGOS POR BEDWELL NARRATIVA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO TEORIA DA EXPERIÊNCIA DO FLUXO APLICADA À GAMIFICAÇÃO
AULA 3 INTRODUÇÃO DEFINIR A MISSÃO E OS CRITÉRIOS NORTEADORES DEFINIR OS JOGADORES DESENVOLVER E VALIDAR IMPLEMENTAR E AVALIAR
AULA 4 INTRODUÇÃO GAMIFICAÇÃO E NEGÓCIOS GAMIFICAÇÃO E MARKETING GAMIFICAÇÃO E RECURSOS HUMANOS GAMIFICAÇÃO PARA ESTIMULAR A INOVAÇÃO
AULA 5 INTRODUÇÃO CÓDIGOS DE ÉTICA ÉTICA NORMATIVA GAMIFICAÇÃO E TENSÃO NO LOCAL DE TRABALHO MAPEAMENTO CONCEITUAL DA ÉTICA NA GAMIFICAÇÃO
AULA 6 INTRODUÇÃO

CRÍTICAS À GAMIFICAÇÃO

CRÍTICA DE BOGOST

CRÍTICA DE DEWINTER, KOCUREK E NICHOLS

O QUE ESPERAR PARA O FUTURO?

BIBLIOGRAFIAS

- ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS Editora, 2015.
- BURKE, B. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.
- BUSARELLO, R. I. Fundamentos da gamificação na geração e na medicação do conhecimento. In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. [Org.]. Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018.

DISCIPLINA:

MEDIAÇÕES TECNOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O surgimento da tecnologia digital, dos computadores e da internet transformou a forma com que trabalhamos, estudamos e nos relacionamos. No campo da educação, as modernas tecnologias abrem novas perspectivas para o trabalho docente. Elas ajudam o professor a repensar e renovar suas práticas pedagógicas, mudando o foco de uma prática baseada na reprodução do conhecimento para uma prática alicerçada na produção do conhecimento. Essa mudança de atitude é tão importante e necessária para nossa sociedade, que é 03 considerada, por vários autores, como o “paradigma emergente” da educação (Behrens, 2005). Mas como a tecnologia pode conduzir professores e alunos em direção a esse novo paradigma? Será que, antes de tudo, compreendemos o significado do termo “tecnologia educacional”? Será que conseguimos estabelecer uma relação entre tecnologia e aprendizagem?

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

A TECNOLOGIA EDUCACIONAL COMO SUPORTE À APRENDIZAGEM ATIVA

APRENDIZAGEM BASEADA EM COMPETÊNCIAS E A TECNOLOGIA EDUCACIONAL

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES E DESAFIOS

O FUTURO DA EDUCAÇÃO: TENDÊNCIAS E IMPACTOS DAS TECNOLOGIAS

EDUCACIONAIS

AULA 2

INTRODUÇÃO

TECNOLOGIAS MÓVEIS E A EDUCAÇÃO: BENEFÍCIOS E DESAFIOS

GAMIFICAÇÃO E GAME-BASED LEARNING: ESTRATÉGIAS PARA ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA NA EDUCAÇÃO: APLICAÇÕES E OBSTÁCULOS

DESIGN UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM: PRINCÍPIOS E PRÁTICAS

AULA 3

INTRODUÇÃO

COMPETÊNCIAS DIGITAIS E A EAD: OPORTUNIDADES E DESAFIOS

DESIGN THINKING NA CONSTRUÇÃO DE CURSOS A DISTÂNCIA

EDUCAÇÃO HÍBRIDA E O ENSINO HÍBRIDO: FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIAS
MOOCS E O FUTURO DO ENSINO SUPERIOR: TENDÊNCIAS E IMPACTOS

AULA 4

INTRODUÇÃO

ANÁLISE DE DADOS E APRENDIZAGEM: OPORTUNIDADES E LIMITAÇÕES

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS E A TECNOLOGIA EDUCACIONAL

APRENDIZAGEM SOCIAL E COLABORATIVA NA ERA DIGITAL

APRENDIZAGEM IMERSIVA E A EDUCAÇÃO: REALIDADES E PERSPECTIVAS

AULA 5

INTRODUÇÃO

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES E
DESAFIOS

AValiação FORMATIVA E TECNOLOGIA EDUCACIONAL: PRÁTICAS E
PERSPECTIVAS

AValiação POR COMPETÊNCIAS E TECNOLOGIA EDUCACIONAL: PRÁTICAS E
PERSPECTIVAS

MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA PARA METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO:
DESAFIOS E POSSIBILIDADES

AULA 6

INTRODUÇÃO

A IMPORTÂNCIA DAS MEDIAÇÕES TECNOLÓGICAS NA FORMAÇÃO DE
PROFESSORES

DESAFIOS ÉTICOS NA MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA EM EDUCAÇÃO: QUESTÕES
ATUAIS E CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES

MEDIAÇÕES TECNOLÓGICAS PARA ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO DIGITAL NA
EDUCAÇÃO SUPERIOR

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E O ENSINO HÍBRIDO: OPORTUNIDADES E
DESAFIOS

BIBLIOGRAFIAS

- BEHRENS, M. O paradigma emergente e a prática pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2005.
- BRAGA, E.; REGNIER, J.; CARVALHO, L. TICE e ambientes virtuais de trabalho: contribuição para a construção de suportes didáticos virtuais bons mediadores no processo de ensino-aprendizagem. VI Seminário Internacional As Redes Educativas e as Tecnologias Práticas/Teorias Sociais na Contemporaneidade, 2011. Disponível em: <https://halshs.archivesouvertes.fr/halshs-00606842/document>.
- CANDAU, V. Tecnologia educacional: concepções e definições. Cadernos de Pesquisa da Fundação Carlos Chagas. 1978. Disponível em <http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/386.pdf>.

DISCIPLINA:

TECNOLOGIAS INOVADORAS

RESUMO

A inovação, assunto muito discutido na atualidade, vem se expandido de maneira considerável no Brasil e no mundo. Muitas vezes, a inovação é vista somente como a aplicação de melhores soluções, para atender a novos requisitos ou necessidades de

mercado existentes. Para ser considerada inovação, uma ideia deve ser replicável a um custo econômico e satisfazer uma necessidade específica. A inovação envolve a aplicação deliberada de informações, imaginação e iniciativa na obtenção de valores maiores ou diferentes dos recursos, e inclui todos os processos pelos quais novas ideias são geradas e convertidas em produtos úteis.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

INOVAÇÃO: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS

REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (CTS)

TECNOLOGIAS INOVADORAS – INTRODUÇÃO

AULA 2

INTRODUÇÃO

MOBILIDADE TECNOLÓGICA – A SOCIEDADE QUE NAVEGA PELO TOQUE NA TELA
DISPOSITIVOS MÓVEIS

ARMAZENAMENTO EM NUVEM

PLICATIVOS BANCÁRIOS – TRANSAÇÕES FINANCEIRAS EM ALGUNS CLIQUES

AULA 3

INTRODUÇÃO

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO COMO ALIADOS AO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

AS TICS NA EDUCAÇÃO

MUDANÇAS NO CENÁRIO DA EDUCAÇÃO FRENTE ÀS TICS

AULA 4

INTRODUÇÃO

REALIDADE VIRTUAL

SIMULAÇÕES DE COMPUTADOR

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

JOGOS E GAMIFICAÇÃO

AULA 5

INTRODUÇÃO

INOVAÇÃO NO TURISMO E DESENVOLVIMENTO

INOVAÇÃO E PROGRAMAS SUSTENTÁVEIS - OS ODS E OS GRANDES BENEFÍCIOS
PARA O PLANETA

CIDADES INTELIGENTES

NANOCIÊNCIA E NANOTECNOLOGIA

AULA 6

INTRODUÇÃO

INOVAÇÃO E TECNOLOGIA NA ÁREA DA EDUCAÇÃO

INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NO CENÁRIO ECONÔMICO

DETERMINANTES E RESULTANTES DA CAPACIDADE DE INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- FONTANINI, J. I. C.; CARVALHO, H. G. O papel das inovações incrementais em processos no ambiente industrial. Revista Tecnologia e Humanismo, v.19, n.29, 2005. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rth/article/view/6367/4018>.
- FEENBERG, A. O que é Filosofia da Tecnologia? Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf.
- BRASIL. Ministério da Indústria, Comércio e Serviços. ABDI – Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial. Agenda brasileira para a Indústria 4.0: o Brasil preparado para os desafios do futuro. Disponível em: <http://www.industria40.gov.br/>.

DISCIPLINA: INTERDISCIPLINARIDADE
RESUMO
Pensar sobre interdisciplinaridade exige um olhar amplo, que acople o estar aqui e os limites de onde se deseja ir. Em outras palavras, não se pode pensar a relação entre os conhecimentos sem ter noção do espaço em que ela pode acontecer. É evidente que esse espaço é desmedido, visto que vivemos em um cenário sem limites; convivemos, por meio das possibilidades tecnológicas, em todo o planeta ao mesmo tempo e com possibilidades intermináveis de conhecer instantaneamente o passado e, com isso, antever o futuro. Poderíamos resumir esse pensamento como se fossemos deuses, uma vez que temos a possibilidade, com ajuda da tecnologia, de sermos onipresentes e oniscientes. Todavia, devemos, como já dito, olhar ao nosso redor e perceber a diferença do que se pode fazer daquilo que se faz. Assim, principalmente como educadores, devemos conhecer as diferentes, ricas e importantes culturas e o processo cada vez mais aberto e possível de globalização.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
AULA 1 INTRODUÇÃO EDUCAÇÃO NA GLOBALIZAÇÃO COGNIÇÃO E A TECNOLOGIA PARADIGMAS DA CIÊNCIA EDUCAÇÃO DO FUTURO
AULA 2 INTRODUÇÃO INTERDISCIPLINARIDADE MULTIDISCIPLINARIDADE PLURIDISCIPLINARIDADE TRANSDISCIPLINARIDADE
AULA 3 INTRODUÇÃO ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO E PEDAGÓGICO CONTRIBUIÇÃO DA INTERDISCIPLINARIDADE NO CAMPO DO ENSINO LDB BNCC
AULA 4 INTRODUÇÃO CONHECIMENTO PEDAGÓGICO DIDÁTICA E TEORIA

TEMPO E ESPAÇO
IDENTIDADE DO DOCENTE

AULA 5

INTRODUÇÃO

A INTERDISCIPLINARIDADE E OS DIREITOS HUMANOS

A INTERDISCIPLINARIDADE E A ÉTICA

A INTERDISCIPLINARIDADE E O MEIO AMBIENTE

A INTERDISCIPLINARIDADE E A PAZ

AULA 6

INTRODUÇÃO

EDUCAÇÃO DENTRO E FORA DA SALA DE AULA

A INTERDISCIPLINARIDADE E O MUNDO NA ESCOLA

A INTERDISCIPLINARIDADE DA ESCOLA PARA O MUNDO

VISÃO INTERDISCIPLINAR

BIBLIOGRAFIAS

- BORGES, M. E. N. et al. A ciência da informação discutida à luz das teorias cognitivas: estudos atuais e perspectivas para a área. Cadernos BAD 2, Lisboa, p.80-91, 2004.
- MORIN, E. O método 5: a humanidade da humanidade. Trad. Juremir Machado da Silva. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SILVA, M. Sala de aula interativa a educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 3, jan.-jun. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3H09p3O>.

DISCIPLINA:

FORMAÇÃO DOCENTE PARA A DIVERSIDADE

RESUMO

A disciplina aborda com mais amplitude os temas de diversidade, diferença, e questões culturais e sociais contemporâneas, como gênero, sexualidade, relações raciais e étnicas, relações etárias e geracionais e educações especiais. Tais questões estão no centro de muitos debates atuais. Pensar as diferenças a partir de uma perspectiva plural é fundamental para todos (as) que se debruçaram a estudar qualquer área das humanidades.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

CONCEITUAR A DIVERSIDADE

OS DEBATES DE DIVERSIDADE NA EDUCAÇÃO

ESTABELECIDOS E EXCLUÍDOS – SITUANDO A DIFERENÇA

ENTENDENDO ALTERIDADE, DIVERSIDADE, DIFERENÇA E CULTURA

DIVERSIDADE NA LDBEN

AULA 2

O QUE É GÊNERO?

O QUE É SEXUALIDADE?

GÊNERO E SEXUALIDADE NA EDUCAÇÃO

GÊNERO E SEXUALIDADE NA SALA DE AULA

CONQUISTAS PARA O FUTURO

AULA 3

RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO BRASIL
AS DIFERENTES RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS
RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EDUCAÇÃO
RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA SALA DE AULA
CONQUISTAS PARA O FUTURO

AULA 4

QUESTÕES DE CLASSE E DE STATUS
SEGREGAÇÃO SOCIOESPACIAL
CAMPO E CIDADE
CURRÍCULOS E PROJETO PEDAGÓGICO
CULTURA E AS DIFERENÇAS DE CLASSE

AULA 5

EDUCAÇÃO ESPECIAL
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
DIFERENÇAS GERACIONAIS
POLÍTICAS DE INCLUSÃO
A INCLUSÃO NO AMBIENTE ESCOLAR

AULA 6

REPENSANDO A DIVERSIDADE
RELACIONAR OS TEMAS
DISCRIMINAÇÃO E EDUCAÇÃO
BULLYING E O ESPAÇO ESCOLAR
A ATUAÇÃO EM SALA DE AULA

BIBLIOGRAFIAS

- MICHALISZYN, M.S. Educação e diversidade. Curitiba: InterSaberes, 2012.
- PAULA, C.R. Educar para a diversidade: entrelaçando redes, saberes e identidades. Curitiba: InterSaberes, 2013.
- RODRIGUES, T.C.; ABRAMOWICZ, A. O debate contemporâneo sobre a diversidade e a diferença nas políticas e pesquisas em educação. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 15-30, 2013.

DISCIPLINA:

NEUROCIÊNCIA, GESTÃO ESTRATÉGICA E INOVAÇÃO

RESUMO

A neurociência é um campo do conhecimento que vem ganhando espaço entre as organizações, por conta da gama de aplicações que têm surgido, desse campo, nos últimos tempos. Buscando desvendar aspectos do comportamento humano e suas relações com as práticas corporativas, nesta aula iremos traçar um panorama atualizado das organizações no século XXI, apresentando como os processos de gestão têm se adaptado às mudanças, assim como se dá a recente incorporação da neurociência em seu planejamento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
A NEUROCIÊNCIA E AS MUDANÇAS NAS ORGANIZAÇÕES

DA GESTÃO À NEUROGESTÃO
DO PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO AO NEUROPLANEJAMENTO
O FUTURO: QUANDO O CÉREBRO ASSUME O COMANDO

AULA 2

INTRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO DE NEGÓCIOS COM A NEUROCIÊNCIA COGNITIVA
NEUROBUSINESS: DENTRO E FORA DAS EMPRESAS
ECONOMIA COMPORTAMENTAL
NEUROECONOMIA

AULA 3

INTRODUÇÃO
FLEXIBILIDADE COGNITIVA: PENSAMENTO FLEXÍVEL EM TEMPOS DE MUDANÇA
NEUROCIÊNCIA COGNITIVA APLICADA À CRIATIVIDADE
TÉCNICAS DE ESTIMULAÇÃO DA CRIATIVIDADE POR MEIO DA NEUROCIÊNCIA COGNITIVA
NEUROINOVAÇÃO E BRAIN DESIGN THINKING

AULA 4

INTRODUÇÃO
GARANTINDO QUE OS VALORES E METAS SE ALINHEM
NEUROCIÊNCIA E AS DECISÕES DE CONTRATAÇÃO
NEUROEXPERIENCE A ECONOMIA DA EXPERIÊNCIA
POSICIONAMENTO DE MARCAS NA MENTE DO CONSUMIDOR

AULA 5

INTRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E MARCAS ATRATIVAS
IMPORTÂNCIA DA EXPERIÊNCIA NA PROMOÇÃO DAS MARCAS: TRYVERTISING
NEUROSEGMENTAÇÃO, POSICIONAMENTO E TARGETING: DIFERENÇAS ENTRE GÊNEROS
TRENDS MUNDIAIS: PREVER O COMPORTAMENTO FUTURO

AULA 6

INTRODUÇÃO
LIFESTYLE E FASHION REHEARSAL
COOL HUNTING & CONSUMER TRENDS
CONSUMIDOR E EMPRESA COOPERANDO NA INOVAÇÃO
COCRIAÇÃO DE VALOR DO CONSUMIDOR

BIBLIOGRAFIAS

- BRAIDOT, N. P. Neuromanagement: la revolución neurocientífica en las organizaciones, del management al neuromanagement. Buenos Aires: Granica, 2014.
- CRUZ, C. Entenda o que é neurobusiness: a nova forma de interação entre pessoas e negócios. Blog Algar Telecom, 10 ago. 2016. Disponível em: <https://blog.algar telecom.com.br/gestao/entenda-o-que-e-neurobusiness-anova-forma-de-interacao-entre-pessoas-e-negocios/>.
- FRABASILE, D. Como aplicar a neurociência nos negócios. Época Negócios, São Paulo, 7 ago. 2017. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Carreira/noticia/2017/08/como-aplicar-neurociencia->

nos-negocios.html.

DISCIPLINA:
INOVAÇÃO E DESIGN THINKING

RESUMO

Inovação, no âmbito organizacional, é um tema que nasce da necessidade das empresas de produzirem diferenciais para se tornarem mais competitivas nos mercados em que atuam. Embora exista essa necessidade eminente, o entendimento sobre o que é inovação, sua complexidade e aplicabilidade exige estudos mais aprofundados. A escolha correta do tipo de inovação a ser implementado pode fazer toda a diferença para a continuidade do sucesso empresarial. Assim, apresentamos as informações necessárias para que você, empresário(a) ou profissional empreendedor(a) possa se envolver com esse tema e aplicá-lo em sua rotina com sucesso.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO COMO DIFERENCIAL

INOVAÇÃO ORGANIZACIONAL E GERAÇÃO DE VALOR

INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E INTRAEMPREENDEDORISMO

INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

AULA 2

INTRODUÇÃO

CRIATIVIDADE É UMA HABILIDADE? COMO DESENVOLVÊ-LA?

O MERCADO PRECISA DE PROFISSIONAIS CRIATIVOS E INOVADOR

UMA ABORDAGEM SOBRE O “ÓCIO CRIATIVO”

MUDANÇA DE MINDSET - MUDANDO O FOCO DO PROBLEMA PARA A SOLUÇÃO

AULA 3

INTRODUÇÃO

PADRÕES DO BUSINESS MODEL GENERATION

BUSINESS DESIGN COMO PROPULSOR DA INOVAÇÃO

DESIGN THINKING - CONCEITO, PREMISSAS E DESENVOLVIMENTO

DESIGN THINKING COMO PROCESSO CRIATIVO

AULA 4

INTRODUÇÃO

IMERGÊNCIA

IMAGINAÇÃO

AVALIAÇÃO

IMPLEMENTAÇÃO

AULA 5

INTRODUÇÃO

EXPANSÃO E POSICIONAMENTO COMPETITIVO

STARTUPS VERSUS EMPRESAS TRADICIONAIS INOVADORAS

LIDERANÇA E GESTÃO DA INOVAÇÃO

FONTES DE FOMENTO À INOVAÇÃO

AULA 6

INTRODUÇÃO

CONCEITO DE FUTURE MARKETING

INOVAÇÃO, TECNOLOGIA E FUTURO DO TRABALHO

FUTURISMO PESSOAL E DESENVOLVIMENTO DE EQUIPES

ECOSSISTEMA DE INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- OS OCEANOS estão virando plástico. eCycle, [20--]. Disponível em: <https://www.ecycle.com.br/1259-oceano-de-plastico.html>.
- PROSAS. Belo Horizonte; São Paulo, [S.d.]. Disponível em: <https://prosas.com.br/home>.
- IBC – Instituto Brasileiro de Coaching. O que é coaching? Goiânia, [S.d.]. Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching/o-que-ecoaching/>.

DISCIPLINA:

ÁUDIO, VÍDEO E MÍDIA INTERATIVA

RESUMO

Arquivos de áudio são também conhecidos por sua nomenclatura na língua inglesa: podcasts. Há diversos estudos que apontam para vantagens e desvantagens do uso dessa ferramenta de apoio como mais uma metodologia inovadora. Garofalo (2019) considera que essa ferramenta traz consigo a capacidade de resgatar a oralidade e inspirar a criatividade da criança, apresentando um uso em evolução prestes a ser reconhecido como uma tecnologia exponencial (aquela que realiza, nos ambientes nos quais está estabelecida, mudança significativa de atitudes e comportamentos).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

AUDIOCAST: PROGRAMAS DISPONÍVEIS

ÁUDIOCAST: USO DO AUDACITY

AUDIOCAST: USO DO POWER SOUND EDITOR FREE

CONSIDERAÇÕES DIDÁTICAS E PEDAGÓGICAS DO USO DE AUDIOCASTS

AULA 2

INTRODUÇÃO

VIDEOCAST – STREAMING DE VÍDEO

VIDEOCAST – APRESENTAÇÕES AO VIVO

VIDEOCAST – WONDERSHARE

OS MELHORES PROGRAMAS DE VÍDEO

AULA 3

INTRODUÇÃO

INFOGRÁFICOS

CANVA

GIMP

OS MELHORES PROGRAMAS GRÁFICOS

AULA 4

INTRODUÇÃO

PROGRAMAS PARA ANIMAÇÃO 2D

PROGRAMAS PARA ANIMAÇÃO 3D
O USO DA SUÍTE CRAZYTALK
OS MELHORES PROGRAMAS 2D/3D

AULA 5

INTRODUÇÃO
REDES PESSOAIS
REDES COMUNITÁRIAS
REDES PROFISSIONAIS
COMUNIDADES DE PRÁTICA

AULA 6

INTRODUÇÃO
REALIDADE AUMENTADA
A GAMIFICAÇÃO E KAHOOT
O USO DE BOOTS: WEBROBOTS
O USO DA IOT: A INTERNET DAS COISAS

BIBLIOGRAFIAS

- CARDOSO, F. Editor de áudio: 7 softwares mais utilizados pelos youtubers. Mxcursos, [2019]. Disponível em: <https://blog.mxcursos.com/editor-de-audio/>.
- GAROFALO, D. Chegou a hora de inserir o podcast em sua sala de aula. Nova escola, 24 set. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18378/chegou-a-hora-de-inserir-o-podcast-na-sua-aula>.
- VELOSO, C. et al. Projeto Metacast: o uso do podcast como ferramenta de ensinoaprendizagem. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 20., Porto Alegre. Anais... Porto Alegre, 2019 Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0370-1.pdf>.

DISCIPLINA:

INOVAÇÃO, ECONOMIA VERDE E CRIATIVA

RESUMO

Estamos dando início ao curso sobre “Inovação, Economia Verde e Criativa”. Abordaremos questões relacionada aos conceitos de criatividade. Vamos ver se todos nós somos dotados dessa qualidade, e também relacionar o assunto com questões relacionadas ao potencial criativo das pessoas, e como podemos alavancar ou despertar a criatividade, para dessa forma contribuir para as organizações e as pessoas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
BLOQUEADORES MENTAIS À CRIATIVIDADE
PROCESSO CRIATIVO
O PROCESSO CRIATIVO SURGE
PROCESSO NA RESOLUÇÃO CRIATIVA DE PROBLEMAS

AULA 2

INTRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS INOVADORES
INOVAÇÃO SOCIAL
TÉCNICAS DA CRIATIVIDADE PARA INOVAÇÃO

COMO PODEMOS ALAVANCAR AS INOVAÇÕES?

AULA 3

INTRODUÇÃO

CONCEITOS E DEFINIÇÕES

ONDE ESTÁ A ECONOMIA CRIATIVA?

O PODER TRANSFORMADOR DA ECONOMIA CRIATIVA

ECONOMIA CRIATIVA, SUSTENTABILIDADE E DESENVOLVIMENTO

AULA 4

INTRODUÇÃO

OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS EM TODOS OS LUGARES

O PODER DOS SEGMENTOS DA ECONOMIA CRIATIVA

ECONOMIA COLABORATIVA IMPULSIONA A ECONOMIA CRIATIVA

ONDE ESTÃO OS RECURSOS PARA A ECONOMIA CRIATIVA?

AULA 5

INTRODUÇÃO

PROTOCOLO DE KYOTO

RIO+20: O FUTURO QUE QUEREMOS

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E AGENDA 2030

ODS E SMART CITIES

AULA 6

INTRODUÇÃO

ECOSSISTEMA DE INOVAÇÃO E SMART CITIES

A TRANSFORMAÇÃO DE CIDADES TRADICIONAIS EM SMART CITIES

AS FERRAMENTAS DE UMA SMART CITY

AS SMART CITIES: CASES DE AÇÕES PRÁTICAS E EM TEMPO REAL

BIBLIOGRAFIAS

- FÁBRICA DE CRIATIVIDADE. Cases. Disponível em: <http://fabricadecriatividade.com.br/cases/>.
- ABRAHAN, M. Explosão da Inovação: aprenda e Inove de forma explosiva. São Paulo: EPSE, 2010.
- SIQUEIRA, J. Criatividade aplicada. Disponível em: <https://criatividadeaplicada.com>.