



## PLANO DE ENSINO

<b>CURSO</b>	Especialização em Tecnologias para a Educação Profissional		
<b>Unidade Curricular</b>	Educação Inovadora		
<b>C.H.</b>	60h	<b>ANO/SEMESTRE</b>	2022/1
<b>PROFESSOR</b>	Caroline Lengert e Douglas Juliani		

### 1. EMENTA

Experiências inovadoras na educação; Design Thinking; Métodos e técnicas de criatividade e geração de ideias; Comportamento inovador.

### 2. OBJETIVOS

Conhecer práticas inspiradoras na educação e explorar métodos e técnicas para buscar novas soluções no contexto educacional

### 3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CARGA HORÁRIA (C.H.)

<b>Conteúdo Programático</b>	<b>C.H.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- O que é inovação?: tipos de inovação, como inovar?</li><li>- Educação Inovadora: características, inovação na educação escolar e não escolar e na educação profissional</li><li>- Design Thinking na Educação: fases do DT: empatia, definição, ideação, prototipação, testagem</li><li>- Tendências da Educação</li></ul>	60h

### 4. MÉTODO DE ENSINO E RECURSOS DIDÁTICOS

Esta unidade curricular será realizada utilizando-se o Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem – plataforma Moodle. Os materiais serão apresentados na forma de um livro digital interativo, responsivo para dispositivos móveis, que integra textos, vídeos, imagens, outros documentos e links para materiais externos.

A interação entre alunos e professores acontecerá por meio de fóruns, em especial o fórum de avisos e tira dúvidas e fóruns de discussão (socialize).



Também serão realizados dois encontros virtuais síncronos, denominados webpráticas. As webpráticas utilizam uma plataforma de webconferência e os alunos poderão acessar de qualquer lugar, por meio de um computador ou dispositivo móvel conectado à internet.

Como canal de comunicação, destaca ainda a possibilidade de envio de mensagens privadas entre participantes e professores. Poderão ser utilizados ainda outros recursos disponíveis na plataforma Moodle como: chats, wikis, glossário, tarefas, laboratório de avaliação, enquetes, entre outros.

Para organização dos estudos, os alunos contarão com um cronograma e roteiro de estudos, além do calendário configurado com as principais datas de atividades, início e fim da unidade curricular. Com todos esses recursos e procedimentos disponíveis, cada estudante, dentro das suas possibilidades, colocará a Unidade Curricular em movimento.

A Unidade Curricular Educação Inovadora estará integrada no ambiente virtual com a Unidade Curricular Cultura e Linguagens Digitais, compartilhando a “sala Descoberta” e integrando conteúdos e atividades.

## **5. AVALIAÇÃO**

A avaliação dos estudantes será realizada como parte integrante do processo educativo e acontecerá ao longo da Unidade Curricular de modo a permitir reflexão-ação-reflexão da aprendizagem e a apropriação do conhecimento, resgatando suas dimensões diagnóstica, formativa, processual e somativa. Os instrumentos de avaliação serão diversificados com o objetivo de estimular o estudante à: pesquisa, extensão, reflexão, iniciativa, criatividade, laborabilidade e cidadania.

De acordo com o Art. 41, do Regimento Didático Pedagógico do IFSC, o resultado final da avaliação será registrado por valores inteiros de 0 (zero) a 10 (dez). O resultado mínimo para aprovação em um componente curricular é 6 (seis).

O aluno terá nova oportunidade de prestar atividades de avaliação não realizadas por motivo de doença ou por falecimento de familiares, convocação do judiciário e do serviço militar, desde que encaminhe o requerimento à Coordenação do Curso dentro do prazo previsto no guia do aluno.

A recuperação de estudos, compreenderá a realização de atividades pedagógicas no ambiente virtual, no decorrer do período letivo, e também a avaliação de recuperação presencial cuja data já está prevista no cronograma do curso.

## **6. INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**



Esta Unidade Curricular terá duas atividades avaliativas desenvolvidas no ambiente Moodle e uma avaliação presencial.		
<b>Instrumentos</b>	<b>Critérios</b>	<b>Peso</b>
<b>Avaliação 01</b> <b>T1 – tarefa online</b> <b>Tema:</b> Identificando um desafio <b>Tarefa - Moodle</b>	Nesta atividade, será observado se o aluno: <ul style="list-style-type: none"><li>• identifica desafios em seu contexto, preferencialmente ligado à Educação Profissional;</li><li>• descreve, pelo menos <b>um</b> possível desafio em forma de pergunta iniciando por "<i>Como podemos...</i>";</li><li>• descreve os objetivos a serem alcançados com este desafio;</li><li>• justifica (explica) a escolha do desafio;</li><li>• delimita o público-alvo envolvido com o desafio.</li></ul>	20%
<b>Avaliação 02</b> <b>P1 – Portfólio integrado</b> <b>Tema:</b> Apresentação do Desafio - Vídeo <b>Tarefa – Moodle</b>	Nesta atividade, será observado se o aluno: <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresenta claramente o desafio e este é interessante e viável de ser implementado;</li><li>• Apresenta o público alvo envolvido neste desafio. Este público possui aproximação com a educação profissional;</li><li>• Apresenta a motivação para o desafio. Deixa claro o porquê implementar/resolver o desafio é importante;</li><li>• Lista possíveis soluções para o desafio utilizando tecnologias.</li></ul>	30%
<b>Avaliação Final Presencial</b> Desafio conjunto (estudo de caso/cocriação)	Esta atividade será realizada em conjunto com as demais UC do primeiro semestre, preferencialmente em grupos.  Será observado se o aluno: <ul style="list-style-type: none"><li>• levanta informações colaborativamente acerca do caso apresentado;</li><li>• troca ideias, valoriza a opinião dos demais e constrói a partir das ideias dos outros;</li><li>• sintetiza as discussões;</li><li>• apresenta os resultados.</li></ul>	50%

## REFERÊNCIAS

BROWN, T. **Design thinking**. Harvard Business Review, p. 84-92, jun. 2008. Disponível em: [hbr.org/2008/06/design-thinking](http://hbr.org/2008/06/design-thinking). Acesso em: 6 fev. 2022.

DTE. **Design Thinking para educadores**. Disponível em <http://www.dtparaeducadores.org.br>. Acesso em: 6 fev. 2022.

IDEO. **Design Kit**. 2015. Disponível em: [www.designkit.org](http://www.designkit.org). Acesso em: 6 fev. 2022.



JULIANI, Douglas Paulesky. **Framework da Cultura Organizacional nas Universidades para a Inovação Social**. 2015. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

KRZNARIC, R. **O Poder da Empatia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

NMC - New Media Consortium. **Horizon Report**. Disponível em:  
<https://www.nmc.org/publication-type/horizon-report/>. Acesso em: 6 fev. 2022.