



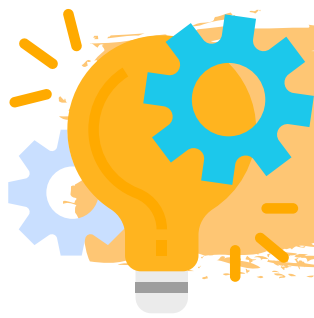
PROGRAMA DE FORMAÇÃO



Daiani Damm Tonetto Riedner
Hercules da Costa Sandim Amaury
Antônio de Castro Junior

25 de Março de 2022





CURSO DE GESTÃO DE PROJETOS E ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS EM ESPAÇOS MAKERS

Público-alvo: Gestores e Formadores para os LABCRIE (até 20 professores/gestores/multiplicadores indicados por cada unidade federativa de implantação).

Modalidade de oferta: 20 horas EaD + 20 horas presenciais.

Carga horária total: 40 horas.

Número de Turmas: 1 (uma) turma por Labcrie.

Objetivo Geral: Apresentar estratégias, metodologias, ferramentas e tecnologias para gestão dos espaços makers e para a gestão dos projetos educacionais desenvolvidos no âmbito dos LABCRIE. Apresentar e construir, de forma prática, estratégias, metodologias, ferramentas e tecnologias que possam apoiar o trabalho pedagógico dos professores da educação básica para a integração da cultura maker, da gamificação, da robótica educacional e da aprendizagem criativa no planejamento didático pedagógico de forma contextualizada com o currículo escolar e com as competências gerais previstas na BNCC.

Metodologia da oferta: O curso será ofertado de forma híbrida, com todo material didático dos módulos organizado no ambiente virtual de aprendizagem e com formações presenciais focalizadas nos conteúdos práticos de cada Módulo. Seguindo um cronograma de execução, cada Labcrie receberá especialistas para realização das formações presenciais com duração total de 20 horas, iniciando na sexta à noite, sábado e domingo o dia todo. As outras 20 horas serão computadas por meio de atividades a serem desenvolvidas no AVA UFMS dentro do período de oferta do curso, com mediação de especialistas da área.





Conteúdo Programático

Módulo I - Gestão de Espaços Makers e suas Tecnologias

Carga horária: 8h

Ementa: Cultura Maker: concepção da gestão de projetos em espaços makers. Coordenação de atividades e gestão de escopo. Elaboração de projetos. Dimensionamento, sustentabilidade e gestão de riscos. Organização estrutural e gestão de pessoas em espaços makers. Acompanhamento e avaliação de projetos.

Ferramentas e tecnologias de apoio à gestão de projetos e espaços makers: Trello, Asana, Notion, etc.

Objetivos específicos:

- Conhecer os fundamentos da Cultura Maker;
- Conhecer a estrutura e organização de um Espaço Maker;
- Aprender técnicas e estratégias para elaboração e gestão de projetos, para a organização estrutural e para gestão de pessoas em Espaços Makers;
- Aprender sobre ferramentas e estratégias para planejamento, estruturação, acompanhamento, avaliação e gestão de projetos em espaços makers.

Unidade 1: Fundamentos da Cultura Maker

Unidade 2: Estrutura e Organização de Espaços Makers

Unidade 3: Gestão de Projetos em Espaços Makers

Unidade 4: Ferramentas de Apoio a Gestão de Projetos e Espaços Makers





Módulo II - Cultura Organizacional

Carga horária: 2h

Ementa: Cultura organizacional. Estratégias para promoção de uma cultura organizacional ancorada na inovação e no trabalho colaborativo.

Objetivo específico:

- Conhecer o que é cultura organizacional;
- Conhecer estratégias para promoção de uma cultura organizacional ancorada na inovação e no trabalho colaborativo.

Unidade 1: O que é Cultura Organizacional?

Unidade 2: Cultura Organizacional em Ambientes Educacionais e Inovadores

Módulo III - Cultura Maker na Educação

Carga horária: 6h

Ementa: Introdução à Cultura Maker. Cultura Maker no Brasil. Sala de aula como espaço Maker. Cultura Maker na BNCC. Design Thinking para experimentação da Cultura Maker. Experimentação de técnicas de Impressão 3D e à Laser.





Objetivos específicos:

- Conhecer o que é a Cultura Maker, as experiências do Brasil e sua articulação com a BNCC;
- Conhecer o potencial das metodologias ativas para a cultura maker com foco no Design Thinking;
- Conhecer e experimentar técnicas de prototipação, como impressão 3D, laser e softwares de construção virtual de modelos, para aplicação em situações de aprendizagem.

Unidade 1: Fundamentos cultura maker na educação

Unidade 2: Cultura maker e metodologias ativas de aprendizagem

Unidade 3: Cultura maker na prática: ferramentas, tecnologias e aplicações educacionais

Módulo IV: Gamificação na Educação

Carga horária: 6h

Ementa: Jogo, ludicidade e aprendizagem. Tipos de jogos e seus elementos. Planejamento e estratégias de gamificação.

Objetivos específicos:

- Conhecer os fundamentos da gamificação e compreender a relação entre o jogo, a ludicidade e a aprendizagem;
- Conhecer os tipos de jogos, seus elementos e o potencial da aprendizagem por meio de jogos;





- Conhecer estratégias de gamificação na educação básica e reconhecer os elementos básicos dos jogos como motivação, regras, pontuação, ranking, níveis, conquistas, premiações e repetição.

Unidade 1: Fundamentos da gamificação

Unidade 2: Aprendizagem por meio jogos

Unidade 3: Estratégias e ferramentas para aplicação da gamificação na educação básica

Módulo V - Robótica Educacional

Carga horária: 6h

Ementa: Conceitos, fundamentos e aplicações da robótica na educação. Robótica Pedagógica na BNCC. Pensamento Computacional. Robótica Pedagógica. Componentes de um robô: sensores, motores e controladores. Kits de robótica e seu uso educacional.

Objetivos específicos:

- Conhecer os conceitos, fundamentos e aplicações da robótica na educação e as perspectivas da BNCC;
- Conhecer e experimentar as ferramentas e tecnologias para a robótica pedagógica;
- Conhecer estratégias para desenvolver o pensamento aliado aos conteúdos curriculares.

Unidade 1: Fundamentos da robótica na educação: estratégias, aplicações e perspectivas da BNCC

Unidade 2: Pensamento computacional e aprendizagem ativa

Unidade 3: Robótica pedagógica na prática: ferramentas e tecnologias





Módulo VI - Aprendizagem Criativa

Carga horária: 6h

Ementa: Aprendizagem Criativa. Pensamento criativo. Aprendizagem Criativa na Educação Básica. Estratégias de experimentação da Aprendizagem Criativa na Educação Básica. Atividades Mão na Massa na Educação Básica. Scratch.

Objetivos específicos:

- Conhecer os conceitos e pilares teóricos da aprendizagem criativa e do pensamento criativo;
- Conhecer estratégias, tecnologias e ferramentas para planejamento e experimentação da Aprendizagem Criativa na Educação Básica;
- Conhecer as possibilidades de experimentação da Aprendizagem Criativa com atividades mão na massa e com Scratch.

Unidade 1: Fundamentos da Aprendizagem Criativa e do Pensamento Criativo

Unidade 2: A Aprendizagem Criativa na Educação Básica

Unidade 3: Aprendizagem Criativa na Prática: Mão na Massa e Scratch

Módulo VII - Educomunicação

Carga horária: 6h

Ementa: A interface Comunicação e Educação. Educomunicação na BNCC. Tecnologias e Mídias digitais para o desenvolvimento de práticas pedagógicas educacionais. Elaboração de projetos de educomunicação.





Objetivos específicos:

- Conhecer os fundamentos da Educomunicação;
- Conhecer projetos e possibilidades da Educomunicação na Educação Básica e as perspectivas da BNCC;
- Conhecer as diferentes tecnologias em mídias digitais para o desenvolvimento de práticas pedagógicas educacionais;

Unidade 1: O que é Educomunicação?

Unidade 2: A Educomunicação na Educação Básica e articulação com a BNCC

Unidade 3: Educomunicação na prática: projetos, tecnologias e práticas pedagógicas

