

# **FASUL EDUCACIONAL** **(Fasul Educacional EaD)**

---

## **PÓS-GRADUAÇÃO**

### **APRENDIZAGEM CRIATIVA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

#### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

---

## APRENDIZAGEM CRIATIVA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

<b>DISCIPLINA:</b> METODOLOGIAS ATIVAS
<b>RESUMO</b>
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.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> 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
<b>AULA 2</b> 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
<b>AULA 3</b> 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
<b>AULA 4</b> INTRODUÇÃO MODELO FLEX MODELO À LA CARTE MODELO VIRTUAL ENRIQUECIDO AVALIAÇÃO NO ENSINO HÍBRIDO
<b>AULA 5</b>

INTRODUÇÃO APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS APRENDIZAGEM PERSONALIZADA
<b>AULA 6</b> INTRODUÇÃO MOVIMENTO MAKER INSTRUÇÃO POR PARES REALIDADE AUMENTADA REALIDADE VIRTUAL
<b>BIBLIOGRAFIAS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.</li><li>• NOSSA ESCOLA EM RECONSTRUÇÃO. Relatório. Porvir.org. 2016. Disponível em: <a href="https://porvir.org/nossaescolarelatorio/">https://porvir.org/nossaescolarelatorio/</a>. Acesso em: 19 nov. 2019.</li><li>• 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: <a href="http://www.redalyc.org/html/1891/189141165004/">http://www.redalyc.org/html/1891/189141165004/</a>. Acesso em: 19 nov. 2019.</li></ul>

<b>DISCIPLINA:</b> INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
<b>RESUMO</b>
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.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> 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
<b>AULA 2</b> 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 NEURAIS ARTIFICIAIS (RNAs)  
TEMA 03 – DESAFIOS DAS REDES NEURAIS 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](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.

