

# TRILHAS DE FUTURO - EDUCADORES

**IDENTIFICAÇÃO:** Projeto de Formação Continuada e Desenvolvimento Profissional dos Servidores da Educação - Trilhas de Futuro Educadores

Credenciamento de Instituições Educacionais de Ensino Superior (IES), públicas e privadas, para oferecer aos servidores da Secretaria de Estado de Educação - SEE vagas nos cursos de aperfeiçoamento, na modalidade EaD, e stricto sensu (mestrado e doutorado), nas modalidades presencial e semipresencial.

## I) DADOS DA INSTITUIÇÃO A SER CREDENCIADA

**INSTITUIÇÃO:** Universidade FUMEC

**CNPJ:** 17.253.253/0005-01

**NOME FANTASIA:**

PÚBLICA

PRIVADA

MUNICIPAL  ESTADUAL  FEDERAL

**MUNICÍPIO/UF:** Belo Horizonte/MG

**IDENTIFICAÇÃO DA MANTENEDORA OU INTERVENIENTE (SE HOVER):** FUNDACAO MINEIRA DE EDUCACAO E CULTURA

**CNPJ:** 17.253.253/0001-70

**MUNICÍPIO/UF:** Belo Horizonte/MG

## II) IDENTIFICAÇÃO DO CURSO E AUTORIZAÇÕES

**CURSO DE APERFEIÇOAMENTO**

**CURSO:** **Docência com ênfase nas Metodologias Ativas**

**TEMÁTICA:** Educação Integral – Currículo e metodologias de ensino para a Educação Integral

**VINCULADO A QUAL ESPECIALIZAÇÃO OU MBA:** **Especialização em Docência com ênfase nas Metodologias Ativas**

**PORTARIA Nº:** Resolução CONSUNI Nº 040/2020, de 19 de outubro de 2020.

## III) DESCRIÇÃO E DETALHAMENTO DO CURSO A SER MINISTRADO:

**CURSO:** **Docência com ênfase nas Metodologias Ativas**

**NÍVEL ACADÊMICO:** Aperfeiçoamento

TOTAL DE VAGAS QUE A INSTITUIÇÃO VAI OFERECER: 100 vagas

O MÍNIMO DE VAGAS QUE A INSTITUIÇÃO PODERÁ OFERTAR O CURSO: 30 vagas

CARGA HORÁRIA DO CURSO: 180 horas

DURAÇÃO TOTAL DO CURSO (EM MESES): 6 meses

PREVISÃO DE INÍCIO DAS AULAS: 04/09/2023

MODALIDADE DA OFERTA DO CURSO:

[ x ] EaD [ ] Presencial [ ] Semipresencial

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS: (Anexo III – mas possível de apresentação de novas nomenclaturas)

<b>Disciplinas : Metodologias Ativas para uma sala de aula Inovadora</b>	<b>Horas</b>
Multimídia no contexto da sala de aula	30
Metodologias ativas de aprendizagem	30
Sala de aula invertida	30
Gameficação: do conceito à prática	30
Webtools para o ensino e a pesquisa na web	30
Cultura Maker: ambientes interativos de aprendizagem	30
<b>Total</b>	<b>180</b>

#### IV) PROPOSTA TÉCNICA DO CURSO

##### **CURSO DE APERFEIÇOAMENTO**

**CURSO: Docência com ênfase nas Metodologias Ativas**

TEMÁTICA: Educação Integral – Currículo e metodologias de ensino para a Educação Integral

##### **APRESENTAÇÃO DO CURSO**

O curso Docência com ênfase nas Metodologias Ativas (EaD) da Universidade FUMEC oferece aos professores graduados uma formação específica para o exercício da docência, seja na Educação Básica e/ou no Ensino Superior, buscando conscientizá-los acerca das diversas formas de aprendizagem (como, por exemplo, a aprendizagem ativa), bem como instrumentalizá-lo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras por meio das metodologias ativas.

**Perfil do egresso:** Professores graduados em nível superior que lecionem na Educação Básica e/ou no Ensino Superior; Pedagogos com atuação na educação formal e/ou não-formal.

##### **EMENTAS**

###### **Multimídia no contexto da sala de aula**

Multimídia e seu conjunto dos mais variados meios de comunicação (meios digitais, tais como texto, gráfico, imagem, áudio, animação, vídeo) que visam transmitir as diversas formas de conhecimento e informações.

### **Metodologias ativas de aprendizagem**

O processo ensino-aprendizagem utilizando metodologias ativas. O papel do professor no desenvolvimento da aprendizagem centrada pelo estudante. Analisa a problematização, a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em equipes, seus princípios orientadores e fundamentos teóricos-metodológicos.

### **Sala de aula invertida**

Compreensão da proposta de ensino – sala de aula invertida – como uma metodologia ativa de aprendizagem. Aprendizagem por meio da articulação entre espaços e tempos online e presenciais, de forma síncrona e assíncrona.

### **Gameificação: do conceito à prática**

Gamificação na sala de aula. Jogos, sociedade e mercado. Elementos de jogos e aplicabilidade. Universo lúdico, regras e tomada de decisão.

### **Webtools para o ensino e a pesquisa na web**

Uso da web e da pesquisa na educação enquanto uma prática pedagógica. Web como campo de pesquisa, aquisição de conhecimento, ensino e aprendizagem. Blogs, Wikis, Podcasts e outras ferramentas na Web para o ensino-aprendizagem. Estratégias para um ensino online mais inclusivo.

### **Cultura Maker: ambientes interativos de aprendizagem**

A Cultura Maker como Estratégia de Ensino e Aprendizagem. Revisão Sistemática da Literatura. O Incentivo aos estudantes a criarem com as próprias mãos. Construção do ambiente escolar mais interativo e motivador.

## **SISTEMA DE AVALIAÇÃO**

### **O sistema de avaliação é o mesmo para todos os cursos em EaD, conforme abaixo:**

A avaliação do desempenho acadêmico do discente deve ser processual, diagnóstica e contínua ao longo das atividades curriculares por meio de mecanismos participativos e transparentes, que permitam o desenvolvimento e autonomia do discente contínua e efetivamente.

Todos os cursos de pós-graduação EaD da Universidade FUMEC adotam sistemática de avaliação de acordo com os seguintes critérios:

Para cada disciplina serão distribuídos 100 pontos, da seguinte maneira:

- 95 pontos: atividades avaliativas virtuais realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.
- 5 pontos de participação: acessos semanais ao Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Nesse sentido, estão previstas atividades avaliativas virtuais em cada uma das disciplinas que compõem o Curso. A elas são atribuídos 100% do total de pontos de cada disciplina. Tais atividades são instrumentos importantes para o acompanhamento do rendimento acadêmico do aluno, refletindo o resultado do esforço individual de cada um.

Nesse processo, serão consideradas as experiências e a prática profissional dos alunos como um recurso fundamental e de grande potencial para todo o processo de formação. Assim, será

incentivada, em todas as disciplinas, a constituição de grupos para a realização de atividades específicas, atividades dissertativas, objetivas, estudo de casos, desafios interdisciplinares, problematizações, fóruns de discussões, a partir de temáticas e questões relevantes e pertinentes ao campo de atuação da área.

Para ser aprovado nas disciplinas o aluno deverá obter média final de 70 (setenta) pontos em cada uma delas. Caso o aluno não obtenha o 70% em alguma disciplina cursada deverá se matricular na mesma novamente quando de sua nova oferta.

**Critério de aprovação no curso: O aluno deverá obter o mínimo de 70% de aproveitamento em cada disciplina cursada, por meio das atividades avaliativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.**

**No que se refere à apuração da FREQUÊNCIA segue métrica utilizada:**

- Se o aluno realizar todas as atividades avaliativas no Ambiente Virtual de Aprendizagem: 100% de frequência;
- Se o aluno realizar metade das atividades avaliativas no Ambiente Virtual de Aprendizagem: 50% de frequência. E assim sucessivamente;
- Aproveitamento do aluno na disciplina: Somamos a pontuação obtida em cada atividade avaliativa e disponibilizamos o total obtido em %.

## **CERTIFICAÇÃO**

Certificado de conclusão de curso de aperfeiçoamento. O aluno tem a possibilidade de complementar o curso para uma Pós-graduação Lato Sensu.