

## **Pós-Graduação a distância**

### **Metodologias Ativas Para a Educação**

#### **DISCIPLINAS:**

- 1) METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: PRESSUPOSTOS E FUNDAMENTOS
  - 2) REDES SOCIOTÉCNICAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM
  - 3) DESIGN THINKING PARA EDUCADORES: PRÁTICAS E SOLUÇÕES PARA O COTIDIANO ESCOLAR
  - 4) GAMES EDUCATIVOS: O JOGO DO APRENDER
  - 5) SALA DE AULA INVERTIDA: POR QUE E COMO TRABALHAR A INVERSÃO
  - 6) DOCUMENTAÇÃO PEDAGÓGICA: PREPARAÇÃO E REGISTROS DE AULAS EM FOTOGRAFIAS E VÍDEOS
  - 7) ARRANJOS ESPACIAIS: COMO CRIAR AMBIENTES MAIS ESTIMULANTES PARA O APRENDER
  - 8) APRENDIZAGEM EM REDE: CONEXÕES INTERDISCIPLINARES NO MOMENTO AULA
  - 9) STORYTELLING: ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS PARA APRESENTAR A AULA COMO UMA NARRATIVA
  - 10) CULTURA MAKER: EDUCAÇÃO MÃO NA MASSA
  - 11) APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: QUAL É O PROBLEMA?
  - 12) REGISTROS NÃO LINEARES: INFOGRÁFICOS, MAPAS MENTAIS E CADERNOS DE PROCESSOS DO PROFESSOR
  - 13) AVALIAÇÕES ATIVAS: A AVALIAÇÃO COMO APRENDIZAGEM CONTÍNUA
  - 14) PRECURSORES DAS METODOLOGIAS ATIVAS: BASES PARA A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA
  - 15) ENSINO HÍBRIDO: CONEXÕES DO ENSINO REMOTO COM O ENSINO PRESENCIAL
  - 16) HUMANIDADES
- 
- 
-

## **EMENTAS:**

### **DISCIPLINA 1: 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.

### **DISCIPLINA 2: 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.

### **DISCIPLINA 3: 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.

### **DISCIPLINA 4: 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.

### **DISCIPLINA 5: 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.

## **DISCIPLINA 6: 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.

## **DISCIPLINA 7: 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.

## **DISCIPLINA 8: 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.

## **DISCIPLINA 9: 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.

## **DISCIPLINA 10: 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.

## **DISCIPLINA 11: 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.

## **DISCIPLINA 12: 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.

## **DISCIPLINA 13: 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.

## **DISCIPLINA 14: PRECURSORES 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.

## **DISCIPLINA 15: 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.

## **DISCIPLINA 16: HUMANIDADES**

O ser humano, o processo de humanização e o conceito de pessoa. Desafios contemporâneos e o lugar da religião e da espiritualidade. Autonomia e heteronomia na sociedade atual. Princípios éticos e ética profissional.