



**PROJETO DE AÇÕES  
INOVADORAS  
Pós-Graduação**

**EIXO  
2**

Os Cursos de Pós-graduação lato sensu são propostos pelos membros do NDE dos cursos de graduação, analisados pelo colegiado de curso e, por sua vez, aprovados pelo Conselho Superior (CONSUP). Após sua implantação, a Coordenação de Extensão, Pesquisa e Pós-graduação realizará o acompanhamento das atividades desenvolvidas e avaliará, na percepção dos alunos, a qualidade dos mesmos. Via de regra, os cursos são criados a partir das demandas socioeconômicas das regiões de inserção da IES.

Na elaboração de seus projetos, a IES busca estreita articulação com os Cursos de Graduação que tem previsão de implantação como forma de fortalecer sua atuação na área.

Os Cursos de Pós-graduação lato sensu pretendem desenvolver ações inovadoras em seus contextos de oferta. A inserção dos alunos em ambientes profissionais diversos são uma experiência exitosa e inovadora no contexto da oferta de cursos desta modalidade.

No desenvolvimento do conhecimento em sala de aula, a inovação passa pelo planejamento e implementação de estratégias criativas e efetivas de aprendizagem; elaboração, análise e avaliação de ideias para a solução de problemas relevantes; design thinking; storytelling; recursos tecnológicos básicos e avançados: realidade virtual/aumentada; inteligência artificial; videoaulas; áudios/podcasts; infografia; e-books; simulações; gamificação; laboratórios de práticas; visitas técnicas a ambientes profissionais de aprendizagem.

Como processo inovador para as ações da Pós-graduação, a seleção e implementação de metodologias ativas de aprendizagem de maneira planejada e intencional para o alcance dos objetivos de aprendizagem estabelecidos; personalização da aprendizagem guiada por big data (learning analytics); plataformas adaptativas; aprendizagem baseada em projetos e problemas; sala invertida; estudos de caso; prática de campo (role-play; ensino-híbrido; papéis docentes (mentoria, tutoria, coaching, etc).

No que tange o desenvolvimento do pensamento crítico buscando a inovação, a Pós-graduação da IES pretende ampliar a análise, busca e crescimento de soluções para dilemas concretos por meio de exercícios de argumentação e reflexão crítica, a partir de dados e informações; design de conteúdos; conhecimento prévio e diagnóstico; autogestão da aprendizagem; portfólios.

As metodologias ativas são estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção de conhecimento.

Ações Inovadoras Pós-Graduação	
Design Thinking	O intuito principal do Design Thinking é a resolução de problemas com foco nas pessoas. Sendo assim, essa metodologia serve para reduzir riscos no lançamento de novos produtos, ideias e serviços, assim como auxilia na criação de soluções inovadoras.
Storytelling	É a capacidade de transmitir conteúdo por meio de enredo elaborado e de narrativa envolvente, usando palavras e recursos audiovisuais.
Realidade virtual/aumentada	A realidade aumentada e a realidade virtual revolucionaram a tecnologia e, conseqüentemente, a educação em diferentes aspectos. Enquanto a Realidade Virtual constrói o seu próprio mundo 100% digital e independente, a Realidade Aumentada não cria um novo ambiente, pelo contrário, utiliza do mundo real para incluir apenas objetos virtuais.
Inteligência Artificial	a IA na educação oferece a possibilidade de uma aprendizagem mais personalizada, flexível, inclusiva e envolvente. Além disso, as ferramentas fornecem informações não apenas sobre o que está sendo aprendido, mas também como está sendo aprendido e como os alunos estão se sentindo.

<p>Áudios/podcasts; Infografia; E-books; Simulações; Gamificação;</p>	<p>Acredita-se que a infografia é uma poderosa ferramenta para auxiliar a compreensão de assuntos complexos.</p> <p>A praticidade proporcionada pelo podcast faz com que ele seja uma espécie de facilitador na rotina de estudos.</p> <p>A gamificação cria um ambiente que permite que o estudante desenvolva muitas competências necessárias para a vida. Por meio dos jogos, os alunos aprendem que os erros fazem parte da trajetória e desenvolvem a persistência para continuar a seguir para os próximos níveis.</p>
<p>Big Data (Learning Analytics)</p>	<p>O Learning Analytics permite um acompanhamento constante e ativo da evolução da aprendizagem dos alunos. Se hoje as instituições de ensino superior já faz isso através das provas e avaliações de desempenho, com as informações obtidas pela análise do Big Data, essa verificação se torna mais integrada, rápida e objetiva.</p>
<p>Sala Invertida</p>	<p>Na Sala de Aula Invertida tem-se uma mudança na forma tradicional de ensinar. O conteúdo passa a ser estudado em casa e as atividades, realizadas em sala de aula. Com isso, o estudante deixa para trás aquela postura passiva de ouvinte e assume o papel de protagonista do seu aprendizado.</p>