

Pós-Graduação a distância

Metodologias Ativas Para a Educação

DISCIPLINAS:

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

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 6: 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 7: 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 8: 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 9: 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 10: 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 11: 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 12: 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 13: 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 14: 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 15: 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 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.