

FASUL EDUCACIONAL **(Fasul Educacional EaD)**

PÓS-GRADUAÇÃO

MBA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

MBA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA EDUCACIONAL
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 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

- 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:

CULTURA DIGITAL E PROCESSOS EDUCATIVOS

RESUMO

De que forma uma inteligência pode se manifestar fora de um ser humano, ou mesmo de um ser vivo? Quando falamos das criações tecnológicas construídas pelo ser humano ao longo da sua história, a inteligência artificial (IA) surge como uma das áreas de conquistas mais importantes alcançadas pela humanidade. De acordo com Medeiros (2018), a inteligência artificial se encontra no ápice do desenvolvimento tecnológico da raça humana.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
CONCEITO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EDUCAÇÃO
ROBÓTICA EDUCACIONAL
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E ROBÓTICA

AULA 2

INTRODUÇÃO
TIPOS DE AMBIENTE

TIPOS DE AGENTE

AGENTE DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS POR BUSCA
ESTRATÉGIAS DE BUSCA

AULA 3

INTRODUÇÃO

PROGRAMAÇÃO PARA ROBÓTICA - SENSORES E ATUADORES

ESTRUTURAS DE CONTROLE CONDICIONAIS

ESTRUTURAS DE CONTROLE DE REPETIÇÃO

FUNÇÕES

AULA 4

INTRODUÇÃO

EXEMPLO: COLORAÇÃO DE MAPAS

EXEMPLO: TORRE DE HANÓI

CUSTO DE CAMINHOS

RACIOCÍNIO LÓGICO

AULA 5

INTRODUÇÃO

CARROS-ROBÔ E SEGUIDORES DE LINHA

BRAÇOS ROBÓTICOS

INTEGRAÇÃO DE SISTEMAS

APRENDIZAGEM DE MÁQUINA

AULA 6

INTRODUÇÃO

ALGORITMO DE SEGUIMENTO DE PAREDE

ALGORITMO DE TRÉMAUX

ALGORITMO FLOOD FILL

ALGORITMO DE BUSCA EM PROFUNDIDADE RECURSIVA

BIBLIOGRAFIAS

- MEDEIROS, L. F. de. Inteligência artificial aplicada: uma abordagem introdutória. Curitiba: InterSaberes, 2018.
- SANTOS, I. Contribuição da robótica como ferramenta pedagógica no ensino da matemática no terceiro ano do ensino fundamental. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário Internacional Uninter, Curitiba, 2017.
- STERNBERG, R. J. Psicologia cognitiva. Tradução da 5. ed. americana. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

DISCIPLINA:

FORMAÇÃO INICIAL EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

RESUMO

Aqui, o tema trata da EaD, em seu processo de transformação, saindo do contexto histórico para a contemporaneidade, transitando pelo âmbito social e cultural, político e institucional, que ocorre no contexto da educação, e quanto à intelectualidade e às tecnologias, que envolvem atualmente a educação de modo virtual. A EaD foi conceituada historicamente por Zamlutti (2006), e sua obra foi inspiração para outras definições, a exemplo dos textos de Chermann e Bonini (2001, p. 17): Conceituamos educação a distância como uma forma

de ensino que possibilita a autoaprendizagem a partir da mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados e apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, veiculados pelos diversos meios de comunicação existentes. É importante pensar que a Educação a Distância tem um percurso histórico, conduzido por fatos que privilegiaram as ações formativas, possibilitando as condições sociais, políticas, econômicas e culturais presentes em instituições de ensino, como fundadores e adeptos de uma nova modalidade de ensino.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

PROCESSO DE TRANSFORMAÇÃO DA EAD
A SOCIEDADE DO CONHECIMENTO
O QUE É EAD?
EAD NO BRASIL
SINTETIZANDO A CONSTRUÇÃO DA EAD NO BRASIL

AULA 2

O PAPEL DA UNIVERSIDADE NO ENSINO SUPERIOR EM EAD
A EAD E A UNIVERSIDADE
FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO E PRÁTICA PEDAGÓGICA
EAD: A APRENDIZAGEM COM AUTONOMIA
A EAD COMO MODALIDADE DE ENSINO QUE CONDUZ À AUTONOMIA

AULA 3

RELEMBRANDO O QUE É A EAD
QUAL É O PAPEL DE CADA UM NA PRÁTICA?
FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO E PRÁTICA PEDAGÓGICA
A DISCIPLINA PERTINENTE À EAD
A EAD E O SEU CRESCIMENTO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO

AULA 4

A TEORIA DA APRENDIZAGEM VIA TECNOLOGIA
TEORIA DA APRENDIZAGEM PARA EDUCAÇÃO ON-LINE: COMUNIDADE DE INVESTIGAÇÃO
O MODELO DE APRENDIZAGEM DO CONECTIVISMO
A APRENDIZAGEM COLABORATIVA ON-LINE: AMBIENTES DE APRENDIZAGEM
COMO CONSTRUIR UMA TEORIA INTEGRADA?

AULA 5

A DOCÊNCIA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
PROCESSOS FORMATIVOS VISANDO À INTEGRAÇÃO PEDAGÓGICA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS
O PROFESSOR COMO MEDIADOR NA PRÁTICA ON-LINE
CAPACITAÇÃO DOCENTE EM TECNOLOGIAS
A PEDAGOGIA NA EAD

AULA 6

ENSINO A DISTÂNCIA NO BIÊNIO 2020/2021
A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NA PANDEMIA PELA COVID-19

A VIRTUALIDADE E RECURSOS TECNOLÓGICOS
AS NOVAS PREVISÕES PARA A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CAPÍTULOS FINAIS DA NOVA MODALIDADE DE ENSINO

BIBLIOGRAFIAS

- MUGNOL, M. Educação superior a distância no Brasil: o percurso das políticas regulatórias. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.
- FERREIRA, V. C. P. Gestão de pessoas na sociedade do conhecimento. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2017.
- FARIA, A. A. A história do Instituto Universal Brasileiro na gênese da educação a distância no Brasil. 2010. 156f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2010.

DISCIPLINA:

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

RESUMO

Na sociedade contemporânea, podemos observar um acelerado desenvolvimento tecnológico. Nesse contexto, precisamos compreender os Sistemas de Gerenciamento de Conteúdo e Aprendizagem (SGCA) on-line, mais conhecidos como AVA, com um mínimo de conhecimento que permita uma atuação livre de medos e crenças, voltada para aprendizagem aberta. É uma bagagem que deve ser levada em todas as viagens efetuadas pelos agentes educacionais, pelos complexos meandros do ensino e aprendizagem em ambientes virtuais ou nos ambientes tradicionais enriquecidos com a tecnologia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

REPENSANDO A FORMA DE OFERTA DE CONTEÚDO

AMBIENTES VIRTUAIS E A FILOSOFIA DO USO DA TECNOLOGIA EM EDUCAÇÃO

CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO APOIADO NA INTERNET

CIBERPEDAGOGIA OU PEDAGOGIA DIGITAL

AULA 2

INTRODUÇÃO

ESCOLAS VIRTUAIS E PORTAIS EDUCACIONAIS

EM BUSCA DE UM LOCAL PARA ARMAZENAMENTO DE DADOS (CMS)

AMPLIANDO O CONCEITO PARA ARMAZENAMENTO DE ATIVIDADES (LCMS)

A FUNÇÃO DOS PROJETOS EDUCACIONAIS E INSTITUCIONAIS DE CURSO E O

AVAS

AULA 3

INTRODUÇÃO

A COMUNICAÇÃO MULTIDIRECIONAL NOS AVAS

O QUE DEVE CONTER UM AVA

COMO UM AVA DEVE SER UTILIZADO

A FUNÇÃO DOS PROJETOS EDUCACIONAIS E INSTITUCIONAIS DE CURSO E OS

AVAS

AULA 4

INTRODUÇÃO

A ÁREA ADMINISTRATIVA E OS AVAS

OS PROFESSORES E OS AVAS
OS ALUNOS E OS AVAS
A VISÃO SOCIAL DOS AVAS

AULA 5

INTRODUÇÃO
UTILIZAÇÃO DE ROTAS DE APRENDIZAGEM
O ACOMPANHAMENTO DO ALUNO (COACHING EDUCACIONAL)
EVASÃO E RETENÇÃO DO ALUNO
MOTIVAÇÃO DO ALUNO

AULA 6

INTRODUÇÃO
O FUTURO DOS LCMSS
COLABORAÇÃO E COOPERAÇÃO NO AVA
COMUNIDADES DE PRÁTICAS VIRTUAIS
EDUCAÇÃO GLOBAL ON-LINE: O USO DE MOOCS E A EDUCAÇÃO ABERTA

BIBLIOGRAFIAS

- MIRANDA, G. S. S. Tecnologia, interação e interatividade: desafios para o docente em ambientes virtuais de aprendizagem. 121 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre, 2015. Disponível em: <http://www.univas.edu.br/me/docs/dissertacoes2/17.pdf>.
- MOREIRA, M. A. O que é afinal a aprendizagem significativa? Currículum, La Laguna, 2012. Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>.
- SEEGGER, V.; CANES, S. E.; GARCIA, C. A. X. Estratégias tecnológicas na prática pedagógica. Monografias ambientais, Santa Maria, v. 8, n. 8, p. 1.887-1.899, ago. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/remoa/article/view/6196/3695>.

DISCIPLINA:

EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E ENSINO HÍBRIDO

RESUMO

Blended significa misturado em português e learning quer dizer aprendizagem. Essa “aprendizagem misturada” entre ensino presencial e ensino on-line gerou a conceitualização para o ensino híbrido, que é uma proposta de ensino que pretende valorizar o melhor do presencial e do on-line.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
BREVE HISTÓRICO
NO MUNDO
NO BRASIL
INOVAÇÃO DISRUPTIVA NO ENSINO

AULA 2

INTRODUÇÃO
MODELO ROTAÇÃO
MODELO FLEX
MODELO À LA CARTE
MODELO VIRTUAL ENRIQUECIDO

AULA 3

INTRODUÇÃO
O PROFESSOR DO SÉCULO XXI
O PROFESSOR DO ENSINO HÍBRIDO
PROFESSOR CURADOR
DESAFIOS E PAPEL DO PROFESSOR

AULA 4

INTRODUÇÃO
PROTAGONISMO E AUTONOMIA
AMBIENTES HÍBRIDOS DE APRENDIZAGEM
O ALUNO NO ENSINO HÍBRIDO
CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES HÍBRIDOS

AULA 5

INTRODUÇÃO
FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO
TECNOLOGIA DIGITAL NO ENSINO HÍBRIDO
RECURSOS DIDÁTICOS TECNOLÓGICOS
TIPOS DE RECURSOS DIDÁTICOS TECNOLÓGICOS

AULA 6

INTRODUÇÃO
AVALIAÇÃO NO ENSINO HÍBRIDO
VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM
ALIANDO TECNOLOGIA E AVALIAÇÃO
AVALIAÇÃO ONLINE E AVALIAÇÃO PRESENCIAL

BIBLIOGRAFIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Decreto n. 9057 de 25 de maio de 2017. Regulamenta o art. 80 da Lei 9394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 26 mai. 2017. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm.
- _____. Portaria n. 1134, de 10 de outubro de 2016. Regulamenta a oferta de carga horária a distância em disciplinas presenciais. Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 11 out. 2016. Disponível em: <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/1988/portaria-n-1134>.
- _____. Portaria n. 1.428, de 28 de dezembro de 2018. Dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior — IES, de disciplinas na modalidade a distância em cursos de graduação presencial. Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 31 dez. 2018. Disponível em: http://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/57496468/do1-2018-12-31-portarian-1-428-de-28-de-dezembro-de-2018-5749625.

DISCIPLINA:

NOVAS LINGUAGENS E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

RESUMO

Esta é uma disciplina dedicada à linguagem escrita em que abordaremos sua história, o papel do leitor e do autor no contexto digital e também as estruturas e características da escrita, importantes para a prática da produção textual. Você já pensou em quantos

momentos de nosso cotidiano a escrita é essencial? Então já deve ter percebido que ela se adequa a cada situação de maneira diferente! Um belo exemplo é a persistência dos livros em uma época em que a Internet disponibiliza muitas maneiras bem mais “ágeis” de leitura, como o audiolivro. E não é somente a escrita que se adapta, mas também a própria linguagem em si! Se pensarmos no surgimento do latim vulgar e sua evolução para as muitas línguas românticas (entre elas o Português), isso fica evidente, mas antigamente, as pessoas não viam as línguas por suas particularidades e não havia ainda uma ciência que estudasse a língua.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

O QUE É CIBERCULTURA

AS LEIS DA CIBERCULTURA

CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

TECNOLOGIA

COMO A ESCOLA SE RELACIONA COM A TECNOLOGIA

AULA 2

INTRODUÇÃO

TECNOLOGIA PARA VOCÊ

OS PRIMEIROS COMPUTADORES E AS ONDAS DA INFORMÁTICA

AÇÕES DA POLÍTICA DE INFORMÁTICA NO BRASIL

CURSOS PREPARATÓRIOS PARA O PROFESSOR: FALHAS

TECNOLOGIAS DEPENDENTES E INDEPENDENTES

AULA 3

INTRODUÇÃO

PROFESSOR: O FRACASSO DO PROJETO?

VOCÊ É UM PROFESSOR INCLUÍDO DIGITALMENTE?

A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

QUAIS AS VELHAS E AS NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA?

MINHA ESCOLA NÃO TEM TECNOLOGIA, E AGORA?

AULA 4

INTRODUÇÃO

INFORMÁTICA NA ESCOLA: A PERSPECTIVA INSTRUCIONAL E A

CONSTRUCIONISTA

LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA NA ESCOLA

SOFTWARE EDUCACIONAL

A ESCOLHA DO SOFTWARE

REA (RECURSO EDUCACIONAL ABERTO)

AULA 5

INTRODUÇÃO

DEFINIÇÕES DE INTERNET

A PESQUISA NA INTERNET

APRENDER

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

POSSIBILIDADES NA REDE

AULA 6

INTRODUÇÃO

LETRAMENTO

LETRAMENTO DIGITAL

TECNOLOGIAS DE ESCRITA E LETRAMENTO

HIPERTEXTO

OS MECANISMOS DE PRODUÇÃO, REPRODUÇÃO E DIFUSÃO DA ESCRITA

BIBLIOGRAFIAS

- BRITO, G. S. PURIFICAÇÃO, I. Educação e novas tecnologias: um repensar. 2. ed. Curitiba: InterSaberes: 2015.
- LEMOS, A.; CUNHA, P. Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010.

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:
TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

RESUMO

Iremos discutir alguns aspectos históricos e conceituais acerca das tecnologias de uma forma geral, para que possamos refletir sobre as tecnologias assistivas, que se mostram como artefatos que viabilizam autonomia e acessibilidade para pessoas com deficiência. Ao tratar dessa temática, é importante pensar sobre o papel da tecnologia no nosso próprio cotidiano, na sociedade e nas diferentes culturas. Da mesma forma, é necessário compreender o quanto os recursos tecnológicos influenciam nossas vivências, nossos relacionamentos e as formas de interagirmos uns com os outros.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
O QUE É TECNOLOGIA ASSISTIVA?
BREVE HISTÓRICO DA TECNOLOGIA ASSISTIVA
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
DESENHO UNIVERSAL

AULA 2

INTRODUÇÃO
CONCEPÇÃO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL
LEI BRASILEIRA DE INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA
EDUCAÇÃO ESPECIAL NA LEGISLAÇÃO
DOCUMENTOS INTERNACIONAIS

AULA 3

INTRODUÇÃO
SALAS DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS
AEE PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA
AEE PARA ESTUDANTES COM TEA
AEE PARA ESTUDANTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

AULA 4

INTRODUÇÃO
DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E TECNOLOGIA ASSISTIVA
COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA E AUMENTATIVA
SISTEMAS GRÁFICOS
DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS E SISTEMAS PARA CAA

AULA 5

INTRODUÇÃO
ORIENTAÇÃO E MOBILIDADE
AUDIODESCRIÇÃO E CÃO-GUIA
PRODUTOS DE ALTA TECNOLOGIA E DEFICIÊNCIA VISUAL
TECNOLOGIA ASSISTIVA NA ÁREA DA SURDEZ

AULA 6

INTRODUÇÃO
ÓRTESES
PRÓTESES E MEIOS AUXILIARES DE LOCOMOÇÃO
ADAPTAÇÕES NO COMPUTADOR
PROJETOS ARQUITETÔNICOS PARA ACESSIBILIDADE

BIBLIOGRAFIAS

- FERREIRA, A. B. H. Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. Curitiba: Positivo, 2010. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/>.
- SILVA, R. et al. Dispositivos móveis dentro da escola: possibilidades de aprendizagem que se abrem também para alunos surdos. SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 5., Universidade Federal de Pernambuco, 2013. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2013>.

DISCIPLINA:

ATUAÇÃO DA TUTORIA NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

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 CREATIVIDADE?

FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CREATIVIDADE
PERSONALIDADE E 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

- ADER – AGENCIA DE DESAROLLO ECONÓMICO REGIONAL DE LA RIOJA (Coord.). Manual de Criatividade Empresarial. Faro: Universidade do Algarve; CRIA – Centro Regional para a Inovação do Algarve, 2010. Disponível em: http://www.cria.pt/media/1366/manual-creatividades-portugues_pt_web.pdf.
- BATISTA, F. F. Caso empresa Matsushita Electric Industrial Company. 2015. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/observatorio/casoteca/105-casoteca/casos-de-gestao-do-conhecimento/132-a-criacao-do-conhecimentoorganizaciona-o-caso-da-matsushita-electric-industrial-company>.

- DERRISO FILHO, C. O declínio da criatividade. Disponível em: <https://celsofdf.wordpress.com/tag/o-declinio-da-criatividade/>.

DISCIPLINA: TECNOLOGIAS APLICADAS E INOVAÇÃO
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 INTRODUÇÃO 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 INTRODUÇÃO 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 INTRODUÇÃO APRENDIZAGEM IMERSIVA ABORDAGENS IMERSIVAS, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA ABORDAGENS IMERSIVAS - SIMULAÇÕES DE COMPUTADOR ABORDAGENS IMERSIVAS - GAMIFICAÇÃO
AULA 4 INTRODUÇÃO A MENTALIDADE ÁGIL NA APRENDIZAGEM ABORDAGENS ÁGEIS: PROGRAMAÇÃO EXTREMA (EXTREME PROGRAMMING – XP) ABORDAGENS ÁGEIS: SCRUM ABORDAGENS ÁGEIS: KANBAN
AULA 5 INTRODUÇÃO ANALÍTICA DA APRENDIZAGEM APRENDIZAGEM ADAPTATIVA COMPUTAÇÃO COGNITIVA MACHINE LEARNING

AULA 6

INTRODUÇÃO

PROJETOS E INICIATIVAS INOVADORAS

PAPEL E DESAFIO DO PROFESSOR

COMPETÊNCIAS DOS PROFESSORES NO SÉCULO XXI

E O FUTURO?

BIBLIOGRAFIAS

- RODRIGUEZ-AÑEZ, C. R. A antropometria e sua aplicação na ergonomia. Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano, v. 3, n. 1, p. 101-108, 2001. Disponível em: https://portalbiocursos.com.br/ohs/data/docs/51/73-_A_ANTROPOMETRIA_E_SUA_APLICAYYO_NA_ERGONOMIA.pdf.
- ZUNJIC, A. A new definition of ergonomics. Ieti Transactions on Ergonomics and Safety, v. 1, n. 1, p. 1-6, 2017. Disponível em: <http://www.ieti.net/TES/2017V1I1/IETI%20TES%20V1%20I1%201-6.pdf>.

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. René Descartes afirmou a diferença fundamental entre humanos e animais em suas famosas palavras: Je pense donc je suis (Penso, logo existo). Segundo Descartes, estar ciente do processo de pensamento é o impulsionador do processo de evolução da espécie humana. Ele acreditava que os humanos podiam verificar sua existência através de seus processos de pensamento moldados pela experiência, enquanto os animais simplesmente seguem programas prefixados. Este conceito geralmente é rotulado como tábula rasa (folha em branco) e remonta a Aristóteles, a escola estoica, na Grécia antiga (Polansky, 2007). Cientistas da computação adaptaram o conceito de folha em branco à ciência da computação com o desenvolvimento de agentes autônomos que têm

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

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

- ANAND, S. Artificial Intelligence – Literature Review. Disponível em: <https://cis-india.org/internet-governance/files/artificial-intelligence-literaturereview>.
- McCARTHY, J. What is artificial intelligence. 2007. Disponível em: <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/>. Acesso em: 10 set. 2019.
- QUAN, X. I; SANDERSON, J. Understanding the Artificial Intelligence Business Ecosystem. IEEE Engineering Management Review, v. 46, n. 4, p. 22-25, 2018.

DISCIPLINA:

DIGITAL BUSINESS E DESIGN THINKING NA EDUCAÇÃO

RESUMO

A possibilidade de aumentar o envolvimento de indivíduos por meio de estratégias de gamificação intensificou a adoção destas, bem como o desenvolvimento de pesquisas sobre a sua eficácia nos processos de ensino e aprendizagem. A partir desse contexto, estudaremos os principais motivos da popularização do uso de elementos dos jogos na educação, assim como o perfil dos alunos da sociedade contemporânea e as competências necessárias para o século XXI. Em seguida, vamos analisar os aspectos acerca da motivação na educação e a relação de teorias de aprendizagem com a gamificação. Por fim, refletiremos sobre os pontos positivos e negativos da gamificação na educação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
PERFIL DOS ALUNOS E COMPETÊNCIAS DO SÉCULO XXI
GAMIFICAÇÃO E MOTIVAÇÃO NA EDUCAÇÃO
TEORIAS DE APRENDIZAGEM E GAMIFICAÇÃO
ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS DA GAMIFICAÇÃO

AULA 2

INTRODUÇÃO
THE MULTIPLAYER CLASSROOM
STAR QUESTION
GEOGAMIFICATION
O USO DA NARRATIVA PARA MELHORIA DA APRENDIZAGEM

AULA 3

INTRODUÇÃO
DESIGN INSTRUCIONAL
APRENDIZAGEM ON-LINE
APLICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO
ENSINO HÍBRIDO

AULA 4

INTRODUÇÃO
GAMIFICAÇÃO DE CONTEÚDO E ESTRUTURAL
PESQUISAS
GAMIFICAÇÃO DA METODOLOGIA DA PESQUISA
CLASSCRAFT

AULA 5

INTRODUÇÃO
LEMON TREE
GAMIFICAÇÃO PARA A GESTÃO DE MUDANÇAS
LIBRARY QUEST
REFLEXÕES FINAIS

AULA 6

INTRODUÇÃO
ETAPAS DO PROJETO INSTRUCIONAL
ROTEIRO DE GAMIFICAÇÃO
DIVERSÃO
CONSIDERAÇÕES FINAIS

BIBLIOGRAFIAS

- BUSARELLO, R. I. Em gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018.
- KIM, S. et al. Gamification in learning and education, advances in gamebased learning. Nova York: Springer International Publishing, 2018.
- NESTERIUK, S.; FAVA, F. (Org.). Gamificação em debate. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2018.