

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

EDITAL N. 32/2020

SELEÇÃO DE CONTEUDISTAS PARA PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO - UNIDADES CURRICULARES DOS CURSOS DO INSTITUTO ANIMA

O Instituto Anima Sociesc de Inovação, Pesquisa e Cultura, CNPJ: 07.749.605/0004-71, por intermédio de seu Diretor Edson Martins, faz saber a todos os interessados que estão abertas as inscrições de **conteudistas para produção de material didático para unidades curriculares de cursos a distância no período de 30.10.2020 a 29.11.2020**, e torna públicos os critérios de seleção que será efetuada mediante análise curricular, análise de títulos e avaliação da produção de conteúdo. Para participar, o candidato declara ciência dos requisitos exigidos, assim como, aceitar as normas e as condições estabelecidas neste edital e anexos.

Art. 1º - DAS VAGAS

- 1.1.** As vagas, na presente seleção, destinam-se à criação de conteúdo para oferta em cursos online, conforme requisitos exigidos no quadro de unidades curriculares apresentado no **Anexo 1** deste Edital.
- 1.2.** O candidato poderá se inscrever em mais de uma unidade curricular ou área pretendida, entretanto, deverá obedecer aos critérios de envio de produção de acordo com as temáticas sugeridas e prazos estabelecidos.

Art. 2º - DAS INSCRIÇÕES

- 2.1.** As inscrições deverão ser realizadas através de formulário próprio, disponível através do endereço (<https://forms.gle/ETFdVRhBQGDRmkBQ6>).
- 2.2.** Serão aceitas inscrições no período de 06.10.2020 a 11.10.2020.
- 2.3.** Serão consideradas válidas as inscrições que apresentarem todos os itens da ficha de inscrição devidamente preenchidos e os arquivos devidamente anexados ao processo.
- 2.4.** A inscrição no processo seletivo não caracteriza a aprovação ou mesmo o vínculo com a instituição.

Art. 3º - DOS REQUISITOS

3.5. Serão aceitas inscrições de:

- 3.5.1.** Professores das instituições de ensino superior de todas as unidades da **ANIMA EDUCAÇÃO**, independentemente do tipo de vínculo;
 - 3.5.2.** Público externo interessado, mediante comprovação dos requisitos para inscrição.
- 3.6.** Serão considerados para candidatura, as inscrições que atenderem aos seguintes requisitos:

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

- 3.6.1.** Formação mínima de Especialista (Lato Sensu);
- 3.6.2.** Experiência docente comprovada na área da unidade curricular selecionada;
- 3.6.3.** Experiência profissional desejável na área da unidade curricular selecionada;
- 3.6.4.** Envio de um texto autoral (com até 1 lauda), em linguagem dialógica, sobre o tema da unidade curricular escolhida. Pode ser mandado pelo e-mail: **ia.contato@nossoinstitutoanima.com.br** ou para o **Whatsapp número (31) 9 8455-7992**

Art. 4º - DO PROCESSO SELETIVO - ETAPAS, CLASSIFICAÇÃO E VALIDADE

4.7. O processo seletivo contemplará as seguintes etapas abaixo:

- 4.7.1. Etapa 1: Preenchimento do formulário de inscrição:** Serão considerados aptos a participar da segunda etapa da seleção, os candidatos que apresentarem os requisitos solicitados e devidamente preenchidos no formulário de inscrição.
 - 4.7.2. Etapa 2: Análise do Currículo e da Produção Autoral:** A análise do *Currículo Lattes e do material autoral disponibilizado pelo candidato* será realizada com base nos títulos acadêmicos, experiência docente na educação superior, experiência profissional e aderência do material enviado, conforme descrito neste Edital e de acordo com a tabela *Critérios para a Análise de Currículo e Pontuação* presente no **anexo 2**.
 - 4.7.3. Etapa 3: Entrega da documentação:** Serão considerados aptos a participar da última etapa da seleção, os candidatos que apresentarem os requisitos solicitados e os documentos exigidos, nos prazos estipulados no presente edital. Toda a documentação deverá ser enviada para **ia.contato@nossoinstitutoanima.com.br** ou para o **Whatsapp número (31) 9 8455-7992**
 - 4.7.4. Etapa 4: Assinatura de contrato e Treinamento:** O desenvolvimento das atividades de produção de material didático será realizado através por meio de instrumento particular de contrato de prestação de serviços, com cessão total de direitos materiais e imateriais. Os aprovados serão convocados a participar de treinamento sobre orientações acadêmicas e produção de conteúdo. Tal capacitação será realizada em formato *on-line* em data a ser informada pelo setor responsável.
- 4.8.** As etapas 2 e 3 serão eliminatórias quando observadas divergências entre as informações prestadas e comprovações entregues.
- 4.9. Da classificação:** Os candidatos selecionado serão relacionados por ordem de classificação de acordo com a maior média obtida nas etapas. Em casos de empate na média final, classifica-se o candidato que obtiver a maior nota no quesito **Material Autoral**.

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

4.10. Da validade: A seleção, regida por este Edital específico para a área de EaD, tem validade de 6 (seis) meses, a partir da data de sua publicação.

4.11. Do Cumprimento do Cronograma: O candidato é responsável pelo cumprimento do cronograma (dias, locais e horários) da seleção. O atraso ou ausência no envio das informações em qualquer das etapas, elimina o candidato.

Art. 5º - DA COMPOSIÇÃO DA COMISSÃO DE SELEÇÃO

5.1. A seleção será realizada por equipe composta por membros da Diretoria de Serviços em Educação do Instituto Anima.

Art. 6º - DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

6.1. Os resultados da seleção serão divulgados a partir de 19.10.2020 de forma online **no site do Instituto Anima**.

Art. 7º - DO CONTEUDO A SER PRODUZIDO, PRAZO DE ENTREGA E DEMAIS INFORMAÇÕES

7.1. A produção de conteúdo compreende a entrega de habilidades e objetivos de aprendizagem organizados e previstos pelo projeto, sempre em modelo previamente determinado pelo Instituto e compartilhado com o autor. Assim, o conteúdo a ser produzido, considerando os objetivos de aprendizagem que compõem o modelo adotado pela instituição, compreende a entrega de:

7.1.1.

- 60 minutos de material em vídeo/áudio;
- 24 a 30 páginas de material autoral que irão compor um ebook;
- Mínimo de 3 materiais de curadoria;
- 3 questões reflexivas;
- 3 questões dissertativas;
- Roteiro para 4 horas de momento síncrono;
- Roteiro de projeto final para a UC (se não tiver o momento síncrono e o curso ser totalmente assíncrono);

O detalhamento de todos os materiais será feito na etapa de treinamento online.

7.2. O valor bruto do pagamento pelo conteúdo elaborado será no montante total de R\$2990,00, previsto no contrato de prestação de serviços para uma unidade curricular de 30h.

7.3. O profissional selecionado cederá totalmente os direitos materiais e imateriais, além da autorização por tempo indeterminado de uso de imagem,

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

obrigando a si, seus herdeiros e sucessores, e receberá certificado de produção autoral.

- 7.4.** A classificação geral do candidato não obriga à contratação, nem impede a realização de novo processo seletivo.
- 7.5.** Os interessados poderão se inscrever para elaboração de conteúdo para mais de uma unidade curricular, podendo ser autor, simultaneamente, em mais de um projeto. Em caso de autoria múltipla, o autor deverá cumprir os prazos estabelecidos e previamente acordados seguindo as mesmas regras descritas neste edital e eventual contrato para todos os conteúdos.

Art. 8º - DO CRONOGRAMA DO PROCESSO SELETIVO E ENTREGAS

- 8.1.** O cronograma do processo seletivo contemplará as seguintes etapas e datas:

ETAPAS	DATAS
Publicação de Edital	06.10.2020
Preenchimento da ficha de inscrição	06.10.2020 a 11.10.2020
Análise do currículo e da produção autoral	13.10.2020 a 16.10.2020
Divulgação dos selecionados	19.10.2020
Prazo para interposição de recurso	19.10.2020 a 21.10.2020
Convocação dos aprovados	22.10.2020
Envio de documentação para o Instituto Anima	22.10.2020 a 26.10.2020
Treinamento online	30.10.2020

- 8.2** Os candidatos selecionados, por intermédio desse Edital, deverão produzir todos os materiais para as disciplinas selecionadas de acordo com as orientações sobre a Produção de Conteúdo completo, disponibilizado no treinamento, em conformidade com o seguinte planejamento:

	AULAS	ENTREGA	MATERIAIS DO PACOTE DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDO
	AULA 1 (10H)	DATA:09.11	1 a 4 roteiros de vídeos ou podcasts (totalizando 20') 2 artigos com três questões para cada artigo com o objetivo de levar os participantes à reflexão (total de 6 questões). Ebook – 6 a 10 páginas sobre o assunto trabalhado

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

UNIDADE CURRICULAR (30H) – 1 HABILIDADE			Planejamento do momento síncrono (2h)
	AULA 2 (10H)	DATA:19.11	1 a 4 roteiros de vídeos ou podcasts (totalizando 20')
			2 artigos com três questões para cada artigo com o objetivo de levar os participantes à reflexão (total de 6 questões).
			Ebook – 6 a 10 páginas sobre o assunto trabalhado
	AULA 3 (10H)	DATA:29.11	1 a 4 roteiros de vídeos ou podcasts (totalizando 20')
			2 artigos com três questões para cada artigo com o objetivo de levar os participantes à reflexão (total de 6 questões).
			Ebook – 6 a 10 páginas sobre o assunto trabalhado
			Planejamento do momento síncrono (2h)

9. DO COMPROMISSO DE PRODUÇÃO E DA RESPONSABILIDADE CIVIL

9.1. Todo o conteúdo será submetido à comprovação de autoria mediante software análise de plágio e, sendo constatada a não autoria, a produção não será aceita, ficando a instituição isenta de qualquer compromisso financeiro e vínculo, de acordo com contrato firmado entre as partes. É de responsabilidade do conteudista quaisquer violações de direito de terceiro por conteúdo não autoral seja na esfera civil ou criminal.

ANEXO 1

Quadro de Unidades Curriculares

UNIDADES CURRICULARES	EMENTA
Ensinar e Aprender na Contemporaneidade	Compreensão de que a realidade do século XXI se caracteriza por mudanças contínuas. Com isso, fica cada vez mais evidente a necessidade de formar um indivíduo de maneira holística, com as competências que lhe permite responder a esse novo ambiente. Isso significa oferecer oportunidades para que se fortaleçam não só nas competências básicas (aquelas também conhecidas como intelectuais), mas também nas competências para o século XXI

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

	que são divididas em três grandes domínios: cognitivas, intrapessoais e interpessoais.
Gestão de ambientes de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os diferentes tipos de ambiente de aprendizagem, suas especificidades e como construí-los. • Compreender a gestão da sala de aula como a criação de um ambiente capaz de sustentar oportunidades de aprendizagem desafiadoras e equitativas. • Organizar o ambiente físico da sala de aula e a gestão do tempo para garantir os objetivos pedagógicos da aula. • Construir e comunicar normas, rotinas e regras para garantir relações de respeito e cuidado, assim como aprendizado efetivo. • Criar estratégias para lidar com comportamentos desafiadores dos alunos.
Neurociência e aprendizagem	Integrar os conhecimentos neurocientíficos e educacionais visando aprimorar o entendimento acerca dos mecanismos neurais relativos ao ensino e ao aprendizado. Para tanto, aborda questões relativas ao desenvolvimento, funcionamento e plasticidade do sistema nervoso associadas aos processos cognitivos e discute a eficácia das práticas didáticas no aprendizado e na motivação dos alunos. O curso também visa atualizar os profissionais sobre as principais dificuldades de aprendizado presentes no âmbito escolar e a fornecer-lhes subsídios para acolherem, cientificamente e corretamente, os discentes enquadrados em tais situações.
Alinhamento Construtivo e Planejamento Reverso	Planejamento, implementação e avaliação de planejamentos reversos que promovam um alinhamento construtivo entre (1) objetivos de aprendizagem, (2) avaliação da aprendizagem e (3) estratégias de ensino adequadas à execução do planejamento para a compreensão
Objetivos de Aprendizagem e conexões com a BNCC	Entender o que são objetivos de aprendizagem e como escrevê-los. Utilizar a BNCC como referência para elaboração desses objetivos.
Atividades ricas, abertas e produtivas em sala de aula	Analisar os elementos de atividades engajadoras e eficientes. Conhecer estratégias para a criação ou adaptação de atividades engajadoras e eficientes.
Comunidade de Aprendizagem para além da sala de aula.	Compreender a sala de aula como uma comunidade de aprendizagem e identificar estratégias que possam auxiliar no desenvolvimento desse senso de comunidade, incluindo atividades com as famílias e os responsáveis pelos estudantes.
Metodologias Ativas no planejamento educacional	Reflexão sobre os impactos das metodologias ativas para a aprendizagem, incluindo os papéis de professores e estudantes no processo de ensino e aprendizagem com metodologias ativas.

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

<p>Gamificação na educação: metodologia e estratégias</p>	<p>Nos últimos tempos, o termo gamificação (do original em inglês, gamification) tem ganhado notoriedade não só pela ascensão das tecnologias digitais, mas também pela expansão dos conceitos dos jogos digitais, cuja indústria e mercado continuam em pleno crescimento no Brasil e no mundo. Utilizar conceitos das mecânicas e das narrativas dos jogos em sistemas educacionais (bem como outros campos) tem se tornado uma experiência bastante interessante e, neste contexto, esta Unidade Curricular tem como objetivo principal introduzir o conceito e suas principais características para educadores e interessados que possam levar adiante a prática para a sala de aula, seja ela presencial, seja virtual. Neste caminho, o aluno irá compreender a história e o conceito de gamificação, além da sua importância na aprendizagem. aprenderá a aplicar gamificação em contextos de aprendizagem criativa e metodologias ativas, aprenderá a usar a lógica dos jogos e das atividades lúdicas no processo educativo e a identificar e diferenciar os tipos de jogos para reconhecer os elementos básicos dos jogos como motivação, regras, pontuação, ranking, níveis, conquistas, premiações e repetição, além de criar aulas mais interativas e desenvolver jogos analógicos, elaborando a ideia, o planejamento e o protótipo de uma atividade gamificada.</p>
<p>Sala de aula invertida na prática</p>	<p>A sala de aula invertida é um dos modelos de ensino híbrido mais utilizados nas universidades e escolas inovadoras. Neste curso, o aluno irá conhecer o conceito desta metodologia ativa, seus princípios e as interfaces mais utilizadas. No final você estará apto a elaborar atividades híbridas que promovem a autonomia do aluno na construção do seu próprio conhecimento. Para tanto, o aluno aprenderá a elaborar aulas no modelo de sala de aula invertida, bem como utilizar vídeos de qualidade como recurso pedagógico, de forma conseguir avaliar a aprendizagem utilizando formulários online. Além disso, também aprenderá a elaboração de caminhos de aprendizagem automatizados, para promover a autonomia e a responsabilidade dos alunos. Por último, depois do curso o aluno será capaz de reconhecer as vantagens e superar os desafios do método para desenvolver habilidades sociais e emocionais com trabalhos em grupo.</p>
<p>Cultura maker para uma educação criativa</p>	<p>A tecnologia torna-se cada dia mais ubíqua e ao carregarmos smartphones em todos os lugares, passamos a nos tornar seres biodigitais. A Internet e a computação em nuvem permitem um acúmulo e troca de dados nunca visto na história da humanidade. Novas formas de produção e projeto, como a simulação, realidade virtual e aumentada e a impressão 3D estão mudando o mindset das empresas e das escolas. Nesse novo momento, onde as tecnologias estão cada vez mais acessíveis, seja por meio da internet, seja pelo custo cada vez menor, um movimento chamado de movimento maker surgiu. O movimento maker é fruto de um maior acesso, maior velocidade e facilidade de comunicação, proporcionado pela 4ª revolução industrial. Assim, esse curso busca capacitar profissionais ligados à área de</p>

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

	<p>educação para fomentar a cultura maker nos espaços educacionais, compreendendo o que é a cultura maker, como os espaços e as práticas de ensino-aprendizagem devem ser modificadas e experimentando algumas das tecnologias fundamentais nessa transformação. Para tanto, neste curso, o aluno irá compreender o papel da cultura maker, em especial na educação experimentando soluções em realidade virtual no ensino bem como introduzir conceitos simples de programação em linguagens de blocos.</p>
Storytelling na educação	<p>Este curso tem como objetivo apresentar os conceitos de storytelling e sua aplicação por professores em ambientes de ensino e aprendizagem. Pretende-se que os docentes possam compreender a relevância de uma boa narrativa em seu discurso com os alunos e mostrar que para isso existem ferramentas e técnicas. Serão estudados todos os elementos que compõem uma história como sua estrutura, personagens, ambientação, conflitos, enredos etc.</p>
Ferramentas digitais para o ensino de matemática	<p>Este curso tem como objetivo apresentar ao professor diversos aplicativos\softwares gratuitos, por exemplo, excel, geogebra, w inplot, photomath, rei da matemática, matemática elementar, cola matemática, que podem ser utilizados para potencializar a aprendizagem de matemática.</p>
Aulas por videoconferência: técnicas e estratégias	<p>o professor irá aprender como utilizar plataformas gratuitas de videoconferência e como adaptar diferentes estratégias de ensino e aprendizagem para as aulas que acontecem ao vivo por vídeo</p>
Interatividade em aulas on-line: métodos e ferramentas	<p>Este curso tem como objetivo apresentar tecnologias educacionais inovadoras gratuitas, ou de baixo custo, que podem criar novas dinâmicas e possibilidades no processo educativo. Serão apresentadas e discutidas estratégias para a utilização responsável, divertida e eficaz das novas tecnologias no processo de ensino e aprendizado.</p>
Ferramentas e práticas para gamificação em sala de aula	<p>Este curso aborda conceitos básicos de game design, teorias comportamentais e apresenta o ciclo da Gamificação. Os participantes terão a oportunidade de entrar em contato com diversos temas relacionados não só à produção de jogos, mas também psicologia comportamental, motivação, engajamento, marketing e mídias sociais. Ao final do curso os alunos aprenderão como os jogos capturam a atenção, motivam seus jogadores, divertem cada vez mais pessoas em todo o mundo e terão as ferramentas necessárias para aplicar as melhores práticas dos jogos para engajar clientes, colaboradores e parceiros. Para tanto, o aluno irá compreender o conceito de gamificação, a mecânica de definição de tarefas, como criar regras e a aplicar sistemas de monitoramento, além de entender como os processos e técnicas de engajamento e motivação presentes nos games podem influenciar a forma como vivemos e trabalhamos nos dias atuais em qualquer ambiente, online e offline.</p>

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

<p>Como gravar uma video aula: estratégias e técnicas</p>	<p>Este curso tem como objetivo a apresentação de estratégias para a gravação de videoaulas, desde a preparação até a edição dessas aulas. Serão abordadas: as formas de se produzir um roteiro de vídeo a partir de um plano de aula; a técnica de gravação de aulas e os mais diversos tipos de equipamentos de áudio, vídeo e iluminação; preparação de cenários; edição de materiais e inserção de textos, slides e materiais externos à videoaula.</p>
<p>Design educacional: planejamento e gerenciamento da aprendizagem</p>	<p>Em tempos onde as formas de educação e ensino se atualizam regularmente, o papel do design na educação é fundamental para garantir o aprendizado, entendendo as necessidades de cada trabalho. Neste curso, o aluno irá aprender a conceber novas propostas de cursos, métodos de ensino e materiais didáticos, sejam eles impressos, digitais ou de vídeo para educação tradicional, treinamento de funcionários ou EAD. A maneira como o designer instrucional monta esses produtos é decisiva para facilitar o aprendizado e prender o interesse do aluno. O curso de Design Instrucional apresenta os conceitos e as técnicas necessárias para o profissional que deseja trabalhar na área. Para tanto, neste curso o aluno irá aprender a definição de design instrucional e o papel do designer instrucional, como usar o design instrucional para aprendizado presencial, em ambientes de aprendizado virtual e no aprendizado semipresencial.</p>
<p>Cibercultura e tecnologias educacionais</p>	<p>O conceito de cibercultura, apesar de antigo, ainda é muito estudado e pode possuir diversos significados distintos. Porém, no geral, cibercultura estuda basicamente a relação entre as novas tecnologias da comunicação e informação com a cultura e sociedade moderna. Conforme os ideais da cibercultura, a comunicação sofreu alterações e melhorias drásticas graças a internet e as novas mídias. O Curso de Cibercultura propõe ao aluno o estudo completo desse conceito, mostrando sua utilização nos dias de hoje e debatendo sobre as características da cibercultura. Para tanto, neste curso o aluno irá aprender a relação entre as tecnologias de comunicação, informação e cultura e o processo de sociabilidade, o processo de aprendizagem a partir das tecnologias, aprendizagem colaborativa, comunidades virtuais de aprendizagem e, por fim, aprenderá usar equipamentos tecnológicos em sala de aulas (computadores, tablets, lousa digital).</p>
<p>Oratória e linguagem não-verbal na educação</p>	<p>Saber falar em público é uma arte que quando bem explorada pode produzir ganhos e vantagens, seja no meio social ou no profissional. O curso de Oratória irá te ensinar a organizar informações e desenvolver um discurso direto, funcional e estruturado, levando em consideração não apenas a fala, outras formas de linguagem corporal, como a postura adequada para cada situação e uma compreensão maior em expressões faciais. A oratória pode fazer a diferença na hora de atingir seus objetivos. Para tanto, neste curso o aluno aprenderá sobre as bases da Comunicação Oratória, sobre a Retórica e suas figuras, o histórico da Oratória e, por fim, aprenderá a organizando suas Informações (Assunto, Objetivos, Local e Circunstâncias)</p>

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

<p>Recursos audiovisuais na educação</p>	<p>Este curso tem como objetivo apresentar os recursos audiovisuais e suas possibilidades de uso educacional. Pretende-se trabalhar a teoria e prática para o desenvolvimento de materiais didáticos em áudio e vídeo desde a preparação dos planos de aula e roteiros, passando pela gravação e chegando até a edição e disponibilização dos materiais. Pretende-se ainda abordar as potencialidades de materiais em áudio e vídeo não produzidos pelos docentes (como filmes, séries, vídeos, podcasts, etc.).</p>
<p>Educomunicação: mídias e comunicação na educação</p>	<p>O encontro da Comunicação Social com a Educação proporciona o acesso à cultura e à informação de maneira crítica e autônoma. Os alunos e a escola podem ser, ao mesmo tempo, produtores e leitores de mensagens veiculadas nas mídias, tratando de assuntos globais, mas também dos temas que interessem diretamente à comunidade escolar. Além da aprendizagem da análise crítica da mídia, a Educomunicação trata produção de mídias na escola. É um trabalho rico tanto para os alunos quanto para os educadores, mas é importante que sua produção faça parte de um projeto pedagógico bem planejado e estruturado. Se produzido na escola, um instrumento ou veículo de comunicação deve funcionar, principalmente, como parte de um consistente processo de ensino-aprendizagem.</p>
<p>Técnicas de teatro e improvisação para educadores</p>	<p>O professor utiliza a voz, o corpo e o movimento em seu fazer docente. Esta unidade curricular visa a aprendizagem de técnicas do teatro, inclusive do teatro de improvisação, para que o professor possa de maneira consciente projetar melhor a sua voz, utilizar a linguagem não verbal nas expressões e movimentos, fazer usos adequados do silêncio, ter consciência da possibilidades de criação de uma dramaturgia e roteiro de uma aula e estar pronto para improvisar diante das situações que emergem das interações em sala de aula.</p>
<p>Redes sociais e mídias digitais na educação</p>	<p>Este curso apontará os aspectos da utilização das redes sociais e das mídias digitais na educação. Parte de sua aplicabilidade será exposta em exemplos práticos adotados em diversas instituições de ensino e seus respectivos usuários. O curso, além de identificar a importância e os recursos das redes sociais para a educação e abordar como as instituições de ensino estão usando as redes sociais, também tem como objetivo descrever as dificuldades de integrar as redes sociais e as instituições de ensino. Para tanto, o aluno irá conhecer o conceito de rede social, verificando as potencialidades dessas plataformas na educação. Além de aprender as principais ferramentas das redes sociais (YouTube, Instagram e Facebook), o aluno terá oportunidade de utilizá-las como apoio ao ensino, e verificar como elaborar projetos educacionais que promovam a utilização de plataformas digitais no ensino, para poder identificar recursos disponíveis nas redes sociais para auxiliar na inclusão social.</p>

ANEXO 2

a. ANÁLISE DO CURRÍCULO PROFISSIONAL E ACADÊMICO

INSTITUTO ÂNIMA SOCIESC DE PESQUISA, INOVAÇÃO E CULTURA

FORMAÇÃO ACADÊMICA/ TITULAÇÃO	Mestrado	10
	Doutorado	20
ATUAÇÃO ACADÊMICA PROFISSIONAL	Atuação como professor na educação superior	5
	Atuação como professor conteudista	5
	Atuação como mentor a distância	2
	Atuação profissional na área da unidade curricular selecionada	5
PRODUÇÃO ACADÊMICA	Livros publicados nos últimos 3 anos (por título)	2
	Artigos publicados em Revistas Científica Qualis A e B nos últimos 3 anos (por título)	2
PARTICIPAÇÃO EM FORMAÇÃO DO INSTITUTO ANIMA	PED BRASIL	5
	FINLÂNDIA	5

b. ANÁLISE DO MATERIAL AUTORAL

Avaliação do material autoral – classificatório

TEXTO AUTORAL SOBRE O TEMA DA DISCIPLINA	Qualidade do conteúdo técnico	0-5
	Qualidade do texto e argumentação	0-5

Observação: 0 = Não atende; 1 = Atende minimamente; 2 = Atende parcialmente; 3 = Atende; 4 = Atende com superação; 5 = Atende com superação e inovação;

Belo Horizonte, 06 de outubro de 2020.

Diretor de Serviços em Educação do Instituto Ânima