

Grade Curricular

UniRitter | 50 ANOS

Especialização em Aprendizagem e Inovação

Disciplina	Ementa
Análise e Resolução de Problemas Profissionais	Desenvolve o pensamento crítico, analítico, sintético, dedutivo e indutivo para a análise e resolução de problemas. Analisa problemas e busca informações confiáveis. Identifica causas prováveis e levanta alternativas. Elabora e define soluções, estabelecendo prioridades. Constrói um plano de ação e negocia a implementação.
Ferramentas Práticas para Inovação	Aborda o conceito, drivers e tipos de inovação. Desenvolve habilidades para a criatividade e inovação. Apresenta ferramentas práticas que possibilitam o uso da criatividade e inovação na profissão.
Projeto de Experiência	Concepção de um projeto de resolução de problema profissional, ligado à especialidade, usando a metodologia Design Thinking.
Escola: Papel Social e Desafios Contemporâneos	A disciplina aborda Educação como espaço do fenômeno educativo, segundo a visão sociológica. Elucida a reflexão acerca da sociedade atual e novas demandas educacionais e de formação humana. Oportuniza a compreensão da escola como espaço de construção de práticas societárias, além das comunidades educacionais: novas e antigas configurações.
Inovação e Educação	A disciplina aborda os conceitos gerais e básicos, relacionados à gestão da inovação tecnológica, evolução da inovação e os modelos de inovação tecnológica. Aborda acerca dos incentivos governamentais à inovação tecnológica e prospecção tecnológica. Relaciona a Internet e a Educação, e o uso em sala de aula, como as técnicas de Pesquisas na Internet e ferramentas da web.
Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem	Aborda as principais correntes teóricas da psicologia e suas relações com os processos de ensino-aprendizagem. Abrange conhecimentos relativos aos aspectos evolutivos do desenvolvimento do ser humano e de suas relações interpessoais, analisando sua contribuição ou interferência nos processos de aprendizagem.
Ação Docente e Ambientes Virtuais de Aprendizagem	A disciplina aborda os conceitos e aplicações acerca dos ambientes virtuais de aprendizagem. Enfatiza aspectos relacionados à mediação pedagógica em ambientes virtuais de aprendizagem, assim como referente ao Design Instrucional e objetos de aprendizagem. Oportuniza a compreensão de conceitos e experiências sobre educação a Distância.
Gênero, Educação e Sexualidade	O estudo busca compreender como os conceitos de gênero e de sexualidade são tratados a partir da proposição de políticas educacionais e os seus desdobramentos nas práticas pedagógicas em sala de aula.
Currículo e Interdisciplinaridade	A disciplina realiza o estudo do currículo e da Educação Superior na perspectiva de ciências da educação, atenta aos seus aspectos filosóficos, históricos, psicológicos e socio-antropológicos. Apresenta o currículo como elemento norteador das ações político-pedagógicas na docência do Ensino Superior, assim como as possibilidades de constituição interdisciplinar neste instrumento.

Educação a Distância	Aborda os fundamentos históricos, teóricos e metodológicos da Educação a distância, ambientes virtuais de aprendizagem. Aborda sobre os recursos para comunicação em EAD, modelo Pedagógico de curso de EAD e o papel dos sujeitos em um curso a distância. Caracteriza as atividades síncronas e assíncronas e a organização do tempo em EAD.
Gamificação na Educação	Aborda sobre a Gamificação: definições, exemplos e considerações importantes. Games: o que são jogos e suas características básicas, design de games e etapas e métodos de trabalho. Gamificação com o GeoGebra e gamificação com o Scratch.
Didática e Contemporaneidade - Perspectiva teóricas e metodológicas	A disciplina evidencia os aspectos pertinentes à aula universitária, e as estratégias metodológicas na docência no ensino superior. Evidencia a relação pedagógica na aula universitária e mediação docente. Oportuniza a compreensão sobre as metodologias Ativas, assim como a articulação das TIC's à aula universitária.
Didática e Contemporaneidade - Experiências pedagógicas	A disciplina é estruturada em formato de oficinas pedagógicas para vivência de aulas na docência do Ensino Superior. Oportuniza conhecer: Delimitação do conteúdo; O plano de ensino e o plano de aula; As estratégias didáticas inovadoras; Inclusão de recursos tecnológicos; Operacionalização da aula.
Organização da ação pedagógica	Apresenta as concepções pedagógicas que fundamentam o trabalho escolar e a aprendizagem. Aborda o projeto político-pedagógico como núcleo de trabalho coletivo. Reflete acerca de experiências e propostas transformadoras na educação não-escolar. Compreende a relação entre Planejamento educacional e planejamento de ensino, e evidencia o conhecimento para a avaliação da aprendizagem.
Tecnologias e Aprendizagem em Dispositivos Móveis (M-Learning)	Aborda sobre as Tecnologias Móveis, a aprendizagem móvel e ubíqua. Apresenta as diretrizes políticas para aprendizagem móvel, e a avaliação de aplicativos educacionais.
Recursos Educacionais Abertos e Objetos de Aprendizagem	Aborda o conceito de Abertura (Openness): dados abertos, governo aberto, pedagogia aberta. Educação aberta: conceito, políticas educacionais, tendências e avaliação de resultados. Redes de aprendizagem e aprendizagem on-line. Bibliotecas digitais, comunidades de aprendizagem e de prática e educação aberta. Diferenciação de softwares e objetos de aprendizagem.

