

Design Educacional: Criatividade, Inovação e Tecnologias

Os desafios encontrados pela educação no cenário atual, em que as inovações tecnológicas promovem informação, entretenimento e cultura, são completamente superáveis quando encarados por um profissional capaz de usar essas tecnologias e recursos digitais a favor do seu processo de ensino e aprendizagem.

Esta pós-graduação lato sensu da PUCPR é uma formação dedicada à capacitação de profissionais com consciência investigativa e que desenvolvam uma abordagem complexa a respeito da educação para absorver o máximo potencial das tecnologias digitais quando aplicadas ao ambiente educacional.

Por que fazer Design educacional: criatividade, inovação e tecnologias na PUCPR?

Como pós-graduação lato sensu que tem a educação como base, o curso de Design Educacional da PUCPR tem no seu corpo docente exemplos renomados de aplicação dos temas abordados. Com o suporte de leituras, reflexões e produção efetiva, o estudante é constantemente desafiado a aprender e aprofundar seus conhecimentos a respeito da educação.

O curso tem como proposta o desenvolvimento de uma abordagem complexa, capaz de consolidar uma rede de aprendizagem por meio do diálogo para troca de experiências e informações que ajudem o estudante a compreender as tecnologias educacionais, criar e desenvolver recursos educacionais digitais adequados para educação deste século e gerenciar e elaborar projetos de design educacional para cursos mediados pelas tecnologias digitais.

Público-Alvo Educadores, comunicadores e designers que desejam se especializar no gerenciamento, planejamento e desenvolvimento de recursos educacionais para o ensino presencial, on-line ou híbrido.

Campus:

Curitiba

Periodicidade:

Semanal

Modalidade:

EAD

Mensalidade:

R\$ 395.00

Formato:

Aula Online ao Vivo

Inscrição:

[Clique aqui](#)

Duração:

7 meses

Disciplinas

Ética

Analisar os problemas éticos atuais, privilegiando controvérsias relacionadas às atividades profissionais. Ao final, os alunos serão capazes de tomar decisões responsáveis e sustentáveis, de acordo com princípios éticos.

Competências Digitais

Revolução 4.0 ou 5.0: educação 5.0, híbrida e onlife? A educação digital na qual o acesso à informação e ao conhecimento pode ocorrer tanto em ambientes formais ou não formais, quanto em qualquer espaço ou tempo, é tendência neste momento histórico e com ela surgem propostas inovadoras para atender esta mudança de paradigma. A educação digital está impulsionada pela 4ª, ou 5ª revolução industrial e oferece diferentes possibilidades como um processo que se caracteriza pela conectividade, rapidez, fluidez e utilização de recursos tecnológicos, mas que desencadeia processos destinados a melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem. Entende-se que um dos saberes relevantes para esta disciplina está relacionada ao 5º saber - Enfrentar as incertezas. Pretende-se com esta disciplina proporcionar as reflexões necessárias para que os estudantes percebam os antagonismos e as complementariedades que a inovação e a disrupção podem oferecer e a necessidade de mudança interior.

Personalizando a Aprendizagem, Respeitando os Estilos e Ritmos

Estudo do desenvolvimento humano considerando diferentes dimensões: físicos, emocional, intelectual, cultural, estético e social. Construtos teóricos do construtivismo e interacionismo. Aprendizagem significativa. Estilos e preferências de aprendizagem. Novo olhar para as Inteligências múltiplas e inteligência emocional. Perfil do aluno na contemporaneidade. Articulação entre a aprendizagem e a metacognição. Relação professor x aluno na visão do paradigma inovador.

Metodologias Ativas

Dinâmicas inovadoras de ensino no contexto da metodologia ativa em sala de aula presencial e online. Formas de aplicar metodologias ativas em sala de aula. Pesquisa e aplicação de Tecnologias digitais para aprendizagem ativa. Visão Prática da Metodologia Ativa da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL - Problem-based Learning). Trabalho com Projetos: fundamentos e princípios. Personalização da aprendizagem guiada por big data (learning analytics) e plataformas adaptativas.

Design Thinking

Metodologia de projeto para criação de recursos educacionais digitais e suas fases. Design Thinking na prática. Gestão de projetos educacionais.

Redes Sociais e a Educação

Utilização das redes sociais em processos educativos, como forma de contribuir para aprendizagem dos educandos da educação formal e informal. Nele, investiga-se o campo da comunicação e da educação, considerando o contexto de utilização das mídias, os significados e as experiências de aprendizagens. Ao final, você será capaz de compreender o papel do professor como mediador de aprendizagens na utilização de diferentes dispositivos que contribuam para processos formativos atendendo as necessárias inovações na educação.

Storytelling

Principais conceitos de estrutura narrativa. Conceitos de Storytelling. Storytelling na educação, como metodologia de ensino e de aprendizagem. Construção de roteiros e desenvolvimento de conteúdos no formato Storytelling. Criatividade na produção de narrativas de diferentes gêneros e seu uso nos dispositivos digitais, com finalidade educacional.

Composição Visual

Como aliar o design e a educação. Princípios visuais das interfaces educacionais. Ferramentas online de criação de recursos educacionais. Projeto prático de criação de recursos educacionais.

Visual Thinking

Conceitos existentes e emergentes relacionados ao uso da ilustração/desenho nas práticas educativas. Diferentes categorias de ilustração, sua utilização em diferentes veículos e plataformas na atualidade. A narrativa sequencial, linguagem contemporânea e a importância do aprendizado por meio da visualidade. Histórias em quadrinhos, memes, mapas mentais, charges como crônicas visuais dos fatos. Sensibilização de sujeitos e cenário das novas gerações. Possibilidades interdisciplinar do uso do pensamento visual e do desenho como ferramenta educacional.

Projeto Visual

Desenvolvimento de projeto de design educacional, alinhando princípios visuais, estruturas narrativas, composição e visual thinking.

Design de Atividades de Aprendizagem

Criação da experiência de aprendizagem. Criação de design de atividade de aprendizagem. Criação de estratégias didáticas para atividades online, semipresenciais e presenciais utilizando tecnologias digitais.

Roteirização, Gravação e Edição de Vídeo

Produção, criação e edição de vídeos educacionais. Princípios básicos de edição de áudio e vídeo, inserção de elementos gráficos e trilha sonora, finalização e publicação na web. Produção de vídeos com autonomia e de maneira eficaz.

Recursos Educacionais Digitais

Produção, criação e edição de recursos educacionais digitais. Criar apresentações, sites, livros, revistas e animações básicas. Recursos online para trabalhar colaborativamente. Produção de recursos educacionais online de maneira rápida e fácil.

Caminhos para a Educação do Futuro

Explora as tendências emergentes na educação, enfatizando o papel das tecnologias digitais e a formação contínua dos educadores. A proposta é promover reflexões sobre as transformações necessárias para preparar as novas gerações para o futuro do aprendizado, com foco na inovação pedagógica e no desenvolvimento de competências para o século XXI.

Teorias de Aprendizagem

Aborda as principais teorias que explicam os processos de aquisição e construção de conhecimento, considerando perspectivas históricas e contemporâneas. Serão estudados os conceitos de aprendizagem nas teorias

comportamentalista, cognitivista, construtivista e sociointeracionista, além das abordagens humanistas e conectivistas, analisando suas implicações pedagógicas no contexto educacional. A disciplina visa capacitar os estudantes a compreenderem a relação entre teoria e prática no ensino, refletindo criticamente sobre os métodos de ensino-aprendizagem em diferentes ambientes e níveis educacionais.

Inteligência Artificial Aplicada à Educação

Fundamentos e aplicações da Inteligência Artificial (IA) no contexto educacional, explorando como as tecnologias de IA podem ser utilizadas para personalizar a aprendizagem, otimizar a gestão educacional e criar experiências inovadoras de ensino. Serão discutidas as implicações éticas e os desafios do uso de IA na educação, bem como as tendências emergentes.

Direito Autoral e Licenças Creative Commons

Direito autoral e propriedade intelectual. Software Livre (Free software) e código aberto. Licenças públicas: Creative Commons e outras formas de licenciamento. Conhecimento aberto, cultura livre e a circulação social de recursos educacionais. Recursos Educacionais Abertos (REA). Uso, cópia, distribuição e reuso. Remix e criação de obras derivadas. Coleções, itens e disponibilização em repositório de acesso aberto. Design Livre e Design Aberto (Open Design). Ciência aberta e política de abertura em áreas correlatas.

Ética

Analisar os problemas éticos atuais, privilegiando controvérsias relacionadas às atividades profissionais. Ao final, os alunos serão capazes de tomar decisões responsáveis e sustentáveis, de acordo com princípios éticos.