

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
<ul style="list-style-type: none">• 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/. Acesso em: 19 nov. 2019.• 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/. Acesso em: 19 nov. 2019.

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 CONVERSA INICIAL TEMA 01 – CONCEITO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL TEMA 02 - CONTEXTO HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DA IA TEMA 03 – ÁREAS DE PESQUISA E APLICAÇÕES DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL TEMA 04 – RESOLUÇÃO CLÁSSICA DE PROBLEMAS COM IA - FORMULAÇÃO DE PROBLEMAS TEMA 05 – RESOLUÇÃO CLÁSSICA DE PROBLEMAS COM IA - MÉTODOS DE BUSCA PARA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS NA PRÁTICA FINALIZANDO
AULA 2 CONVERSA INICIAL TEMA 01 – O QUE OS DADOS DIZEM SOBRE SUA EMPRESA/NEGÓCIO

TEMA 02 - APRENDIZAGEM DAS MÁQUINAS SOBRE OS DADOS
TEMA 03 – APRENDIZAGEM DE MÁQUINA PROFUNDA (DEEP LEARNING)
TEMA 04 – QUANDO E ONDE A APRENDIZAGEM DE MÁQUINA PODE SER
APLICADA NO CONTEXTO ORGANIZACIONAL
TEMA 05 – CASE IBM WATSON
NA PRÁTICA
FINALIZANDO

AULA 3

CONVERSA INICIAL

TEMA 01 – A SOCIEDADE E OS TRABALHADORES DO CONHECIMENTO
TEMA 02 – O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO COM BASE EM
DADOS
TEMA 03 – A REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO NA IA
TEMA 04 – SISTEMAS BASEADOS EM CONHECIMENTO E SISTEMAS
ESPECIALISTAS
TEMA 05 – APLICAÇÕES DE SISTEMAS BASEADOS EM CONHECIMENTO NO MEIO
ORGANIZACIONAL
NA PRÁTICA
FINALIZANDO

AULA 4

CONVERSA INICIAL

TEMA 01 – A COGNIÇÃO HUMANA REPRESENTADA PELA IA
TEMA 02 – REDES NEURAS ARTIFICIAIS (RNAs)
TEMA 03 – DESAFIOS DAS REDES NEURAS PROFUNDAS
TEMA 04 – COMPUTAÇÃO COGNITIVA
TEMA 05 – A COMPUTAÇÃO COGNITIVA NAS ORGANIZAÇÕES
NA PRÁTICA
FINALIZANDO

AULA 5

CONVERSA INICIAL

TEMA 01 – CAPTURA DE VALOR E MUDANÇAS NOS PROCESSOS INDUSTRIAIS E
CORPORATIVOS COM BASE NA IA
TEMA 02 – COMO DESENVOLVER A ESTRATÉGIA DE NEGÓCIO ADEQUADA PARA
IA
TEMA 03 – COMO AS ORGANIZAÇÕES NO BRASIL ESTÃO INVESTINDO EM IA
TEMA 04 – ADOÇÃO DA IA PELAS ORGANIZAÇÕES: CENÁRIO INTERNACIONAL
TEMA 05 – STARTUPS QUE TÊM NA IA SEU PRINCIPAL PRODUTO (BEM/SERVIÇO)
NA PRÁTICA
FINALIZANDO

AULA 6

CONVERSA INICIAL

TEMA 01 – HABILIDADE DOS PROFISSIONAIS PARA TRABALHAREM COM IA
TEMA 02 - IA APLICADA PARA APOIAR A TOMADA DE DECISÃO
TEMA 03 – VANTAGEM COMPETITIVA POR MEIO DA IA

TEMA 04 – OPORTUNIDADES QUE A IA OFERECE PARA AMBIENTES DE NEGÓCIOS
TEMA 05 – DESAFIOS QUE A IA ENFRENTA NO AMBIENTE DE NEGÓCIOS
NA PRÁTICA
FINALIZANDO

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/>. Acesso em: 10 set. 2019.
- ANAND, S. Artificial Intelligence – Literature Review. Disponível em: <https://cis-india.org/internet-governance/files/artificial-intelligence-literaturereview>. Acesso em: 17 dez. 2019.

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

INTRODUÇÃO

PROBLEMATIZAÇÃO

O QUE É CRIATIVIDADE?

FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CRIATIVIDADE

PERSONALIDADE CRIATIVIDADE

FACILITADORES E BLOQUEADORES INDIVIDUAIS À CRIATIVIDADE

A MUDANÇA NO MINDSET: TENSÃO PSÍQUICA

SÍNTESE

AULA 2

INTRODUÇÃO

PROBLEMATIZAÇÃO

SURGIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO

COMPONENTES DO PROCESSO CRIATIVO

MAPEANDO O CENÁRIO E A BUSCA POR INSPIRAÇÕES

ANÁLISE INOVADORA

CRIAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES

SÍNTESE

AULA 3

INTRODUÇÃO

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

AULA 4

INTRODUÇÃO
CONTEXTUALIZANDO
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)
SÍNTESE

AULA 5

INTRODUÇÃO
CONTEXTUALIZANDO
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
SÍNTESE

AULA 6

INTRODUÇÃO
PROBLEMATIZAÇÃO
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
SÍNTESE

BIBLIOGRAFIAS

DERRISO FILHO, C. O declínio da criatividade. Disponível em: <https://celsofd.wordpress.com/tag/o-declinio-da-criatividade/>. Acesso em: 14 set. 2017.
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). Acesso em: 14 set. 2017.
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 mediação 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>. Acesso em: 2 dez. 2017.
- 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>. Acesso em: 2 dez. 2017.

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>. Acesso em: 6 nov. 2019.
- FEENBERG, A. O que é Filosofia da Tecnologia? Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em: 6 nov. 2019.
- 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/>. Acesso em: 6 nov. 2019.

DISCIPLINA:
INTERDISCIPLINARIDADE

RESUMO

Pensar sobre interdisciplinaridade exige um olhar amplo, que acople o estar aqui e os limiares 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>. Acesso em: 24 jan.2022.

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

1. CONCEITUAR A DIVERSIDADE
2. OS DEBATES DE DIVERSIDADE NA EDUCAÇÃO
3. ESTABELECIDOS E EXCLUÍDOS – SITUANDO A DIFERENÇA
4. ENTENDENDO ALTERIDADE, DIVERSIDADE, DIFERENÇA E CULTURA
5. DIVERSIDADE NA LDBEN

AULA 2

1. O QUE É GÊNERO?
2. O QUE É SEXUALIDADE?
3. GÊNERO E SEXUALIDADE NA EDUCAÇÃO
4. GÊNERO E SEXUALIDADE NA SALA DE AULA
5. CONQUISTAS PARA O FUTURO

AULA 3

1. RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO BRASIL
2. AS DIFERENTES RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS
3. RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EDUCAÇÃO
4. RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA SALA DE AULA
5. CONQUISTAS PARA O FUTURO

AULA 4

1. QUESTÕES DE CLASSE E DE STATUS
2. SEGREGAÇÃO SOCIOESPACIAL
3. CAMPO E CIDADE
4. CURRÍCULOS E PROJETO PEDAGÓGICO
5. CULTURA E AS DIFERENÇAS DE CLASSE

AULA 5

1. EDUCAÇÃO ESPECIAL
2. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
3. DIFERENÇAS GERACIONAIS
4. POLÍTICAS DE INCLUSÃO
5. A INCLUSÃO NO AMBIENTE ESCOLAR

AULA 6

1. REPENSANDO A DIVERSIDADE
2. RELACIONAR OS TEMAS
3. DISCRIMINAÇÃO E EDUCAÇÃO
4. BULLYING E O ESPAÇO ESCOLAR
5. 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/>. Acesso em: 30 jul. 2019.
- 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>. Acesso em: 30 jul. 2019.

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>. Acesso em: 4 mar.2021.
PROSAS. Belo Horizonte; São Paulo, [S.d.]. Disponível em: <https://prosas.com.br/home>. Acesso em: 4 mar. 2021.
IBC – Instituto Brasileiro de Coaching. O que é coaching? Goiânia, [S.d.]. Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching/o-que-ecoaching/>. Acesso em: 4 mar. 2021.

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/>. Acesso em: 10 nov. 2019.
- 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>. Acesso em: 10 nov. 2019.
- 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>. Acesso em: 10 nov. outubro de 2019.

DISCIPLINA:

INOVAÇÃO, ECONOMIA VERDE E CRIATIVA

RESUMO

Estamos dando início ao curso sobre “Inovação, Economia Verde e Criativa”. Abordaremos questões relacionadas 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/>. Acesso em: 5 jul. 2019.
- ABRAHAN, M. Explosão da Inovação: aprenda e Inove de forma explosiva. São Paulo: EPSE, 2010.
- SIQUEIRA, J. Criatividade aplicada. Disponível em: <https://criatividadeaplicada.com>. Acesso em: 5 jul. 2019.

