



# Pós-Graduação

## Proficiência em Tecnologias Digitais para uma Educação Empreendedora

Uma Pós-Graduação objetiva, simultaneamente provocando a mudança de mindset dos professores e dando-lhes proficiência no uso de equipamentos, software e aplicativos tecnológicos para seu efetivo aproveitamento nas práticas pedagógicas. Ao longo de 18 meses, os professores serão instigados a utilizar com seus alunos novas tecnologias e práticas pedagógicas, criando um ambiente de inovação, tecnologia e empreendedorismo.

### OBJETIVOS

Formar o professor, no âmbito da realidade escolar, para mediar ações pedagógicas e sociais éticas e interativas, adequadas aos documentos legais, que favoreçam a aprendizagem significativa e ativa dos estudantes, desenvolvendo uma mentalidade empreendedora e criativa, com a consciência de que o aprender é um processo perene, que atinge todos os aspectos da vida.

Orientar e capacitar o professor para o planejamento pedagógico, com base numa visão empreendedora e no uso de recursos de tecnologias digitais, de forma personalizada, contínua e objetivamente aplicável aos discentes.

Mapear previamente o cenário educacional das escolas-alvo, buscando conhecer a visão e o nível de apropriação tecnológica, pedagógica e legal do público docente, bem como, posteriormente, os conhecimentos e resultados socioeducacionais advindos do Programa.

Promover eventos intra e extraescolares de divulgação e comunicação das ações formativas, pedagógicas, empreendedoras e tecnológicas realizadas durante o Programa.

Fornecer ambiente virtual de aprendizagem para promover as ações didático-pedagógicas dos professores atendidos pelo Programa Digitvs Empreendedor.



# Pós-Graduação

## Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo na Educação

### **METODOLOGIA**

A duração do curso é de 18 meses.

A duração das disciplinas é de 4 semanas:

Na primeira e terceira semanas, há encontros virtuais síncronos, de 3 horas-aula cada um, aos sábados (os quais ficam gravados e disponíveis na Plataforma de aprendizagem).

Nas outras semanas, há momentos assíncronos de estudo dos materiais didáticos e oportunidades de "tira-dúvidas" com tutores e professores.

Você estuda com materiais didáticos virtuais:

E-book com conteúdo autoral.

Videoaulas com a síntese dos conteúdos da disciplina.

Gravações dos encontros síncronos

Apresentações utilizadas pelos professores nos encontros.

Vídeos com conteúdos complementares.

Atividades avaliativas aplicadas.

A avaliação ocorre por meio de propostas de atividades e estudo de casos práticos.

### **FORMA DE PAGAMENTO**

Prefeitura:

Inscrição regular no curso, pagamentos iguais e mensais dos alunos ativos.

Bonificação de 10% do número de inscrições

Relatórios mensais de desempenho dos alunos

Outros:

Solicite orçamento para turmas corporativas

### **CONCEITO**

Uma proposta de formação docente continuada, ofertada em parceria com municípios e órgãos público-privados. Focaliza os saberes do professor e visa a transformar a educação da escola pública em um elemento criativo, cooperativo, super significativo para o aluno e superinteressante para o professor, idealizado como projeto pedagógico capaz de transformar o aluno desde já em cidadão inteligente, criativo e crítico.



# Pós-Graduação

## Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo na Educação

### ATENDIMENTO

Nossa equipe está disponível das 8 às 21 horas, de segunda a sexta, e das 8 às 17 horas aos sábados, para atender virtualmente, ou presencialmente sob agendamento.

A tutoria e a coordenação estão preparadas para atender dúvidas de conteúdos, necessidade de contato com o instrutor da disciplina, ou dúvidas sobre a trilha pedagógica, de forma individual e personalizada, sempre respeitando o tempo de cada um.

### PÚBLICO-ALVO

O curso é oferecido a professores, colaboradores e gestores da educação pública. Pretende-se que os egressos da Pós-graduação apresentem as características de um perfil:

preparado para mediar ações pedagógicas e sociais éticas;

- alinhado aos mecanismos e documentos legais em seu planejamento e metodologia;
- promovedor da aprendizagem significativa, ativa e empreendedora dos estudantes;
- estimulador de capacidades criativas e inovadoras;
- consciente de que o aprender é um processo que dura a vida toda;
- usuário de tecnologias digitais nos processos e ações pedagógicas;
- capacitado para o planejamento e o uso dos recursos disponíveis;
- hábil, didática e pedagogicamente;
- capaz de mediar, em classe, processos de diálogo, reflexão coletiva, compartilhamento e interação.

### DIFERENCIAIS

Oficinas com temáticas pedagógicas e pedagógico-tecnológicas oferecidas em paralelo ao curso.

Certificação em nível de especialização e de extensão ao final do curso.

Atendimento personalizado e diário nos três turnos.



# Pós-Graduação

## Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo na Educação

### CERTIFICAÇÃO

Graduado - Receberá Certificado de Pós-Graduação

Não Graduado - Receberá Certificado de Extensão

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### ***Ambientação: introdução à metodologia Digitvs - 30h***

Professor: Jussie Bittencourt Hahn

Esta disciplina apresenta os principais pilares da metodologia Digitvs de ensino e aprendizagem, ressaltando aspectos práticos importantes para a sua aplicação: apresentação de objetos de aprendizagem; os quatro pilares da educação; exemplos de atividades e formatos de avaliação; interpretação dos novos papéis que cabem à escola, ao professor e ao aluno no processo de ensino e aprendizagem; a cooperação e a colaboratividade na construção de conhecimento; a lugarização como caminho potencializador das relações de ensino e aprendizagem; modalidades híbridas de ensino e sua importância na nova sala de aula.

#### ***Conceitos-chave para a educação no século XXI - 30h***

Professor: Jonas Saraiva

Esta disciplina aborda os principais conceitos que têm balizado e direcionado a educação no século XXI, tais como: ensino por competências e habilidades; metodologias ativas; aprendizagem significativa; tecnologias digitais e inovação; mediação e curadoria docente; educação empreendedora.

#### ***Metodologias ativas: aplicações na educação - 30h***

Professor: Mario Augusto Pool

Esta disciplina aborda os conceitos, as etapas, a utilidade e uso das metodologias ativas na educação; a aprendizagem por projetos; a aprendizagem baseada em situações-problema; a sala de aula invertida; o design thinking; a aprendizagem colaborativa e formação humana; o desenvolvimento do espírito empreendedor no aluno; a orientação; a orientação e elaboração de projetos de aula baseados em metodologias ativas.

#### ***Avaliação como instrumento de aprendizagem - 30h***

Professor: Fábio Ferreira Dias

Esta disciplina aborda caminhos e possibilidades de avaliação; etapas da avaliação: inicial, processual e final; avaliação por competências; avaliação como instrumento de aprendizagem; autoavaliação, avaliação de pares e professores; relação ensinar-aprender-(re)avaliar; a importância do feedback no processo avaliativo.



# Pós-Graduação

## Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo na Educação

### **BNCC, empreendedorismo e estratégias pedagógicas: transversalidade na educação - 30h**

Professor: Maria Tanise Antunes

Esta disciplina apresenta a construção de um modelo pedagógico alicerçado em 5 pilares: ferramentas digitais na prática pedagógica; equilíbrio no desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais; incentivo à leitura/interpretação e ao desenvolvimento do pensamento lógico-matemático; inclusão de inovação, sustentabilidade, empreendedorismo e responsabilidade social de forma transversal; aprendizagem significativa e busca incessante pela participação ativa do aluno na prática pedagógica, dando-lhe a responsabilidade na resolução de conflitos.

### **Objetos audiovisuais de aprendizagem - 30h**

Professor: Guilherme Rovadoschi

Esta disciplina tem cunho teórico-prático e focaliza a exploração de recursos digitais voltados para a produção de objetos audiovisuais de aprendizagem, tais como: vídeos e videoaulas; mídias de edição; materiais em áudio: podcasts e audiolivros. Contempla também o uso didático-pedagógico desses recursos, ressaltando as características de seu formato e produção, bem como sua importância e as potencialidades com os estudantes.

### **Comunicação na educação - 30h**

Professor: Leandro Prado

Esta disciplina aborda a educação como um processo amplo e ramificado da comunicação efetiva, pela qual professores e alunos são capazes de dialogar, refletir coletivamente, de compartilhar informações e de se retroalimentarem. Entendendo que a educação deve ser um sistema capaz de inter-relacionar conceitos, ideias, teorias e práticas, a disciplina preconiza a diversidade de ações que podem ser atribuídas e desenvolvidas no campo da comunicação educacional, a fim de validar uma posição de compreensão mútua entre professor e estudante, pela qual ambos, sendo protagonistas de seu próprio conhecimento, serão capazes de dialogar fluidamente, interagir com os processos de construção de conhecimento e de empreender para a sua formação ética, moral, cognitiva, emocional, profissional e social.

### **Habilidades para o perfil pessoal e profissional do século XXI - 30h**

Professor: Claudia Deitos Giongo

Esta disciplina aborda as principais habilidades do cidadão do século XXI, focalizando as adequações necessárias à instituição escolar para que possa migrar seu enfoque de conteúdos para um enfoque realmente formativo. São vistos conceitos como os que seguem: competência empreendedora e espírito criativo; empreendedorismo social; resolução de problemas; tomada de decisão; trabalho em equipe; liderança, criatividade, cooperação, iniciativa e autonomia.





# Pós-Graduação

## Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo na Educação

### **Objetos gráficos de aprendizagem - 30h**

Professor: Cristina Martins

Esta disciplina tem cunho teórico-prático e aborda o uso da imagem na prática pedagógica, por meio da exploração de recursos digitais voltados para a produção de objetos de aprendizagem gráficos, tais como: recursos para apresentações; recursos para infográficos e mapas mentais; recursos para trabalho com textos e imagens; recursos animados.

### **Objetos gamificados de aprendizagem - 30h**

Professor: Cristina Martins

Esta disciplina explora recursos digitais voltados para a construção de práticas pedagógicas lúdicas e interativas; a gamificação como recurso essencial no processo de ensino e aprendizagem da nova sala de aula; criação de ferramentas, inserção no contexto da sala de aula e compreensão dos benefícios da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.

### **Desenvolvimento de competências empreendedoras e inovadoras - 30h**

Professor: Vinicius Mendes Lima

Esta disciplina aborda a competência empreendedora e o espírito criativo; as qualidades e valores do empreendedorismo, trabalhando as competências fundamentais que devem caracterizá-lo: trabalho em equipe, liderança, criatividade, cooperação, iniciativa e autonomia; conexão entre o empreendedorismo e a educação; práticas capazes de levar inovação ao modelo educacional e desenvolver competências essenciais para a vida.

### **Praticar: caminhos e possibilidades para uma sala de aula significativa - 30h**

Professor: Jussie Bittencourt Hahn

Essa disciplina se volta à aplicação prática dos conceitos abordados nas disciplinas já trabalhadas, desenvolvendo ideias e projetos para transformar a teoria em práticas de sala de aula; desenvolvimento de competências e habilidades; aplicação da aprendizagem cooperativa e colaborativa; incentivo à participação ativa do aluno na sua aprendizagem; introdução de ferramentas digitais no cotidiano da sala de aula; exercício de modelos de hibridismo; práticas de comunicação efetiva.

### **Projeto Integrador - 30h**

Professor: Gilca Lucena Kortmann

Esta disciplina possibilita a apresentação de uma proposta de projeto de intervenção na realidade pedagógica do professor/aluno, tendo em vista os conceitos e recursos trabalhados no curso. O projeto integrador visa a sistematizar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do curso, como também oferecer vivência prática-profissional mediante aplicação dos conhecimentos em situações reais. Além disso, o projeto também propicia ao estudante o contato com o universo acadêmico da iniciação científica.