

# Pós-Graduação a distância

## Metodologias Ativas Para a Educação

### Disciplinas:

- Metodologias ativas de aprendizagem: pressupostos e fundamentos
- Redes sociotécnicas como ferramentas de ensino-aprendizagem
- Design thinking para educadores: práticas e soluções para o cotidiano escolar
- Games educativos: o jogo do aprender
- Sala de aula invertida: por que e como trabalhar a inversão
- Documentação pedagógica: preparação e registros de aulas em fotografias e vídeos
- Arranjos espaciais: como criar ambientes mais estimulantes para o aprender
- Aprendizagem em rede: conexões interdisciplinares no momento aula
- Storytelling: estratégias e ferramentas para apresentar a aula como uma narrativa
- Cultura maker: educação mão na massa
- Aprendizagem baseada em projetos: qual é o problema?
- Registros não lineares: infográficos, mapas mentais e cadernos de processos do professor
- Avaliações ativas: a avaliação como aprendizagem contínua
- Precursores das metodologias ativas: bases para a educação contemporânea
- Ensino Híbrido: conexões do ensino remoto com o ensino presencial

### Ementas:

#### **Metodologias ativas de aprendizagem: pressupostos e fundamentos**

Ensino e aprendizagem nas metodologias ativas: processos e resultados. As metodologias ativas em diálogo com demandas e competências do século XXI. Novos manejos teóricos e práticos nas práticas pedagógicas da cena contemporânea.

---

---

---

### **Redes sociotécnicas como ferramentas de ensino-aprendizagem**

O conceito de comunidade criativa a partir das redes sociotécnicas. As redes sociais como lugar de construção de conhecimento. Estratégias de engajamento para a aprendizagem usando as redes sociotécnicas.

### **Design thinking para educadores: práticas e soluções para o cotidiano escolar**

Resolução de problemas complexos de forma criativa. Etapas do Design Thinking em práticas pedagógicas: enfrentar, observar, idear, prototipar e testar. Design Thinking em projetos colaborativos na escola.

### **Games educativos: o jogo do aprender**

Gamificação e processo de aprendizagem. Interação, colaboração e criação em práticas com games na sala de aula. Plataformas transmídias em jogos pedagógicos.

### **Sala de aula invertida: por que e como trabalhar a inversão**

Conceito de sala de aula invertida. Planejamento de conteúdos baseado no método da sala de aula invertida. O papel do professor nos momentos assíncronos. O papel do professor nas orientações das atividades em equipe. A comunicação de conteúdos pelos estudantes no método da sala de aula invertida.

### **Documentação pedagógica: preparação e registros de aulas em fotografias e vídeos**

Planejamento de aulas em vídeos Educacionais. O uso da fotografia na preparação de aulas. O uso de fotografias no registro de aulas e práticas desenvolvidas pelos alunos. Questões técnicas e estéticas no uso de vídeos e fotografias para práticas pedagógicas.

### **Arranjos espaciais: como criar ambientes mais estimulantes para o aprender**

O espaço escolar e suas paisagens de sentido. O espaço como metáfora das relações humanas. Construção de cartografias possíveis no espaço escolar. Espaço e afeto na construção do conhecimento.

### **Aprendizagem em rede: conexões interdisciplinares no momento aula**

O conceito de rede como operador de leitura do aprender. A interdisciplinaridade na construção de metodologias ativas para práticas pedagógicas complexas. A interdisciplinaridade como eixo central para a construção de uma educação do futuro.

### **Storytelling: estratégias e ferramentas para apresentar a aula como uma narrativa**

A aula como um texto. Apropriação de técnicas narrativas para a apresentação de uma aula. A capacidade de contar histórias relevantes em uma aula. O conceito de “leitor modelo” na preparação de uma aula.

### **Cultura maker: educação mão na massa**

A experimentação como metodologia e como processo. A atividade prática como estímulo para competências do século XXI: empatia, potencial inventivo, autonomia. A educação mão na massa como caminho de valorização do processo criativo.

### **Aprendizagem baseada em projetos: qual é o problema?**

Prática e teoria em diálogo. Costuras disciplinares na elaboração de um projeto. O aprendizado a partir de experiências práticas. A aprendizagem baseada em projetos nos ambientes virtuais de aprendizado.

### **Registros não lineares: infográficos, mapas mentais e cadernos de processos do professor**

O pensamento em rede na aprendizagem e os registros não lineares. Os infográficos e seus jogos verbo-visuais. Os mapas mentais como registro do processo de criação e estratégia de tomadas de decisões. Os cadernos de processo como experimentação e geração de ideias.

### **Avaliações ativas: a avaliação como aprendizagem contínua**

Instrumentos de avaliação frente às metodologias ativas. Avaliação de processos de aprendizagem. A avaliação como atividade transversal no currículo. A avaliação como lugar de estímulo ao pensamento crítico-criativo.

### **Precursos das metodologias ativas: bases para a educação contemporânea**

Pensadores que contribuíram para operadores conceituais e práticas das Metodologias Ativas para a Educação. O conceito de escola situado em contextos históricos definidores para as práticas educacionais inovadoras. Transformações nos processos educativos no âmbito dos conteúdos, nos modos de ensinar e nas relações entre professores e estudantes.

### **Ensino híbrido: conexões do ensino remoto com o ensino presencial**

Conceito de ensino híbrido. Modelos de ensino híbrido. Planejamento de aulas na implementação do ensino híbrido. Ferramentas úteis para a sala de aula híbrida.