

# **FASUL EDUCACIONAL** **(Fasul Educacional EaD)**

---

## **PÓS-GRADUAÇÃO**

### **ANDRAGOGIA E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

#### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

---

## ANDRAGOGIA E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

<b>DISCIPLINA:</b> NEUROEDUCAÇÃO E NEURODIDÁTICA COMO O CÉREBRO APRENDE
<b>RESUMO</b> Nesta disciplina serão apresentadas noções de educação, de didática e de neurodidática, de práticas de ensino e de práticas educacionais para o exercício pleno de processos cognitivos de ensino e de aprendizagem.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> PERSPECTIVAS SOCIAIS E HUMANISTAS E SEU IMPACTO SOBRE O CÉREBRO DOS(AS) ESTUDANTES DA DIDÁTICA À NEURODIDÁTICA PLANEJAMENTO COM O CÉREBRO EM MENTE MODALIDADES DE EDUCAÇÃO E O CÉREBRO
<b>AULA 2</b> MEMÓRIAS PERCEPÇÃO PERCEPÇÃO VISUAL E ILUSÕES ABSTRAÇÃO
<b>AULA 3</b> EMOÇÕES POSITIVAS E NEGATIVAS E EMOÇÕES ESTÉTICAS EMOÇÕES ESTÉTICAS: A ARTE NA EDUCAÇÃO EMOÇÕES FICTÍCIAS (MAKE-BELIEVE EMOTIONS) EMOÇÕES MORAIS E EMOÇÕES CONTRAFCTUAIS
<b>AULA 4</b> EMOÇÕES E CONSCIÊNCIA ESTADO DE VIGÍLIA, ATENÇÃO PLENA E COMPORTAMENTO INTENCIONAL EMOÇÃO E TOMADA DE DECISÃO CONSCIÊNCIA E LINGUAGEM
<b>AULA 5</b> GAMIFICAÇÃO JOGOS/GAMES PERSPECTIVAS ANALÓGICAS, DIGITAIS E VIRTUAIS COABITANDO CENÁRIOS (I) PERSPECTIVAS ANALÓGICAS, DIGITAIS E VIRTUAIS COABITANDO CENÁRIOS (II)
<b>AULA 6</b> DORMIR E UM CÉREBRO SAUDÁVEL COMER E O CÉREBRO SAUDÁVEL EXERCÍCIOS E COGNIÇÃO MOVIMENTO E COGNIÇÃO
<b>BIBLIOGRAFIAS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>CANDAU, V.; KOFF, A. M. N. S. A didática hoje: reinventando caminhos. Educação e Realidade. v. 40, n. 2, Porto Alegre, abr./jun. 2015.</li></ul>

- GAZZANIGA, M. S.; MANGUN, G. R. (Ed.). The cognitive neurosciences. 5. ed. Cambridge: MIT Press, 2014.
- SILVA, M. C. B. Práticas Pedagógicas e Elementos Articuladores. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2016.

**DISCIPLINA:**  
ANDRAGOGIA E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

**RESUMO**

Conhecimento; aprendizagem; andragogia; capital intelectual; desenvolvimento organizacional; desenvolvimento organizacional e de pessoas. Aprofundar os conceitos de treinamento e desenvolvimento e abordar a realização de diagnósticos de treinamento e desenvolvimento, a estruturação dos programas de treinamento e desenvolvimento e a logística para a organização desses programas. Execução de treinamento e desenvolvimento e os métodos utilizados, e-learning e treinamentos de integração. Importância da avaliação dos programas de treinamento e desenvolvimento e os tipos de avaliação (avaliação de reação; avaliação de aprendizagem; avaliação da aplicação do conhecimento ao trabalho e avaliação do retorno do investimento). Treinamento e desenvolvimento por competências; desenvolvimento de equipes; desenvolvimento de liderança; educação corporativa e universidade corporativa. Desenvolvimento de carreira; planos de sucessão; coaching; Indicadores de treinamento e desenvolvimento; tendências em treinamento e desenvolvimento.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

CONHECIMENTO E APRENDIZAGEM  
ANDRAGOGIA  
CAPITAL INTELECTUAL  
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL  
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL E DE PESSOAS

**AULA 2**

DEFINIÇÕES DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
LEVANTAMENTO DE NECESSIDADES DE TREINAMENTO  
DEFINIÇÃO DO PLANO E DO PROGRAMA DE TREINAMENTO  
LOGÍSTICA PARA A ORGANIZAÇÃO DE TREINAMENTOS

**AULA 3**

EXECUÇÃO DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
MÉTODOS NO CARGO (ON THE JOB)  
MÉTODOS FORA DO CARGO  
E-LEARNING  
TREINAMENTO DE INTEGRAÇÃO

**AULA 4**

IMPORTÂNCIA DA AVALIAÇÃO DOS PROGRAMAS DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
AVALIAÇÃO DE REAÇÃO  
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM  
AVALIAÇÃO DA APLICAÇÃO DOS CONHECIMENTOS AO TRABALHO  
AVALIAÇÃO DO RETORNO DO INVESTIMENTO

**AULA 5**

TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO POR COMPETÊNCIAS  
DESENVOLVIMENTO DE LIDERANÇA  
DESENVOLVIMENTO DE EQUIPES  
EDUCAÇÃO CORPORATIVA  
UNIVERSIDADE CORPORATIVA

**AULA 6**

DESENVOLVIMENTO DE CARREIRAS  
PLANOS DE SUCESSÃO  
COACHING  
INDICADORES DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
TENDÊNCIAS EM TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO

**BIBLIOGRAFIAS**

- CHIAVENATO, I. Gestão de Pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- HUMANTECH GESTÃO DO CONHECIMENTO. Como a Gestão do Conhecimento pode ajudar sua empresa. 2 jul. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kSUTNtRDNnc>. Acesso em 20 nov. 2017.
- KOPS, L. M.; SILVA, S. F. C.; ROMERO, S. M. T. Gestão de Pessoas: Conceitos e Estratégias. Curitiba: InterSaberes, 2013.

**DISCIPLINA:**

PRÁTICAS DE DOCÊNCIA E ENSINO

**RESUMO**

Esta disciplina vislumbra pensar o aluno adulto. Isto pressupõe que não se refere a qualquer aluno em que as condições supostamente concretas de ensino e de aprendizagem estejam dadas, em considerando a compreensão da idade escolar. Trata-se do aluno trabalhador, em relação ao qual algumas possibilidades reais devem ser pensadas e consideradas no que tange à abordagem metodológica. Para tanto, a aprendizagem dos conceitos, como corpo teórico dessa abordagem, também é a que se propõe a partir da concepção do aluno referenciado, situado concretamente e contextualizado historicamente.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

SOBRE O ATO DE EDUCAR E ENSINAR  
DIMENSÃO CONTRADITÓRIA: TRABALHO VERSUS EMPREGO  
S REFORMAS EDUCACIONAIS SOB O MODO DE PRODUÇÃO FLEXÍVEL E AS DEMANDAS SOBRE O ALUNO TRABALHADOR  
AS RELAÇÕES HUMANAS PARA E NO MUNDO DO TRABALHO: UMA FORMAÇÃO HUMANA PARA ALÉM DO DISCURSO DE EMPREGABILIDADE  
O PAPEL DA EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO OMINILATERAL

**AULA 2**

A MEDIAÇÃO COMO ATO INTENCIONAL DA PRODUÇÃO DA HUMANIDADE E APROPRIAÇÃO CULTURAL  
O PAPEL DOS MEDIADORES NO DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES MENTAIS SUPERIORES E AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOLOGIA SOCIAL  
O PAPEL DO CONHECIMENTO E DO OUTRO COMO MEDIADOR NO PROCESSO DE

APRENDIZAGEM, DE HUMANIZAÇÃO E EMANCIPAÇÃO HUMANA  
OS MEDIADORES DA INTELIGÊNCIA SEGUNDO REUVEN FEUERSTEIN  
A CENTRALIDADE DO TRABALHO E DA CULTURA NA DEFINIÇÃO DO CURRÍCULO

**AULA 3**

PÓS-DÉCADA DE 1930 E A INSTITUCIONALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FORMAL COM  
BASE NA LDBEN  
A NECESSIDADE HISTÓRICA DA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL NA FORMAÇÃO DO  
ADULTO TRABALHADOR  
A FORMAÇÃO DE ADULTOS NA DITADURA MILITAR  
A ABERTURA DEMOCRÁTICA

**AULA 4**

ANDRAGOGIA: O MÉTODO  
ANDRAGOGIA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS  
EDUCAÇÃO DE ALUNOS ADULTOS E PEDAGOGIA FREIREANA COMO MÉTODO E  
CONTEÚDO  
METACOGNIÇÃO

**AULA 5**

AS RELAÇÕES FILOSÓFICAS  
O TRABALHO COMO PRINCÍPIO EDUCATIVO A FORMAÇÃO PROFISSIONAL  
A POLITECNIA  
EM CONSONÂNCIA OU NÃO COM A POLITECNIA

**AULA 6**

DE QUE FORMA O CONHECIMENTO PODE SE ORGANIZAR NO CURRÍCULO,  
CONCEBENDO A ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR?  
PROJETOS DE APRENDIZAGEM COMO ALTERNATIVA PARA METODOLOGIAS  
ATIVAS E “INTERACIONISTAS”  
AS METODOLOGIAS ATIVAS NA SALA DE AULA E O PAPEL DAS TECNOLOGIAS  
A SALA DE AULA INVERTIDA

**BIBLIOGRAFIAS**

- FRIGOTTO, G. A relação da educação profissional e tecnológica com a universalização da educação básica. Educ. Soc., Campinas, v. 28, n. 100, p. 1129-1152, out. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a2328100.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2018.
- KOSIK, K. A dialética do concreto. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2002.
- MARRACH, S. A. Educação e Neoliberalismo. In: \_\_\_\_\_. Infância, neoliberalismo e educação. São Paulo: Cortez, 2000.

**DISCIPLINA:**

FUNDAMENTOS DE EDUCOMUNICAÇÃO

**RESUMO**

A Educomunicação está fundada claramente na realidade de que mídias de massa entram nas casas dos alunos e nos portões das escolas diariamente, sem pedir licença. Bem, isso é verdade, e talvez seja um pouco assustador para muitos professores, entretanto é uma boa ideia descobrirmos como esses meios se formaram e atuam em nossa comunidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

INDÚSTRIA CULTURAL  
CULTURA DE MASSA  
MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO EXTENSÕES DO HOMEM  
MEIOS COMUNICACIONAIS ATUAIS

**AULA 2**

CINEMA  
TELEVISÃO  
MÚSICA  
REDES SOCIAIS

**AULA 3**

O SUJEITO NA PÓS-MODERNIDADE  
OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NA ESCOLA PÓS-MODERNA  
GLOCAL  
RELAÇÃO PRODUÇÃO-CONSUMO NO SÉCULO XXI

**AULA 4**

EDUCOMUNICAÇÃO E O CONSUMO NA SOCIEDADE  
ALUNO CONSUMISTA  
A ESCOLA EM MEIO AO CONSUMO  
CONSUMO EDUCOMUNICACIONAL

**AULA 5**

EDUCOMUNICAÇÃO NA CIDADE  
EDUCOMUNICAÇÃO NO CAMPO  
EDUCOMUNICAÇÃO E DIREITOS HUMANOS  
EDUCOMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

**AULA 6**

TÉCNICAS DE APLICAÇÃO: O PROFESSOR  
TÉCNICAS DE APLICAÇÃO: ALUNOS  
TÉCNICAS DE APLICAÇÃO: TRABALHOS EM EQUIPE  
TÉCNICAS DE APLICAÇÃO: INDIVIDUALMENTE

**BIBLIOGRAFIAS**

- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Porto Alegre: L&PM, 2018.
- CARRIÈRE, J. C. A linguagem secreta do cinema. São Paulo: Nova Fronteira, 2015.
- ARRY, R. A ascensão da mídia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

**DISCIPLINA:**

TEORIA E PRÁTICA NOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

**RESUMO**

Estamos na terceira década do século XXI. Passamos, ou já deveríamos ter passado, da fase de conversar sobre a importância das tecnologias para a prática do docente. Estamos na fase de reflexão sobre os caminhos já percorridos, ou não, e em como

transformar tendências em ações concretas, trazendo o digital como uma fonte de encurtamento de distâncias e de otimização da aprendizagem. Neste sentido, a formação de professores deve ter, em sua estrutura, um debate amplamente acadêmico para o desempenho na tríade pedagogia conteúdo-tecnologia, sobretudo diante da interrupção, sem precedentes, da pandemia Covid-19 e da rápida aceleração das tecnologias digitais para comunicação entre estudante-professor. É necessário repensar as competências exigidas para os professores para atender às novas e flexíveis demandas de aprendizagem. Vê-se, assim, que a formação de professores é uma área em constante evolução, juntamente com os desafios sociais emergentes que estão transformando instituições e agentes educacionais.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### AULA 1

INTRODUÇÃO

PERSPECTIVA DOS EDUCADORES SOBRE SUA FORMAÇÃO

REFLEXIVIDADE COMO PONTE FORMATIVA

SOBRE A PROFISSIONALIDADE DOCENTE

FORMAÇÃO E APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA

### AULA 2

INTRODUÇÃO

REALIDADES ENRIQUECIDAS

GRATIDÃO COMO PEDAGOGIA

USANDO CHATBOTS NA APRENDIZAGEM

PEDAGOGIA ORIENTANDO A EQUIDADE

### AULA 3

INTRODUÇÃO

FORMAÇÃO E COCRIAÇÃO

TELECOLABORAÇÃO COMO LINGUAGEM DE APRENDIZAGEM

APRENDIZAGEM BASEADA EM EVIDÊNCIAS

PEDAGOGIA BASEADA EM CORPUS

### AULA 4

INTRODUÇÃO

PRÁTICAS COLABORATIVAS

PRÁTICAS PROJETIVAS

PRÁTICAS PERSONALIZADAS

ECOLOGIAS DE APRENDIZAGEM

### AULA 5

INTRODUÇÃO

STEAM

DESIGN SCIENCE RESEARCH

APRENDIZAGEM CRIATIVA

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS - REA

### AULA 6

INTRODUÇÃO

FORMAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA

M-LEARNING  
PENSAMENTO COMPUTACIONAL  
METODOLOGIAS ATIVAS

#### BIBLIOGRAFIAS

- CHARLOT, B. et al. Por uma Educação Democrática e Humanizadora. São Paulo: UNIPROSA, 2021.
- GORZONI, S.; DAVIS, C. O conceito de profissionalidade docente nos estudos mais recentes. Cad. Pesqui., 47, (166), Oct.-Dec., 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053144311>. Acesso em: 28 jan. 2022.
- FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

#### DISCIPLINA:

CRIATIVIDADE E GESTÃO DE IDEIAS PARA 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

CONCEITO DE CRIATIVIDADE  
O MUNDO CONTEMPORÂNEO E O IMPACTO NA CRIATIVIDADE  
NEUROCIÊNCIAS E CRIATIVIDADE  
ABORDAGENS PSICOLÓGICAS SOBRE A CRIATIVIDADE  
FUNCIONAMENTO DO CÉREBRO E CRIATIVIDADE

##### AULA 2

PSICOLOGIA COGNITIVO-COMPORTAMENTAL (PCC) E A CRIATIVIDADE  
PSICANÁLISE E CRIATIVIDADE  
NEUROPLASTICIDADE  
MAPEANDO CENÁRIOS: EXPRESSÕES CULTURAIS DO MUNDO CONTEMPORÂNEO  
A ARTE COMO ESTÍMULO À CRIATIVIDADE

##### AULA 3

BLOQUEIOS CRIATIVOS  
BRAINSTORMING E REVERSE BRAINSTORMING  
BRAINWRITING  
MAPAS MENTAIS  
MINDFULNESS

##### AULA 4

SCAMPER  
MÉTODO LEAN  
MODELO DE WALLAS

PNI – POSITIVO, NEGATIVO, INTERESSANTE  
PNL – PROGRAMAÇÃO NEUROLINGUÍSTICA

**AULA 5**

REVOLUÇÃO 4.0  
INTERNET DAS COISAS  
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL  
PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA IA: PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL (PLN)  
METAVERSO E CRIATIVIDADE

**AULA 6**

BIOMIMÉTICA  
PENSAMENTO CRÍTICO VERSUS CRIATIVIDADE  
AS REDES SOCIAIS E O IMPACTO NA CRIATIVIDADE  
A CRIATIVIDADE NO AMBIENTE DE TRABALHO (DIVERSIDADE)  
ÉTICA E CRIATIVIDADE PARA O FUTURO

**BIBLIOGRAFIAS**

- GARDNER, H. Mentres que criam: uma anatomia da criatividade, observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p. 11-12.
- KNELLER, G. F. Arte e ciência da criatividade. São Paulo: Ibrasa, 1965.
- PREDEBON, J. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente. São Paulo: Atlas, 1997. p. 27.

**DISCIPLINA:**

METODOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM ATIVA

**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. Neste contexto, as metodologias devem oportunizar o cumprimento dos objetivos desejados. Sendo assim, para que os estudantes se tornem participativos, torna-se fundamental a adoção de metodologias que os envolvam e atividades cada vez mais criativas e elaboradas. Nesse sentido, para tratar dessas possibilidades as Metodologias Ativas se tornam essenciais, pois a partir delas se concebe a sala de aula como um espaço vivo, de trocas, resultados e pesquisas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

INTRODUÇÃO  
O QUE É ENSINO?  
METODOLOGIAS DE ENSINO  
METODOLOGIAS ATIVAS: CONCEITUAÇÃO  
SURGIMENTO DAS METODOLOGIAS ATIVAS: CONTEXTO HISTÓRICO

**AULA 2**

INTRODUÇÃO  
METODOLOGIAS ATIVAS E TEORIAS DA APRENDIZAGEM  
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA – CONCEITO  
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA – HISTÓRICO

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E SUA RELAÇÃO COM AS METODOLOGIAS ATIVAS

**AULA 3**

INTRODUÇÃO

METODOLOGIAS ATIVAS E FORMAÇÃO DOCENTE

METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS

METODOLOGIAS ATIVAS E A FORMAÇÃO DE COMPETÊNCIAS

TIPOS DE METODOLOGIAS ATIVAS

**AULA 4**

INTRODUÇÃO

CULTURA DIGITAL

APRENDER COM TECNOLOGIAS: NOVOS CAMINHOS

A SALA DE AULA HOJE: ESPAÇOS DIVERSOS

METODOLOGIAS ATIVAS, ENSINO A DISTÂNCIA E ENSINO HÍBRIDO

**AULA 5**

INTRODUÇÃO

EDUCAÇÃO INCLUSIVA

O ALUNO E SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM

O PAPEL DO PROFESSOR NA PERSPECTIVA INCLUSIVA

METODOLOGIAS ATIVAS COMO ESTRATÉGIA PARA UMA EDUCAÇÃO MAIS INCLUSIVA

**AULA 6**

INTRODUÇÃO

ESTUDO DE CASO E SALA DE AULA INVERTIDA

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

GAMIFICAÇÃO, DESIGN THINKING E CULTURA MAKER

METODOLOGIAS ATIVAS E AVALIAÇÃO

**BIBLIOGRAFIAS**

- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa. 51. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- SOUZA, C. da S.; IGLESIAS, A. G.; PAZIN-FILHO, A. Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais – aspectos gerais. Medicina, v. 47, n. 3, p. 284- 292, 2014.
- OLIVEIRA, L. A. Coisas que todo professor de português precisa saber: a teoria na prática. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

**DISCIPLINA:**  
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

HISTÓRIA DA GAMIFICAÇÃO  
AFINAL, O QUE É GAMIFICAÇÃO?  
DIFERENÇAS ENTRE JOGOS E GAMIFICAÇÃO  
POR QUE ESTUDAR GAMIFICAÇÃO?

#### AULA 2

ELEMENTOS DO DESIGN DE JOGOS POR BEDWELL  
NARRATIVA  
MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO  
TEORIA DA EXPERIÊNCIA DO FLUXO APLICADA À GAMIFICAÇÃO

#### AULA 3

DEFINIR A MISSÃO E OS CRITÉRIOS NORTEADORES  
DEFINIR OS JOGADORES  
DESENVOLVER E VALIDAR  
IMPLEMENTAR E AVALIAR

#### AULA 4

GAMIFICAÇÃO E NEGÓCIOS  
GAMIFICAÇÃO E MARKETING  
GAMIFICAÇÃO E RECURSOS HUMANOS  
GAMIFICAÇÃO PARA ESTIMULAR A INOVAÇÃO

#### AULA 5

CÓDIGOS DE ÉTICA  
ÉTICA NORMATIVA  
GAMIFICAÇÃO E TENSÃO NO LOCAL DE TRABALHO  
MAPEAMENTO CONCEITUAL DA ÉTICA NA GAMIFICAÇÃO

#### AULA 6

CRÍTICAS À GAMIFICAÇÃO  
CRÍTICA DE BOGOST  
CRÍTICA DE DEWINTER, KOCUREK E NICHOLS  
O QUE ESPERAR PARA O FUTURO?

### BIBLIOGRAFIAS

- 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.
- FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

- VIANNA, Y. et al. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. ed. Curitiba: MJV Press, 2013.

<b>DISCIPLINA:</b>
TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA O ENSINO
<b>RESUMO</b>
Expressões como “mundo digital”, “cibercultura”, “era da informação”, entre outras, são comumente utilizadas nos últimos 15 anos para designar a atual situação da sociedade em relação ao desenvolvimento das novas tecnologias e suas influências nas relações humanas. A educação, por ser um produto social dos seres humanos, não pode se furtar a essas influências.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> FERRAMENTAS DIGITAIS X INOVAÇÃO: É PRECISO TECNOLOGIA DE P O PAPEL DO APRENDIZ E DO EDUCADOR CURADOR INFORMACIONAL ALFABETIZAÇÃO DIGITAL E LETRAMENTO DIGITAL: ESTUDANTE COMO PRODUTOR DE INFORMAÇÃO RELEVANTE
<b>AULA 2</b> A APRENDIZAGEM CRIATIVA NA PRÁTICA A CRIATIVIDADE E OS QUATRO "PS" DA APRENDIZAGEM CRIATIVA PROJETOS E PAIXÃO PARES E PENSAR BRINCANDO
<b>AULA 3</b> DEFINIÇÃO DE CONSTRUCIONISMO E SEUS PILARES TEÓRICOS A BNCC E A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO NOS CURRÍCULOS ENSINANDO AS BASES DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO SEM COMPUTADOR E SEM ESCRITA SCRATCH – A EVOLUÇÃO DA LINGUAGEM LOGO EM FORMA DE BLOCOS
<b>AULA 4</b> PRINCIPAIS MODELOS DE ENSINO HÍBRIDO: OS MODELOS PROGRESSIVOS OU SUSTENTADOS PRINCIPAIS MODELOS DE ENSINO HÍBRIDO: MÉTODOS DISRUPTIVOS O ENSINO HÍBRIDO, AS TDIC E SUAS INFLUÊNCIAS NO FUTURO DA ESCOLA TRADICIONAL O ENSINO HÍBRIDO E AS METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA
<b>AULA 5</b> A EDUCAÇÃO PARA A SEGURANÇA NOS TEMPOS DE INTERNET A EDUCAÇÃO PARA A INFORMAÇÃO NOS TEMPOS DE INTERNET O JORNAL ELETRÔNICO ESCOLAR E A CONSTRUÇÃO DE DIFERENTES GÊNEROS TEXTUAIS A RÁDIO ESCOLAR EM TEMPOS DE INTERNET
<b>AULA 6</b>

REALIDADE AUMENTADA NA EDUCAÇÃO  
A REALIDADE VIRTUAL (RV) NA EDUCAÇÃO  
INTERAÇÃO A QUALQUER TEMPO: GAMIFICAÇÃO  
PLATAFORMAS E FERRAMENTAS DE GAMIFICAÇÃO: COMO ELABORAR  
ESTRATÉGIAS PARA GAMIFICAR AULAS

**BIBLIOGRAFIAS**

- FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, M. Educação integral no Brasil: inovações em processo. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2009.
- LEVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, A. A. Alfabetização digital. Curitiba: São Braz, 2016.

**DISCIPLINA:**  
FORMAÇÃO DOCENTE PARA A DIVERSIDADE

**RESUMO**

A globalização e os constantes avanços tecnológicos, unidos à diversidade humana cada vez mais presente no contexto cultural organizacional, têm sido agentes importantes que desafiam as empresas a buscar soluções que atendam a esse novo cenário organizacional. A diversidade da força de trabalho presente nas organizações é uma importante questão a ser observada. Historicamente, nos estudos sobre a diversidade, as multinacionais foram as primeiras organizações privadas a implementar ações sobre a diversidade cultural da força de trabalho. Práticas essas consolidadas em suas políticas de gestão de pessoas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

INTRODUÇÃO  
DIVERSIDADE SOB A PERSPECTIVA DE DIREITOS HUMANOS  
REFERENCIAIS INTERNACIONAIS EM DIVERSIDADE E DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL  
IGUALDADE DE DIREITOS NA CONSTITUIÇÃO  
DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA E POLÍTICAS PÚBLICAS

**AULA 2**

INTRODUÇÃO  
PANORAMA GLOBAL E BRASILEIRO DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA  
ASPECTOS BIOPSISSOCIAIS DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA  
MERCADO DE TRABALHO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA  
PRINCIPAIS BARREIRAS PARA A INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

**AULA 3**

INTRODUÇÃO  
PANORAMA DAS MULHERES BRASILEIRAS NO TRABALHO  
PANORAMA DE PESSOAS NEGRAS NO TRABALHO  
PANORAMA DAS PESSOAS LGBTQI+ NO TRABALHO  
O MERCADO DE TRABALHO PARA PESSOAS IDOSAS

**AULA 4**

INTRODUÇÃO  
INTERSECCIONALIDADE COMO PERSPECTIVA ANALÍTICA

A INTOLERÂNCIA NA REALIDADE BRASILEIRA  
A VIOLÊNCIA ORGANIZACIONAL  
TOLERÂNCIA NAS ORGANIZAÇÕES

**AULA 5**

INTRODUÇÃO  
BENEFÍCIOS PARA AS ORGANIZAÇÕES  
RESULTADOS PARA OS NEGÓCIOS  
A PROMOÇÃO DA DIVERSIDADE NAS ORGANIZAÇÕES  
APROPRIAÇÃO DO DISCURSO DA DIVERSIDADE

**AULA 6**

INTRODUÇÃO  
PRÁTICAS DE GESTÃO DA DIVERSIDADE  
IMPLANTAÇÃO DE UM PROGRAMA DE DIVERSIDADE  
MONITORAMENTO DE UM PROGRAMA DE DIVERSIDADE  
TENDÊNCIAS DA GESTÃO DA DIVERSIDADE

**BIBLIOGRAFIAS**

- AGUERRE, P. Gestão de pessoas: práticas de gestão da diversidade nas organizações. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019.
- ONU – Organização das Nações Unidas. Declaração Universal dos Direitos Humanos. Brasília: Nações Unidas Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91601-declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso: 20 set. 2021.
- SANTA RITA, B. S. Gestão da Diversidade. Curitiba: Contentus, 2020.

**DISCIPLINA:**

INTELIGÊNCIA PSICOMOTORA A COMPREENSÃO DA RELAÇÃO CORPO/MENTE NA APRENDIZAGEM

**RESUMO**

Cérebro. Muitas pessoas podem sentir-se desafiadas por uma simples palavra, pela complexidade existente por trás dela, das sinapses, dos neurônios, das regiões cerebrais e suas funções, de toda a estrutura complexa que emana do cérebro. Nesta disciplina vamos compreender que hoje sabemos muito das suas características e especificidades e podemos associar a maioria das nossas ações ao controle que o cérebro impõe ao nosso corpo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

NEUROFISIOLOGIA DO COMPORTAMENTO MOTOR  
PLANEJANDO AS AÇÕES  
AÇÃO E RESULTADO  
DISFUNÇÕES QUE PREJUDICAM O CÉREBRO

**AULA 2**

COGNIÇÃO  
O CÉREBRO E A APRENDIZAGEM  
CONTROLE MOTOR E SUAS IMPLICAÇÕES NA APRENDIZAGEM  
MOVIMENTO E APRENDIZAGEM

**AULA 3**

PRIMEIRA UNIDADE: ALERTA E ATENÇÃO  
SEGUNDA UNIDADE: CODIFICAÇÃO  
TERCEIRA UNIDADE: EXECUÇÃO MOTORA, PLANIFICAÇÃO E AVALIAÇÃO  
CAMPOS PSICOMOTORES

**AULA 4**

FASES MOTORAS REFLEXA E RUDIMENTAR  
FASES MOTORAS FUNDAMENTAL E ESPECIALIZADA  
HABILIDADES MOTORAS RUDIMENTARES  
HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS

**AULA 5**

CRESCIMENTO PRÉ-NATAL E INFANTIL  
REFLEXOS INFANTIS E ESTEREOTIPIAS RÍTMICAS  
CRESCIMENTO E DESENVOLVIMENTO NA INFÂNCIA  
DESENVOLVIMENTO PERCEPTIVO-MOTOR

**AULA 6**

BRINCADEIRAS PARA ESQUEMA CORPORAL  
BRINCADEIRAS PARA LATERALIDADE  
BRINCADEIRAS PARA ESTRUTURAÇÃO ESPACIAL  
BRINCADEIRAS PARA ESTRUTURAÇÃO TEMPORAL

**BIBLIOGRAFIAS**

- FONSECA, V. da. Cognição, neuropsicologia e aprendizagem: abordagem neuropsicológica e psicopedagógica. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.
- GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2005.
- HERNÁNDEZ, M. R. et al. Atividade física adaptada: o jogo e os alunos com deficiência. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2018.

**DISCIPLINA:**

PROJETOS E INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO

**RESUMO**

Estamos diante de uma nova cultura educacional decorrente do surgimento das tecnologias digitais, que se aprimoram cada vez mais. Elas possibilitam acesso à informação e permitem remodelar formas de pensar e de obter conhecimento. Assim, novas maneiras de aprendizado podem ocorrer devido às facilidades de acesso à informação, permitindo que conhecimentos sejam construídos em grupos e possam ser compartilhados com todos (Bacich; Neto; Trevisani, 2015). Com as diversas possibilidades tecnológicas, o desafio dos educadores gira em torno de como organizar as aulas e ministrar conteúdos que estão em movimento.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

CONCEITOS INICIAIS: TECNOLOGIA  
AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A UMA NOVA CULTURA DE  
PERSONALIZAÇÃO DO ENSINO E A SALA DE AULA INOVADORA  
POR QUE INOVAR NA EDUCAÇÃO?

**AULA 2**

APRENDIZAGEM ATIVA

ABORDAGENS ATIVAS PEER INSTRUCTION (AVALIAÇÃO POR PARES)  
ABORDAGENS ATIVAS, SALA DE AULA INVERTIDA E MOVIMENTO MAKER  
ABORDAGENS ATIVAS DESIGN THINKING (DT)

**AULA 3**

APRENDIZAGEM IMERSIVA  
ABORDAGENS IMERSIVAS, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA  
ABORDAGENS IMERSIVAS - SIMULAÇÕES DE COMPUTADOR  
ABORDAGENS IMERSIVAS - GAMIFICAÇÃO

**AULA 4**

A MENTALIDADE ÁGIL NA APRENDIZAGEM  
ABORDAGENS ÁGEIS: PROGRAMAÇÃO EXTREMA (EXTREME PROGRAMMING – XP)  
ABORDAGENS ÁGEIS: SCRUM  
ABORDAGENS ÁGEIS: KANBAN

**AULA 5**

ANALÍTICA DA APRENDIZAGEM  
APRENDIZAGEM ADAPTATIVA  
COMPUTAÇÃO COGNITIVA  
MACHINE LEARNING

**AULA 6**

PROJETOS E INICIATIVAS INOVADORAS  
PAPEL E DESAFIO DO PROFESSOR  
COMPETÊNCIAS DOS PROFESSORES NO SÉCULO XXI  
E O FUTURO?

**BIBLIOGRAFIAS**

- HORN, M. B.; STAKER, H. Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- LORENZETTI, J. et al. Tecnologia, inovação tecnológica e saúde: uma reflexão necessária. Texto & Contexto Enfermagem, v. 21, n. 2, p. 432-439, 2012.
- TAJRA, S. Desenvolvimento de projetos educacionais: mídias e tecnologias. São Paulo: Érica, 2014.