

2024
v.12
nº2

ACiS

Atas de Ciências da Saúde
ISSN: 2448-3753

FMU
CENTRO UNIVERSITÁRIO

Atas de Ciências da Saúde - ACIS / Faculdades
Metropolitanas Unidas. -- São Paulo: A Faculdade,
2013-

Semestral
ISSN: 2448-3753

1. Ciências da Saúde. 2. Qualidade de Vida.
I. Faculdades Metropolitanas Unidas. II. Título.



CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS – FMU

REITOR

Prof. Ricardo Von Glehn Ponsirenas

ATAS DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – ACiS

EDITOR CIENTÍFICO

Profa. Dra. Terezinha A. de Carvalho Amaro

EQUIPE EDITORIAL

Psicóloga Patrícia Salvaia

Profa. Ms. Alessandra Gasparello Viviani

Prof. Dr. Daniel Manzoni de Almeida

Profa. Ms. Leila Frayman

Profa. Dra. Maria Lucia Marques

Profa. Ms. Mirtes C.T. P. Perrechi

Profa. Dra. Rogéria Maria Ventura

ACiS 2024 vol.12 n.2

ACiS 2024 vol.12 n.2

Carta de Apresentação <i>Profa. Denise Cristina Costenaro Marchesoni, Profa. Juliana Duarte Leandro</i>	6
ATENDIMENTO FISIOTERAPÊUTICO POR TELEATENDIMENTO 2021/2 <i>Juliana Duarte Leandro; Sheila Rodrigues</i>	7
AULA PRÁTICA: MORFOLOGIA IN VIVO 2021/2 <i>Missae Dora Uemura</i>	9
CRIAÇÃO RADIO JORNAL 2021/2 <i>José Carlos Francisco</i>	11
ADAPTAÇÃO DOS DESENHOS BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS PARA A VIRTUALIDADE 2021/2 <i>Felipe de Lima Gonzaga</i>	13
PROCESSAMENTO DE IMAGEM EM AULA REMOTA 2022/1 <i>Luciana de Castro Lugli</i>	15
AULA PRÁTICA REMOTA DE GINASTICA ARTISTICA 2022/1 <i>Marília de Campos Ferreira</i>	17
MAQUETES COM MASSA DE MODELAR <i>Missae Dora Uemura</i>	19
GAMIFICAÇÃO A PARTIR DA PLATAFORMA KAHOOT <i>Sancler Ebert</i>	21
REALIDADE VIRTUAL NO PROCESSO DE REABILITAÇÃO EM IDOSOS 2022/2 <i>Juliana Duarte Leandro; Sheila Rodrigues e Rosemeyre Alcardi Nuvolini</i>	23
ENSINO SINCRÔNICO COM FONTE DE SABER DO MUNDO FÍSICO E VIRTUAL NAS AULAS REMOTAS - O USO DA TECNOLOGIA PARA O ENSINO DO MANUSEIO DO VADEMECUM NA CRIAÇÃO DE TESES JURÍDICAS 2022/2 <i>Gisele Ilana Lenzi</i>	25
ÁREAS DO AUDIOVISUAL: PRODUÇÃO, FOTOGRAFIA, DIREÇÃO DE ARTE, EDIÇÃO E SOM - 2022/2 <i>Sancler Ebert</i>	27
USANDO A METODOLOGIA Plickers (APLICATIVO PARA AVALIAÇÃO) - 2022/2 <i>Ana Cláudia Balda; Prof. Dr. Ricardo Duarte e Profa. Elídia Zotelli</i>	30

RECUPERAÇÃO AMBIENTAL URBANA: INFRAESTRUTURA VERDE PARA MITIGAÇÃO DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS GLOBAIS, POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QGIS <i>Elisângela Ronconi Rodrigues</i>	32
CORES, FORMAS E SONS: CONSTRUINDO INSTRUMENTOS MUSICAIS <i>Maria Carolina Simões dos Santos</i>	34
APRESENTAÇÃO DO CONTROLE MOTOR 2023/1 <i>Flávio Theodoro da Silva</i>	36
CASE DE ESTUDO DO FELICILAB: LABORATÓRIO DE CRIATIVIDADE DO SUS/CEARÁ 2023/1 <i>Érico Fernando de Oliveira</i>	38
ATIVIDADE PRÁTICA UTILIZANDO JAMBOARD – VISÃO SISTEMA NERVOSO - 2023/1 <i>Missae Dora Uemura</i>	39
AUDIÇÃO, INTERPRETAÇÃO E PERSONAGEM - 2023/1 <i>Paulo Sérgio Menegon</i>	41
CONSTRUÇÃO DOS MODELOS EM 3D - 2023/1 <i>Luciana de Castro Lugli</i>	42
CONSTRUÇÃO JORNAL ACADÊMICA FAZENDO USO CHATGPT - 2023/2 <i>Ricardo Duarte Silva, Ana Claudia Balda, Missae Dora Uemura</i>	43
ORQUESTRA SINFONICA – 2023/2 <i>Rodrigo Celso Vitta</i>	45
ARVORE E IDADE – 2023/2 <i>Sandro José Da Silva Leite</i>	47
AULA PRÁTICA ANATOMIA FACIAL – 2023/2 <i>Ana Paula Doi Bautzer</i>	48
AULAS ABERTAS ON LINE NO PROGRAMA DE MESTRADO EM DIREITO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO – 2023/2 <i>Emerson Penha Malheiro</i>	49

Prezado Leitor, Prezada Leitora,

Com satisfação divulgamos mais uma edição da Revista ACiS. Nesta edição disponibilizamos os melhores trabalhos inscritos no programa Compartilhe Docência desde 2021. O "Compartilhe Docência" é um programa voltado para estimular os docentes a compartilharem suas práticas bem-sucedidas e inovadoras no ensino com a comunidade docente do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU. O objetivo é reconhecer e destacar as melhores propostas por meio de publicações e apresentações virtuais durante a Semana Docente. Isso proporciona um espaço valioso para os educadores compartilharem ideias, experiências e métodos que contribuam para a melhoria contínua do ensino na instituição.

É realmente animador ver o crescimento e a adesão ao programa "Compartilhe Docência" entre os professores desde 2021. Isso indica um reconhecimento crescente por parte dos educadores do valor em compartilhar suas práticas e experiências, o que, por sua vez, promove uma cultura de aprendizado e colaboração dentro da Instituição. Essa ferramenta não só enriquece o ambiente de ensino, mas também fortalece a comunidade docente, oferecendo oportunidades para troca de ideias e aprendizado mútuo. É um exemplo inspirador de como a partilha de conhecimento pode impulsionar a qualidade do ensino e o desenvolvimento profissional dos docentes.

Tornar público os melhores trabalhos na nossa Revista Científica não só fortalece os pilares institucionais de ensino, pesquisa e extensão, mas também incentiva essa prática entre os próximos participantes. Ao destacar as práticas exitosas e inovadoras dos docentes, estamos não apenas reconhecendo sua excelência, mas também inspirando outros a seguirem o exemplo. Além disso, o apoio da Qualidade Acadêmica de ensino da FMU e o envolvimento dos gestores são fundamentais para promover e sustentar essa cultura de compartilhamento e colaboração. Essa iniciativa não apenas eleva o prestígio da instituição, mas também contribui para o avanço do conhecimento e a melhoria contínua da educação oferecida aos nossos alunos.

Profa. Denise Cristina Costenaro Marchesoni

Profa. Juliana Duarte Leandro

Maio/2024

ATENDIMENTO FISIOTERAPÊUTICO POR TELEATENDIMENTO 2021/2

Juliana Duarte Leandro; Sheila Rodrigues

Escola: CISBEM

Curso: Fisioterapia

Disciplina: Estágio Supervisionado Fisioterapia I

Contextualização: A Fisioterapia por teleatendimento consistiu em atendimento por meio de dispositivos tecnológicos, realizada por estagiários da Fisioterapia e preceptores de estágio. Todos os procedimentos foram fundamentados em evidências clínico-científicas e em protocolos disponibilizados pelo Ministério da Saúde e pelas Secretarias Estaduais e Municipais de Saúde. O teleatendimento visou realizar procedimentos clínicos, em pacientes que por algum motivo estavam incapacitados de frequentarem a clínica de Fisioterapia presencialmente, principalmente em virtude do COVID19

Objetivos de Aprendizagem: Proporcionar atendimento fisioterapêutico para pacientes da clínica de fisioterapia CIECS, que estavam impossibilitados de realizar o tratamento de forma presencialmente e favorecer o aprendizado desta nova modalidade de atendimento aos alunos do curso de fisioterapia.

Atividade Proposta: Alunos previamente receberam um treinamento on-line sobre os teleatendimentos no início da bateria de estágio (Objetivos de aprendizagem, condutas e postura). Foram selecionados pacientes para cada aluno, determinado cronograma de atendimento e realização da primeira apresentação. Diariamente e Seguindo cronograma de atendimento o professor se reunia de forma virtual com o grupo de alunos, discutia cada caso, e liberava a sala de atendimento (google-meet). Eram liberadas 6 salas a cada hora, e o professor tinha livre acesso para supervisão direta das técnicas realizadas.

Finalização: Alunos realizavam as orientações das técnicas de Fisioterapia e acompanhava a sua execução de forma remota e síncrona. O professor ao entrar na sala, mantinha sua câmera desligada e realizava suas intervenções caso julgasse necessário. Ao término do atendimento o professor retornava com os alunos para esclarecer eventuais dúvidas e finalizar o dia com feedback final.

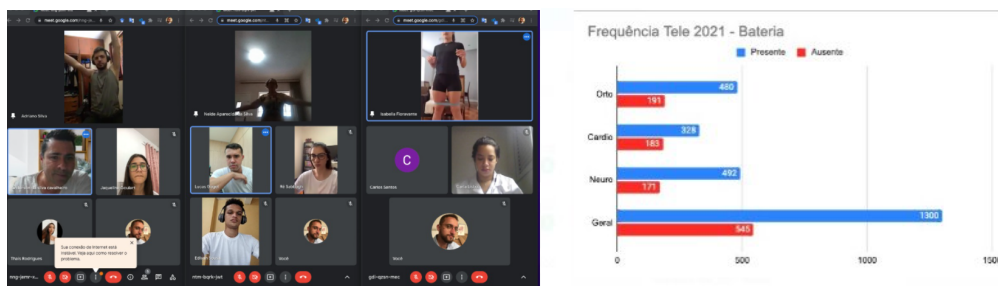


Figura 1: Sala de Aula Virtual e Estágio

Referências:

Brasil. Resolução COFFITO nº 516 de 20 de março de 2020. Establishes other measures during the confrontation of the crisis caused by the Pandemic of COVID-19. Brasília: DOU; 23 mar 2020

Aquino EM, Silveira IH, Pescarini JM, Aquino R, Souza-Filho JA, Rocha AS, et al. Medidas de distanciamento social no controle da pandemia de COVID-19: potenciais impactos e desafios no Brasil. Cienc Saude Coletiva. 2020;25(Supl. 1):2423-46.

Paz LES, Bezerra BJS, Pereira TMM, Silva WE. COVID-19: a importância da fisioterapia na recuperação da saúde do trabalhador. Rev Bras Med Trab. 2021;19(1):94-106.

AULA PRÁTICA: MORFOLOGIA IN VIVO 2021/2

Missae Dora Uemura

Escola: Medvet – medicina veterinária

Curso(s): Medicina Veterinária

Disciplina: Corpo Animal I

Contextualização: A morfologia dos animais domésticos segue a sequência do aprendizado dos ossos, articulações e músculos. Após discussão em aulas teóricas sobre os assuntos, verificou-se a necessidade da construção cognitiva em aula prática presencial. Buscou-se então colocar em uma das estações de estudo, e utilizar a praticidade do recurso in vivo a (Frida) contextualizando por via radiográfica o reconhecimento das estruturas anatômicas.

Objetivo de Aprendizagem: Reconhecer os ossos no animal vivo por meio de palpação e da radiografia, compreender a sequência dos ossos e articulações no animal vivo, compreender a localização das articulações e estruturas anatômicas no animal vivo, aplicar o conhecimento recebido em aula; ser capaz de reconhecer os ossos, articulações pelas radiografias e músculos realizando a palpação no animal vivo.

Atividade Proposta: A aula presencial no HOVET foi elaborada dividindo o laboratório em 4 estações, sendo uma Possibilitar a participação e compartilhamento de experiências dos alunos da Graduação de todos os Cursos das FMU no Programa de Mestrado em Direito da Sociedade da Informação da IES. Delas a anatomia viva. Preconizou-se reconhecer as estruturas na radiografia e compartilhando com seus colegas os achados radiográficos e as mesmas estruturas na Frida (animal canino). Todos os alunos presentes tiveram esta oportunidade que foi potencializado no feedback coletivo.

Finalização: Ao final da proposta os grupos puderam visualizar até que ponto o processo cognitivo de cada um foi alcançado. O processo da informação textual remoto foi preconizado pela atuação presencial que foi um sucesso, tendo em vista o empenho que cada aluno demonstrou na participação da aula prática. O sucesso marcou a presença do aluno no campus, concretizando o assunto abordado em laboratórios virtuais e abstratos.



Figura 1: Aula Prática de Anatomia

:

KÖNIG, Horst E.; LIEBICH, Hans-Georg. **Anatomia dos animais domésticos: texto e atlas colorido**: Grupo A, 2021. E-book. ISBN 9786558820239. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558820239/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

REECE, William O. **Dukes | Fisiologia dos Animais Domésticos, 13ª edição**: Grupo GEN, 2017. *E-book*. ISBN 9788527731362. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527731362/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ROWE, William O. Reeceeric W. **Anatomia Funcional e Fisiologia dos Animais Domésticos**. Grupo GEN, 2020. *E-book*. ISBN 9788527736886. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527736886/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

CRIAÇÃO RADIO JORNAL 2021/2

José Carlos Francisco

Escola: HECSA

Curso(s): Rádio, Tv e Internet, Produção Audiovisual e Jornalismo;

Disciplina: Locução, Apresentação e Interpretação, Direção em Rádio

Contextualização: Como forma de aproximar o Estudante com as práticas do mercado, foram criados dois RadioJornais, dia 27 de setembro. Foram transmissões ao vivo, de segunda a sexta, um de manhã e outro à noite, uma hora cada um. Outro ganho para o Estudante está na parceria firmada com outra emissora de rádio, a Rádio Brasil MPB: <https://www.radios.com.br/aovivo/radio-brasil-mpb/15508>. O Radio Jornal é transmitido simultaneamente nas duas emissoras, com participação dos Estudantes dos cursos de Comunicação.

Objetivo de Aprendizagem: Nas aulas remotas, entre os objetivos de aprendizagem, no caso em pauta, está o de suprir a falta das atividades práticas em estúdio de rádio e aproximar, o máximo possível

Atividade Proposta: Planejamento para a execução de um programa de rádio ao vivo, constituindo-se na atividade mais próxima daquilo que faz o mercado e que o Estudante poderia ter numa aula remota; atuam na produção desses programas, na definição de pautas, entrevistando e propondo temas para o programa; Apresentação do programa, com a participação dos Estudantes nas Entrevistas, nas Reportagens e nas Entradas ao vivo. Link RadioJornal 301121 - <https://ca-tti.bbcollab.com/recording/b2667b8c890a47039c77455b94af7362>

Finalização: Os RadioJornais, produções inéditas em nossa Instituição, são produzidos e apresentados de forma interdisciplinar por Estudantes de 3 cursos: Rádio, Tv e Internet, Produção Audiovisual e Jornalismo. Confesso que nem mesmo nas aulas presenciais esse tipo de trabalho fora realizado. A pandemia, de alguma forma, em que pese os vários aspectos negativos, obrigou Professores e Estudantes a se reinventar. Diário e ao vivo, os dois RadioJornais estão no ar desde 27 de setembro, prestes a completar 100 edições.

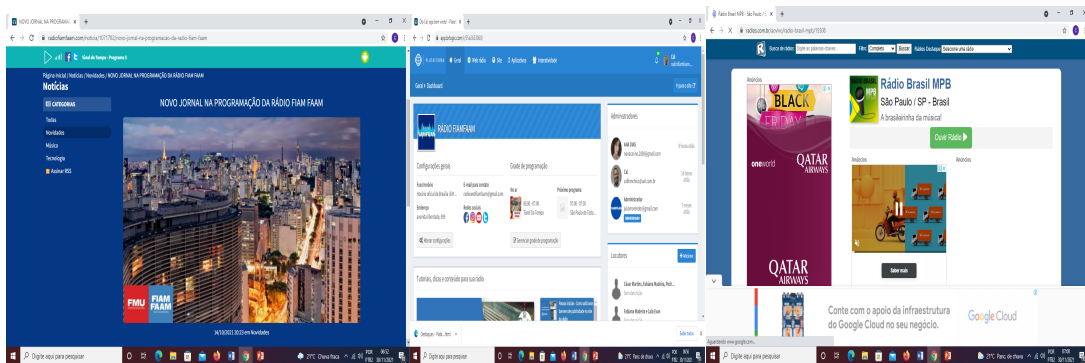


Imagem 1: publicação no nosso site sobre o RadioJornal; Imagem 2: página do sistema que hospeda nossa Rádio; Imagem 3: Rádio Brasil MPB, parceira em que veiculamos nossos RadioJornais.

Referências:

JUNG, Milton. **Jornalismo de rádio**. Editora Contexto, 2004. *E-book*. ISBN 9788572445320. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788572445320/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

LOPEZ, Debora C. **Rádio no Brasil 100 Anos de História em (Re) Construção**. Editora Unijuí, 2020. *E-book*. ISBN 9786586074161. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786586074161/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

SILVEIRA, Guaracy Carlos Da; SACCOL, Tércio; MOREIRA, Nádía M. L M.; et al. **Novas Linguagens do Rádio**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900377. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900377/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ADAPTAÇÃO DOS DESENHOS BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS PARA A VIRTUALIDADE 2021/2

Felipe de Lima Gonzaga

Escola: STEAM

Curso(s): Arquitetura e Urbanismo | Design de Interiores

Disciplina: Projeto de Arquitetura

Contextualização: Adaptação dos desenhos bidimensionais e tridimensionais para a virtualidade. Adaptação de modelos e protótipos físicos (maquetes) de estudo para modelos eletrônicos (maquete 3D). Uso de croqui digital para intervenções sobre as propostas desenvolvidas pelos alunos.

Objetivo de Aprendizagem: Fornecer informações e instrumentos fundamentais ao projeto. Aprofundar a noção de escala e aprender a dimensionar. Compreender a complexidade e a abrangência do projeto de arquitetura.

Atividade Proposta: Os alunos desenvolvem o projeto preliminar de uma Biblioteca (entrega 3), a partir da evolução do “Plano de Ocupação” (entrega 2) considerando os apontamentos feito pelos professores. O projeto preliminar deve apresentar soluções de circulação vertical e horizontal baseadas nas NBR 9050 e NBR 9077, características construtivas e de materiais definidas, desenho técnico apurado (conceitos transmitidos por meio de seminários sobre estudos de caso e aulas expositivas dialogadas).

Finalização: A transposição da teoria à prática é uma das maiores dificuldades na aula de projeto, em especial na aula online. Para esta disciplina utilizamos a ferramenta “mesa digitalizadora”, pois assim conseguimos realizar um feedback que trilha um caminho específico para cada aluno, conforme sua proposta de projeto e seu grau de desenvolvimento. A metodologia de projeto é algo consideravelmente particular e depende do repertório individual de cada aluno. Notamos que apenas a rubrica de avaliação não atendia as necessidades específicas da disciplina e com as correções e comentários “à caneta” notamos uma evolução considerável nos projetos apresentados, pois o desenho como ferramenta de comunicação de grande valia para os arquitetos.

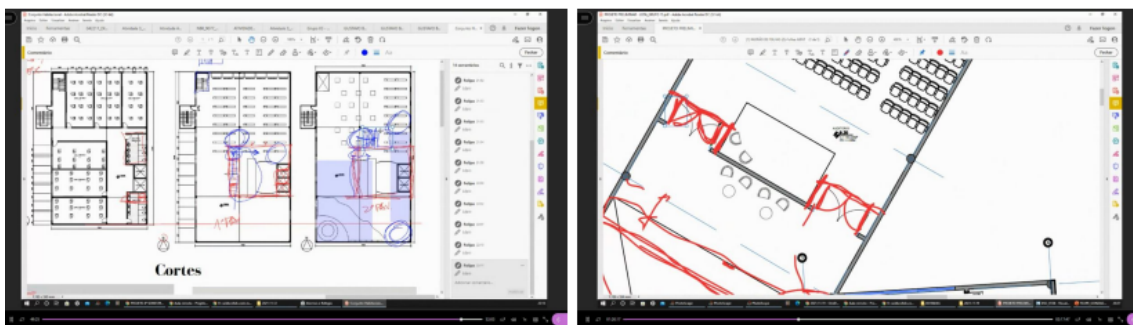


Figura 1: Desenho Bidimensional

Referências:

CRUZ, Michele David da. **Autodesk Inventor Professional 2016 - Desenhos, Projetos e Simulações**. Editora Saraiva, 2016. *E-book*. ISBN 9788536518947. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536518947/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

CRUZ, Michele David da. **Projeções e Perspectivas para Desenhos Técnicos**. Editora Saraiva, 2014. *E-book*. ISBN 9788536520100. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536520100/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

WAGNER, Juliana; VOLPATTO, Carlla P.; VOIGT, Fernanda R.; et al. **Projetos bidimensionais auxiliados por computador**. Grupo A, 2018. *E-book*. ISBN 9788595028319. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595028319/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

PROCESSAMENTO DE IMAGEM EM AULA REMOTA 2022/1

Luciana de Castro Lugli

Escola: STEAM

Curso(s): Ciência da Computação

Disciplina: Computação Gráfica e Processamento de Imagem

Contextualização: O trabalho foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Python usando o Colab do Google, e para auxílio, foi utilizado o OpenCV para o carregamento e criação de imagens. O processo de desenvolvimento de cada técnica possui, alguns ou todos, os seguintes passos: solicitação de imagens como input; solicitação de máscara como input; realizar operação lógica ou aritmética; exibição do processamento digital em uma nova imagem. As técnicas que foram desenvolvidas são: Carregar imagem no COLAB do Google (Python) implementação do controle de Brilho Aditivo: é somado uma medida inserida pelo usuário a todos os pixels das bandas R, G e B; e implementação de uso de filtros nas imagens. Rotacionar a imagem e inverter as imagens carregadas.

Objetivos de Aprendizagem: Utilização de técnicas voltadas para a análise de dados multidimensionais, adquiridos por diversos tipos de sensores recebem o nome de processamento digital de imagens, ou seja é a manipulação de uma imagem por computador de modo onde a entrada e a saída do processo são imagens. O objetivo desta aprendizagem é relatar o processo do desenvolvimento de técnicas computacionais, de modo que, ao final da aula o aluno conheça técnicas que possam explicar os conceitos de processamento digital de imagens e a utilização do Python para estes fim. Usando o Python on line da plataforma Colab do Google.

Atividade Proposta: Técnicas utilizadas na manipulação de imagens tais como: Importação de bibliotecas no Sistema Colab da Google para utilizarmos o Python para realizarmos o processamento de imagens; Leitura de imagens; Mostra da imagem; Carregamento de imagens com a biblioteca Pyllow; Rotacionamento de imagens com Python; Corte de imagens com a ferramenta; Redimensionamento da imagem (sem alterar proporção dos lados); Manipulação dos pixels da imagem.

Finalização: Foi possível o aprofundamento do conhecimento da linguagem Python e na utilização de bibliotecas Numpy , Pillow e a ferramenta OpenCV, além disso, houve fixação do aprendizado sobre os conceitos de operações pixel a pixel, operações convolucionais, rotação, corte, espelhamento enfim a manipulação de imagens. Ao fim do trabalho pode-se concluir que, o conhecimento a respeito do Processamento Digital de Imagem foi posto em prática, pois, foram aplicadas, pelos alunos, as técnicas consideradas pertencentes ao processamento de imagens, agregando valor, tanto para o professor, quanto para a geração de conhecimento para a respectiva área.



Referências:

BEHRMAN, Kennedy R. **Fundamentos de Python para ciência de dados**. Grupo A, 2023. *E-book*. ISBN 9788582605974. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605974/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

PICHETTI, Roni F.; JUNIOR, Carlos Alberto C.; ALVES, João Victor da S.; et al. **Computação gráfica e processamento de imagens**. Grupo A, 2022. *E-book*. ISBN 9786556903088. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556903088/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

SÁ, Yuri Vasconcelos de A. **Desenvolvimento de aplicações IA: robótica, imagem e visão computacional**. Editora Saraiva, 2021. *E-book*. ISBN 9786589881681. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881681/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

AULA PRÁTICA REMOTA DE GINASTICA ARTISTICA 2022/1

Marília de Campos Ferreira

Escola: CISBEM

Curso(s): Educação Física

Disciplina: Ginástica Artística

Contextualização: Elaborar um vídeo com os movimentos ginásticos e um trabalho escrito (Croqui) de uma Sequência de movimentos da Ginástica Rítmica (com o nome de todos os integrantes do grupo).

Objetivos de Aprendizagem: Vivenciar as habilidades motoras de locomoção, estabilização e manipulação através de movimentos ginásticos básicos da Ginástica Rítmica, e familiarizar com o manejo através da manipulação de material reciclado e elaborado pelos alunos.

Atividade Proposta: Elaborar uma Sequência Ginástica com 06 (seis) movimentos ginásticos característicos da Ginástica Rítmica como: saltos, saltitos, pivôs, pré-acrobático, elemento de equilíbrio, passos rítmicos da dança. Criar um material da Ginástica Rítmica com recicláveis: papel crepon, balagandã, fita com sacolinha plástica, bola de meia, arco com mangueira de jardim, maçãs com garrafa pet. Vocês deverão manipular esse material na apresentação da Sequência Ginástica. Não pode ser usado o material oficial da GR, o objetivo é que vocês criem e elaborem esse material reciclado e o utilizem na execução da Sequência Ginástica.

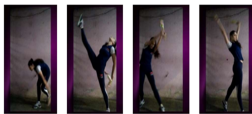
Finalização: Todos os seis alunos deverão ser filmados realizando o movimento juntamente com o manejo do material. Cada aluno deverá executar um (01) elemento da Sequência Ginástica e fazer o manejo desse material quando estiver realizando o movimento ginástico.

CROQUI – TRABALHO DE GINÁSTICA RÍTMICA COM MANEJO DE MATERIAL

ALUNO(A): Gabriela Faria

1. ELEMENTO PASSOS RÍTMICOS:

Passos com balanceamento do tronco e dos braços e com manejo das maçãs de batida no solo; Elevação da perna direita com manejo das maçãs de batida atrás do corpo; Passo com manejo de molinete; Onda corporal com manejo das maçãs de circundação.



(1) Aluno: Bruno Roberto da Silva
Movimento: Salto Estendido e Salto Grupado com manejo do bastão



Aluno 4: Maria Bianca Alves Costa

Movimento: Salto Tesoura manipulando a bola com os MMSS ao longo do corpo.



Figura 1: Material de apoio

Referências:

BROCHADO, Fernando A.; BROCHADO, Monica Maria V. **Educação Física no Ensino Superior - Fundamentos da Ginástica Artística e de Trampolins**. Grupo GEN, 2016. *E-book*. ISBN 9788527729130. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527729130/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

POSSAMAI, Vanessa D. **Metodologia da ginástica** Grupo A, 2018. *E-book*. ISBN 9788595027015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027015/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ROSA, Luis H T.; SANTOS, Ana P M. **Modalidades esportivas de ginástica**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9788595027466. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027466/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

MAQUETES COM MASSA DE MODELAR

Missae Dora Uemura

Escola: MedVet

Curso(s): MEDICINA VETERINARIA

Disciplina: CORPO ANIMAL I E II

Contextualização: A utilização da massa do biscuit para modelar resulta em uma representação clara e correta dos elementos anatômicos. Ao utilizar a massa de biscuit, é possível moldá-la em tamanhos e formas diferentes, de acordo com as estruturas relativas do objetivo proposto em seu trabalho e, quando manuseado de forma adequada, pode ter alta durabilidade. Quando o aluno constrói a própria peça anatômica para seus estudos, ele desenvolve habilidades e pode descrever o trajeto das estruturas sem dificuldades diferenciando suas formas e cada composição ali encontrada.

Objetivos de Aprendizagem: objetivo de favorecer a construção do conhecimento pelo aluno, uma vez que permite ao estudante associar a teoria à prática; permite materializar uma ideia ou um conceito; desenvolver o processo cognitivo; desenvolver a empatia.

Atividade Proposta: Ao construir o modelo utilizando garrafa pet e massinha de modelar, o aluno precisa ter o conhecimento apurado acerca do conteúdo a fim de se aproximar da maneira mais fidedigna possível da realidade. Dessa maneira, o modelo didático é um instrumento que ajuda o aluno a aprender. Estes modelos devem ser construídos ao vivo, com interação aluno/professor para facilitar o estudo de estruturas de difícil visualização, suplementar os conteúdos práticos da disciplina e reproduzir tridimensionalmente a teoria que foi apresentada em aulas e livros textos.

Finalização: A utilização da massa de modelar para confecção dos modelos atômicos apresentou-se como uma metodologia viável para o ensino-aprendizagem deste conteúdo. Os estudantes de forma participativa conseguiram compreender e aprender o assunto por meio dos modelos elaborados. Isto porque para reproduzir os modelos, os alunos tiveram que descrever a teoria; o que permitiu compreender o cérebro topograficamente. A satisfação do aluno em ver seu trabalho final o tornou mais empático, mas verdadeiramente o percentual foi de 51% positivo.



Figura 1: Maquetes

Referências:

KÖNIG, Horst E.; LIEBICH, Hans-Georg. **Anatomia dos animais domésticos: texto e atlas colorido**. Grupo A, 2021. E-book. ISBN 9786558820239. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558820239/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

REECE, William O. **Dukes | Fisiologia dos Animais Domésticos, 13ª edição**. Grupo GEN, 2017. *E-book*. ISBN 9788527731362. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527731362/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ROWE, William O. Reeceeric W. **Anatomia Funcional e Fisiologia dos Animais Domésticos**. Grupo GEN, 2020. *E-book*. ISBN 9788527736886. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527736886/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

GAMIFICAÇÃO A PARTIR DA PLATAFORMA KAHOOT

Sancler Ebert

Escola: HECSA

Curso(s): Publicidade e Propaganda

Disciplina: Produção Publicitária em Audiovisual

Contextualização: Na disciplina de Produção Publicitária em Audiovisual é necessário que os estudantes aprendam a linguagem audiovisual, dominando a utilização de termos como cena, plano, sequência e compreendendo quais são os enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera. Para isso foi utilizada a plataforma Kahoot, na qual o professor fez questões sobre o conteúdo a ser aprendido, assim os estudantes foram acionados a aprender enquanto jogavam. Foi utilizada a versão paga (que pode ser testada por um mês) que permite a inclusão de slides entre as perguntas. Com isso, foi possível inserir vídeos e imagens e testar o conhecimento dos alunos do que fora recém aprendido. Como por exemplo, foi apresentado um comercial de TV do qual os alunos tiveram de contar o número de cenas, conceito aprendido com uma questão. A dinâmica também foi dividida em duas partes: na primeira os alunos respondiam sem ter a informação, realizando uma forma de avaliação diagnóstica, para em seguida aprender os conceitos; enquanto na segunda eram refeitas as perguntas da primeira de forma diferente para testar o aprendizado, fazendo assim uma avaliação do aprendizado da aula.

Objetivo: Apresentação dos objetivos da aula sobre Linguagem Audiovisual Explicação da dinâmica da atividade de aprendizagem que utilizará a gamificação a partir da plataforma Kahoot

Atividade Propostas: Os estudantes logam na plataforma Kahoot, na qual o professor criou a aula que seguirá uma dinâmica de jogo. Aparecem na tela perguntas com 4 opções de resposta ou verdadeiro/falso. Cada pergunta tem um tempo para ser respondida. Ao final, aparece a resposta correta e o professor explica o conceito. Há um slide após o resultado no qual o professor reforça o ensino. Os estudantes aprendem jogando. Na primeira metade eles testam as respostas, sem ainda ter o conhecimento, na segunda metade, as perguntas aparecem de outra forma, testando o conhecimento recém adquirido.

Finalização: O professor relembra os principais conceitos aprendidos na aula. Os estudantes devem comentar sobre a dinâmica e se autoavaliar. O professor indica que os estudantes exercitem em casa o aprendizado, analisando outros comerciais.

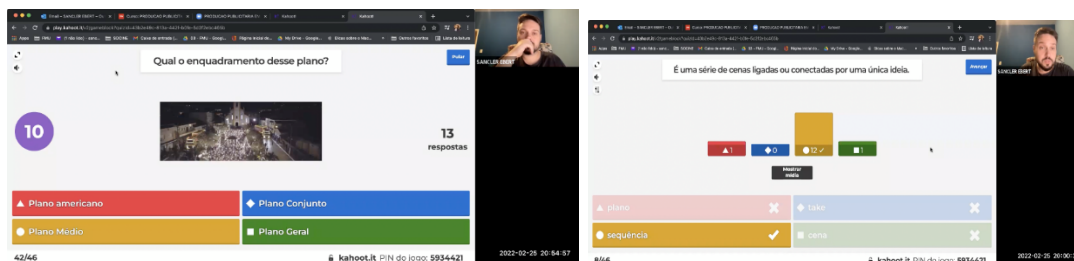


Figura 1: Gamificação

Referências:

GALHARDI, Luciana P.; TREVISAN, Nanci M. **Redação publicitária**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900421. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900421/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

KERR, Michael A.; SILVA, Victor Andrei da; OLIVEIRA, Christine Bahia de; et al. **Produção Audiovisual** Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900650. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900650/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

SANTOS, Luiza Carolina dos; SACCOL, Tércio; ROSSI, Jessica de C.; et al. **Estudos Avançados em Telejornalismo e Audiovisual**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900391. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900391/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

REALIDADE VIRTUAL NO PROCESSO DE REABILITAÇÃO EM IDOSOS 2022/2

Juliana Duarte Leandro; Sheila Rodrigues e Rosemeyre Alcardi Nuvolini

Escola: CISBEM

Curso: FISIOTERAPIA

Disciplina: Estágio Supervisionado em Fisioterapia I

Contextualização: Nos Estágio Supervisionado em Fisioterapia em Unidades Básicas de Saúde, alunos são alocados em grupos de atendimento interprofissionais, para desenvolvimentos de suas competências e Habilidades referente ao processo de Reabilitação. Além de tornar as sessões de reabilitação lúdicas e mais prazerosas, a principal vantagem da utilização da realidade virtual está no fato de associar estímulos cognitivos com estímulos motores. E proporcionar ao aluno contato com uma tecnologia e inovadora, muito utilizado atualmente e importante na formação do profissional Fisioterapeuta

Objetivos de Aprendizagem: Com objetivo de inovar os atendimentos voltados à Geriatria, foi proposto pela fisioterapia a utilização a Realidade Virtual em atendimento com idosos.

Atividade Propostas: Alunos Juntamente com Professor responsável pela Bateria de Estágio em UBS, traçam objetivos específicos para a população geriátrica e toda estratégia e manipulação do equipamento realizado diretamente pelos alunos. Alunos aplicam escala de Equilíbrio na avaliação inicial, utilizam o vídeo game como estratégia de tratamento e finaliza com reavaliação do teste de equilíbrio

Finalização: Melhora do desempenho motor de toda a população idosa



Figuras 1: Realidade Virtual

Referências:

OLIVEIRA, Marcelo Henrique de. **Reabilitação Vestibular**. Thieme Brasil, 2019. *E-book*. ISBN 9788554652104. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788554652104/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

REBELATTO, José R.; MORELLI, José Geraldo da S. **Fisioterapia Geriátrica: a Prática da Assistência ao Idoso**. Editora Manole, 2007. *E-book*. ISBN 9788520444108. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520444108/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

MATIELLO, Aline A.; ANTUNES, Mateus D.; BORBA, Ricardo M.; e outros. **Fisioterapia em saúde do idoso**. Grupo A, 2021. *E-book*. ISBN 9786556902920. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556902920/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ENSINO SINCRÔNICO COM FONTE DE SABER DO MUNDO FÍSICO E VIRTUAL NAS AULAS REMOTAS - O USO DA TECNOLOGIA PARA O ENSINO DO MANUSEIO DO VADEMECUM NA CRIAÇÃO DE TESES JURÍDICAS 2022/2

Gisele Ilana Lenzi

Escola: FMU - DIREITO

Curso: DIREITO

Disciplina: PRÁTICA JURÍDICA CÍVIL

Contextualização: O Direito tem como base o Vademecum, um livro que possui o compilado das leis. Nem sempre o uso desse material físico é fomentado. Entretanto, seu manuseio é essencial para todo operador do Direito, não apenas para a solução de casos concretos, mas para a inovação de teses jurídicas. Esse instrumento físico é o único material permitido para consulta nas provas da OAB e em concursos públicos. O Vademecum possui todas as respostas, mas os alunos não as encontram por falta de manuseio. Esse livro tradicional, possui uma organização própria, e seu uso exige um comportamento ativo do aluno e raciocínio jurídico, já que essa atividade requer associações, buscas, criação de tese e desenvolvimento da redação.

Objetivo de Aprendizagem: ensinar o aluno a usar a tecnologia para o ensino do manuseio do Vademecum na criação de teses jurídicas

Atividade Proposta: Nesta aula unimos o mundo físico e virtual. Se inicia, estimulando o aluno a anotar um breve resumo do tema do dia. O professor faz sua lousa escrevendo em tempo real, e estimulando o trabalho do aluno de raciocínio e memorização (com bases de peça jurídica). Depois, trabalhamos as palavras-chave do tema de aula com sinônimos e antônimos, e então buscamos as informações no Vademecum pelo seu manuseio. Encontrada o tema nas bússolas do Vademecum, passamos a marcação dos pontos importantes, e a construção das peças com as informações da lei. Para o aprendizado do aluno, o professor exemplifica o exercício com uma câmera focada no Vademecum (o que demonstra o exemplo, o companheirismo entre aluno- professor, bem como o partilhamento e estímulo ao fazer).

Finalização: Partimos para o uso de uma problemática, nos moldes da prova da OAB, e da vida real. Fazemos então o estudo do caso (com leitura, grifo e resumo), onde encontramos as palavras-chave para o desenvolvimento da tese jurídica. Por fim, com um modelo de peça jurídica base, o aluno faz sua própria peça, desenvolvendo associações e a redação. A participação, dá ao aluno confiança, estimula a revisão da matéria já vista durante a graduação, e exalta sua capacidade de advogar. O “colocar a mão na massa” faz o aluno aplicar todos o aprendizado de Direito realizado durante a graduação, e esse aprendizado do Vademecum o deixa tranquilo para enfrentar o Exame de Ordem, independente da matéria que opte fazer a prova.

Referências:

MORAES, Alexandre de. **Direito Constitucional**. Grupo GEN, 2023. *E-book*. ISBN 9786559774944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559774944/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

PADILHA, Rodrigo. **Direito Constitucional**. Grupo GEN, 2019. *E-book*. ISBN 9788530988319. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530988319/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

VIDO, Elisabete. **Prática jurídica empresarial**. Editora Saraiva, 2023. *E-book*. ISBN 9786553625761. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553625761/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ÁREAS DO AUDIOVISUAL: PRODUÇÃO, FOTOGRAFIA, DIREÇÃO DE ARTE, EDIÇÃO E SOM - 2022/2

Sancler Ebert

Escola: HECSA

Curso: Publicidade e Propaganda

Disciplina: Produção Publicitária em Audiovisual

Contextualização: Para proporcionar uma experiência profunda e interessante aos estudantes, foram combinadas diferentes metodologias. Foi utilizada a base da sala invertida, na qual os alunos deveriam ler materiais disponibilizados pelo professor sobre o assunto indicado e realizar pesquisas complementares durante a semana anterior à aula. Na aula, foi utilizada num primeiro momento a metodologia da apresentação oral, na qual cada grupo teve de apresentar o que compreendeu do tema e compartilhá-lo com os colegas. Depois, foram combinadas as metodologias de simulação e ensinar para aprender: os estudantes tiveram de utilizar habilidades aprendidas ao longo do curso de Publicidade e Propaganda para criar estratégias de chamar a atenção do público presente no campus, pois era necessário compartilhar o tema estudado com outros estudantes da instituição. Para ensinar sobre as áreas do audiovisual, cada grupo teve de dominar o assunto, com um aprendizado aprofundado do tema. Por fim, no terceiro momento, o professor tirou dúvidas dos estudantes e repassou o que foi aprendido em aula.

Objetivo de aprendizagem: Usando um conjunto de metodologias combinadas como sala de aula invertida, apresentação oral, ensinar para aprender e simulação para que os estudantes aprendam de forma aprofundada o conteúdo, criem estratégias a partir do uso da criatividade, exercitem a comunicação oral e compartilhem o conhecimento com outras pessoas.

Atividade Proposta:

Primeiro passo: na aula anterior à dinâmica foi feita a contextualização do conteúdo e da atividade, pois os estudantes precisariam do intervalo entre as aulas para estudar e produzir as estratégias. O professor separou a turma em cinco grupos e sorteou as áreas do audiovisual entre eles: produção, fotografia, direção de arte, edição e som. Posteriormente, disponibilizou materiais base para que os estudantes pudessem pesquisar sobre cada um dos temas e indicou que eles pesquisassem para além dos materiais postados no AVA. O docente também explicou que os alunos deveriam pensar estratégias para atrair o público do campus de forma a levar o aprendizado para fora da sala de aula.

Segundo passo: na aula da dinâmica, primeiro o professor repassou novamente como seria a aula: apresentação oral, simulação e ensinar para aprender e por último, momento de dúvidas e complementação do conteúdo. Cada grupo teria 10 minutos para apresentar, caso fosse necessário o professor faria a correção de alguma informação e complementação do que havia sido falado. Posteriormente, um pouco antes do horário do intervalo, os estudantes iriam preparar suas estratégias na praça de alimentação. Durante o intervalo, devido ao grande fluxo de alunos, os estudantes da turma deveriam colocar em prática suas estratégias e compartilhar os aprendizados sobre as áreas do audiovisual com alunos de outros cursos, dado que o conteúdo era de interesse amplo. Essa parte da dinâmica também auxilia que mais pessoas conheçam sobre o curso e sobre a área do audiovisual. Findado o intervalo, os estudantes retornariam à sala para dúvidas sobre o conteúdo e consolidação do que foi aprendido.

Terceiro passo: cada grupo fez uma apresentação oral utilizando suportes imagéticos para compartilhar o conteúdo com os colegas. Grande parte dos grupos fez apresentações em PowerPoint, mas um apresentou o conteúdo por meio de um vídeo. Eles falaram sobre edição e fizeram um recorte temático relacionado a imagens da Copa do Mundo de Futebol. Com isso, os estudantes não só falaram sobre edição, mas como fizeram edição e ao selecionar um tema específico “lances da Copa” cativou o interesse da turma. Seguem imagens do exemplo citado.

Quarto passo: finalizadas as apresentações e comentários do professor, os estudantes se dirigiram para a praça de alimentação do Campus Liberdade (Av. da Liberdade, 899), mesmo campus onde estava acontecendo a aula. Cada grupo montou sua estratégia. Produção fez um quiz sobre o conteúdo e sorteou um ingresso de cinema entre os participantes. Som simulou captação de diálogos com a utilização de microfone boom para chamar a atenção dos transeuntes. Edição montou uma área temática com as cores da seleção brasileira, balões verde e amarelos, um letreiro onde se lia “A magia por trás dos lances” e uma mesa com o notebook para assistir ao vídeo e QRCode para quem quisesse acessar pelo celular. Fotografia fez um quizz na plataforma Kahoot (que havia sido utilizada pelo professor em aulas anteriores) e premiou o vencedor com um doce. Seguem fotografias e vídeos das estratégias.

Quinto passo: finalizada a etapa da simulação e de ensinar para aprender, os estudantes retornaram à sala de aula. Primeiro eles foram incentivados a comentarem sobre a experiência e refletirem sobre o processo de aprendizado da dinâmica. O feedback foi muito positivo, os estudantes relataram que a pesquisa prévia e a necessidade de pensar estratégias de compartilhar o conhecimento exigiu criatividade e compreensão aprofundada do conteúdo. Posteriormente, o professor tirou dúvidas dos alunos referente ao que foi apresentado na primeira parte pelos colegas e complementou com outras informações. Para finalizar, o professor repassou os principais pontos aprendidos na aula e reforçou as habilidades trabalhadas na dinâmica realizada.



Figura 1: Produção

Referências:

GALHARDI, Luciana P.; TREVISAN, Nanci M. **Redação publicitária**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900421. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900421/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

KERR, Michael A.; SILVA, Victor Andrei da; OLIVEIRA, Christine Bahia de; et al. **Produção Audiovisual**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900650. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900650/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

SANTOS, Luiza Carolina dos; SACCOL, Tércio; ROSSI, Jessica de C.; et al. **Estudos Avançados em Telejornalismo e Audiovisual**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786556900391. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900391/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

USANDO A METODOLOGIA *PLICKERS* (APLICATIVO PARA AVALIAÇÃO) - 2022/2

Ana Claudia Balda; Prof. Dr. Ricardo Duarte e Profa. Elídia Zotelli

Escola: Medicina Veterinária

Curso: Medicina Veterinária

Disciplina: Clínica de Pequenos Animais II – 7º semestre noturno

Contextualização: O Plickers é um aplicativo no qual apenas o professor precisa de rede de internet e os estudantes podem responder de forma anônima. Avaliação formativa – avalia a retenção de aprendizagem da turma ou de cada estudante, pode ser utilizado como avaliação, caso seja a opção do docente. <https://www.plickers.com/>

Objetivo de Aprendizagem: utilização da Gamificação no mecanismo de aprendizagem

Atividade Proposta: Aula expositiva dialogada “**lesões dermatológicas elementares em cães e gatos**”; Explicação da classificação das lesões e correlação com as doenças dermatológicas; A contextualização desperta o interesse da turma; Classificar a lesão dentro dos grupos; Identificar a lesão correlacionando com a doença (resgate de conceitos básicos) – conteúdo em espiral

Finalização: Distribuição dos cartões com QR code e explicação (o estudante deve deixar a alternativa escolhida virada para cima); Projeção das perguntas objetivas no quadro com quatro alternativas; Estudantes escolhem a que julgam correta; Professor usa o celular para registro da resposta; Resultados podem ser compartilhados em tempo real



Figura 1: Atividade em Sala

Referências:

DEBALD, Blasius. **Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno. (Desafios da educação)**. Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786581334024. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581334024/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

NOGUEIRA, Daniel R. **Revolucionando a Sala de Aula 2 - Novas Metodologias Ainda Mais Ativas**. Grupo GEN, 2020. *E-book*. ISBN 9788597025835. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597025835/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

TALBERT, Robert. **Guia para utilização da aprendizagem invertida no ensino superior. (Desafios da educação)**. Grupo A, 2019. *E-book*. ISBN 9788584291762. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584291762/>. Acesso em: 03 abr. 2024

RECUPERAÇÃO AMBIENTAL URBANA: INFRAESTRUTURA VERDE PARA MITIGAÇÃO DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS GLOBAIS, POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QGIS

Elisangela Ronconi Rodrigues

Escola: STEAM

Curso: Engenharia Ambiental e Sanitária

Disciplina: Ecologia e Manejo dos Solos

Contextualização: A abordagem baseada na resolução de problemas tem como principal objetivo mesclar a teoria e a prática profissional, fazendo com que o aluno possa compreender como as bases teóricas adquiridas ao longo do semestre podem ser utilizadas para propor uma solução real para uma situação específica de atuação da Engenharia Ambiental e Sanitária. Além de promover maior engajamento dos alunos, na busca de uma solução, também permite a interdisciplinaridade, pois muitas vezes os alunos são levados a recorrer aos conhecimentos adquiridos em outras disciplinas, podendo testar, desta maneira, suas habilidades profissionais, favorecendo a utilização de tecnologias para aprimoramento profissional e científico.

Objetivo de Aprendizagem: A metodologia selecionada para o desenvolvimento deste conteúdo foi da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL, do inglês “*problem based learning*”). Essa metodologia permite que os alunos utilizem o conhecimento adquirido ao longo da disciplina para a resolução de um problema chave que é comum da prática profissional do Engenheiro Ambiental.

Atividade Proposta: Um grande desafio para a sociedade atual é o enfrentamento a Crise Climática. Neste sentido, para tornar as cidades mais resilientes, é necessário aumentar a infraestrutura verde, especialmente em bairros mais periféricos, que tendem a ser os mais afetados pelas intempéries climáticas. Neste sentido, os alunos foram desafiados a propor a criação de um parque linear em um bairro periférico de baixa cobertura vegetal, procurando a melhor alternativa técnica locacional para dimensionamento do parque. Após selecionarem o bairro e o local de implementação, foi desenvolvido um mapa de caracterização com o uso do software de geoprocessamento QGIS, para levantamento das informações necessárias para delimitação do parque. Ao final, os alunos puderam verificar as áreas de maior fragilidade e de maior necessidade de intervenção.

Finalização: Mapa de localização da área selecionada, desenvolvido pelos alunos para projeto de implementação do parque linear no Córrego Morro do Sapo. No mapa, os alunos puderam identificar as áreas inundáveis ao redor do córrego, identificando a maior fragilidade ambiental da comunidade do entorno, que é uma comunidade de baixa renda.

Referências:

ARAÚJO, José Rubens Morato/Ayala Leite Patryck de. **Dano Ambiental**. Grupo GEN, 2019. *E-book*. ISBN 9788530988531. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530988531/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

JR, Arlindo P.; BRUNA, Gilda C. **Gestão urbana e sustentabilidade**. Editora Manole, 2019. *E-book*. ISBN 9788520462935. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520462935/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

MÜLLER, Francihele C.; MORAES, Cléia S.; VICENTE, Laís C.; et al. **Uso, Manejo e Conservação do Solo**. Grupo A, 2021. *E-book*. ISBN 9786556902715. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556902715/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

CORES, FORMAS E SONS: CONSTRUINDO INSTRUMENTOS MUSICAIS

Maria Carolina Simões dos Santos

Escola: Pós-graduação - CISBEM

Curso: Arteterapia Analítica

Disciplina: Práxis sonoro-imagética

Contextualização: A atividade intitulada: Cores, formas e sons: construindo instrumentos musicais foi realizada durante uma aula da disciplina “Práxis sonoro-imagética” ministrada pela Professora Mestre e Musicoterapeuta Maria Carolina Simões dos Santos, do curso de Especialização em Arteterapia Analítica da FMU. Teve como objetivos: conscientizar os discentes sobre a utilização de materiais recicláveis, construir instrumentos musicais, bem como elaborar práticas de sensibilização com o intuito de instrumentar os discentes para a prática profissional arteterapêutica. A atividade contou com a participação do aluno do sexto semestre de graduação em Musicoterapia da FMU, Jamil Giudice, e todos os instrumentos construídos foram doados para serem utilizados nos atendimentos da Clínica de Musicoterapia

Atividade Proposta: Apresentação e demonstração de diferentes instrumentos construídos com materiais não convencionais. Observação dos materiais coletados. Demonstração de construção de Garrafa Sonora (garrafa pet, miçangas, pedras, areia etc.), Ocean Drum (caixa de pizza, isopor, miçangas etc.) e Saropá (minigarrafa pet, nylon). Construção coletiva de instrumentos, escolha de materiais, investigação sonora e estética. Momento livre para a criação de novos instrumentos

Finalização: Apresentação e demonstração dos instrumentos construídos e criados. Escuta de timbres. Prática de improvisação instrumental em grupo.



Construindo o *Ocean drum*



Apresentação e demonstração dos instrumentos construídos

Referências:

WILLEMS, Edgar. Solfejo – curso elementar. São Paulo: Fermata do Brasil, 2013.

SCHAFER. Murray R. A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora; tradução Marisa Trench Fonterrada – São Paulo: Editora UNESP, 2001.

WISNIK, José Miguel, O som e o sentido: uma outra história das músicas. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2001

APRESENTAÇÃO DO CONTROLE MOTOR 2023/1

FLÁVIO THEODORO DA SILVA

Escola: CISBEM

Curso: PSICOLOGIA

Disciplina: BASES BIOLÓGICA DO COMPORTAMENTO

Contextualização: As descobertas científicas das neurociências e suas relações com o comportamento devem ir além das fronteiras dos laboratórios de pesquisa e meio acadêmico. O ambiente acadêmico com o seu papel transformador na constituição de futuros cidadãos, também deve se apropriar destes conhecimentos e dar uma visão bio-psicossocial sobre o comportamento humano aos seus alunos. Os processadores de sinais biológicos de baixo custo constituem alternativa eficiente e acessível para traduzir e divulgar as neurociências de forma atrativa, interativa e estimular atitudes positivas na aprendizagem e no dia a dia.

Objetivo de Aprendizagem: Apresentar como ocorre o controle motor e as vias relacionadas no sistema nervoso

Atividade Proposta: Os participantes vivenciarão uma simulação do trabalho investigativo realizado pelos neurocientistas para isto serão realizadas oficinas hands-on onde os participantes terão a oportunidade de monitorar e entender as mudanças nas expressões dos sinais biológicos do corpo humano resultantes de diferentes estados comportamentais como registro da eletromiografia. Os sinais registrados com o uso de processadores de sinais biológicos serão usados programar microcontroladores permitindo movimentar um servo a partir dos registros de eletromiográficos. O procedimento foi aprovado (parecer número 2.355.243) pelo comitê de ética em pesquisa com humanos do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo e também seguiu a legislação brasileira vigente sobre o tema

Finalização: Este projeto por sua natureza de uso de inovações tecnológicas com identificação e discussão dos conceitos e fundamentos envolvidos no seu funcionamento, desmistifica e aproxima a ciência do cidadão, enquanto o instrumentaliza na construção do seu saber

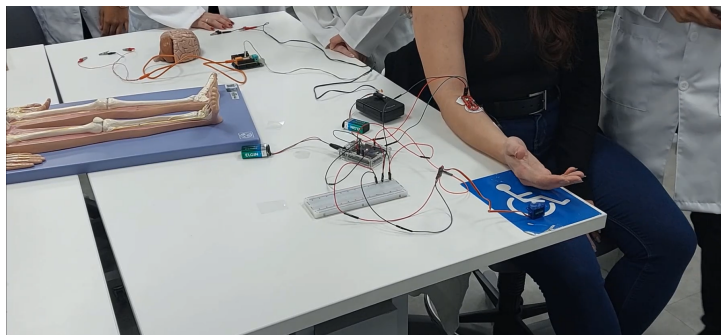


Figura 1: Eletroestimulação

Referências:

COSTA, Rochelle R.; BIEDRZYCKI, Beatriz P.; LOPES, Daiane D.; e outros. **Aprendizagem e controle motor**. Grupo A, 2019. *E-book*. ISBN 9788595028524. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595028524/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

Shumway-Cook, Anne e Marjorie Woollacott. *Controle Motor: Teoria e Aplicações Práticas*. Disponível em: Minha Biblioteca, (3ª edição). Editora Manole, 2010.

Graaff, Kent M. Van D. *Anatomia Humana*. Disponível em: Minha Biblioteca, (6ª edição). Editora Manole, 2003.

CASE DE ESTUDO DO FELICILAB: LABORATÓRIO DE CRIATIVIDADE DO SUS/CEARÁ 2023/1

Érico Fernando de Oliveira

Escola: HECSA

Curso: Bacharelado em Design

Disciplina: Design de Serviços

Contextualização: O Design de Serviços é uma especialização do Design, que busca através da centralidade no usuário resolver problemas diversos. A importância desta área aumenta cada vez mais diante da vida híbrida (ON-OFFLINE).

Objetivo de Aprendizagem: Sensibilizar os estudantes para o emprego das metodologias de Design Thinking na resolução de problemas de Design de Serviços à partir de um case real, do Felicilab (Ceará).

Atividade Proposta: Apresentação do Case de estudo do FELICILAB: laboratório de criatividade do SUS/CEARÁ – apresentado pelo docente e pesquisador do FELICILAB, prof. Jorge Godoy de Oliveira; Estudo de Caso e Debate e Perguntas

Finalização: Desenvolvendo de Projeto Integrado de criação de novo serviço utilizando metodologias de Design Thinking; Aplicação de métodos de Árvore de problema e Matriz GUT; Prototipação com ferramenta FIGMA.

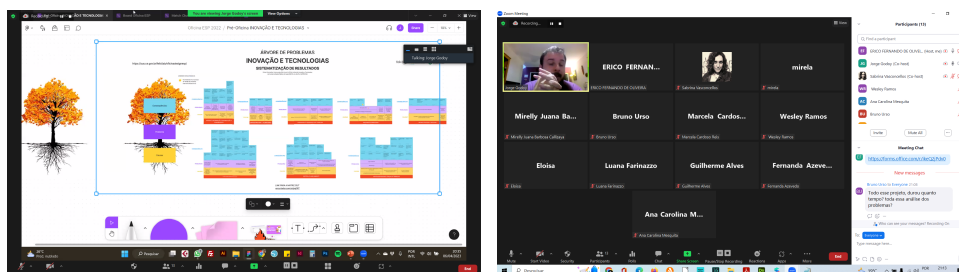


Figura 1: Participação em aula

Referências:

Stickdorn, Marc e Jakob Schneider. *Isto é design thinking de serviços*. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2014.

BITNER, M. J.; OSTROM, A. L.; MORGAN, F. N. Service Blueprinting: a Practical Technique for Service Innovation California Management Review, 2008.

KOLKO, J. Exposing the Magic of Design A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis. Oxford University Press, 2011

ATIVIDADE PRÁTICA UTILIZANDO JAMBOARD – VISÃO SISTEMA NERVOSO - 2023/1

MISSAE DORA UEMURA

Escola: MEDVET**Curso:** MEDICINA VETERINARIA**Disciplina:** CORPO ANIMAL I

Contextualização: *“Todo organismo vivo, para sobreviver, deve ser capaz de reagir adequadamente a alterações em seu ambiente; sua sobrevivência aumenta a chance de sobrevivência da espécie. A regulação dessas reações é de responsabilidade do sistema nervoso, incomparavelmente o mais complexo dos sistemas corpóreos.”*

O sistema nervoso simpático é frequentemente chamado de sistema de **LUTA OU FUGA**, significando que este é o sistema que ajuda o organismo a enfrentar situações de emergência nas quais o animal tem de se defender (lutar) ou escapar (fugir).

Em contraste, o sistema nervoso parassimpático pode ser chamado de sistema de **REPOUSO E RESTAURAÇÃO** devido à sua habilidade em diminuir os potentes efeitos excitatórios do sistema de luta ou fuga (trazer o corpo de novo ao estado de repouso) e sua habilidade para facilitar todos os processos que substituirão todos os estoques corporais usados durante a emergência (restauração).

Objetivo de Aprendizagem: Compreender as funções do Sistema Nervoso Central e Periférico; Compreender o nome e a função dos nervos cranianos; Compreender como o sistema nervoso autônomo (SNA) mantém a homeostasia ao controlar os órgãos viscerais e as secreções glandulares. Entender como o SNA regula funções como a frequência cardíaca, a digestão, a frequência respiratória, a salivação, a transpiração, a dilatação das pupilas, a micção e a excitação sexual.

Atividade Proposta: A atividade foi dividida em três momentos além da discussão pontual do assunto em questão sobre o sistema nervoso. Primeiro: construção do diálogo sendo este efetuado em grupo de 4 alunos. Segundo: escolha dos personagens utilizando o aplicativo do google (JAMBOARD) gratuito e aplicável. Terceiro: construção da história em quadrinhos.

Finalização: Ao final da atividade todos os alunos salvaram suas histórias em quadrinho em PDF e anexaram na plataforma AVA, além de compartilharem no grupo do WhatsApp. A satisfação do aluno neste método de aprendizado visou a empatia, o trabalho em grupo, a cognição e a contrapartida dos outros grupos que elogiavam e sorriam por ver o trabalho do seu colega.

Referências:

- KAHLE, Werner; FROTHER, Michael; SCHMITZ, Frank. **Atlas Colorido de Anatomia Humana: Sistema Nervoso e Órgãos Sensoriais. v.3** . Thieme Brasil, 2023. *E-book*. ISBN 9786555722130. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555722130/>. Acesso em: 03 abr. 2024.
- MARTINI, Frederico H.; TIMONS, Michael J.; TALLITSCH, Robert B. **Anatomia humana** . Grupo A, 2009. *E-book*. ISBN 9788536320298. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536320298/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

AUDIÇÃO, INTERPRETAÇÃO E PERSONAGEM - 2023/1

Paulo Sérgio Menegon

Escola: Pós-graduação

Curso: Música

Disciplina: Audição, interpretação e personagem

Contextualização: A disciplina audição, interpretação e personagem do Curso de pós-graduação especialização em teatro musical foi criada para os alunos terem uma experiência idêntica ao trabalho desenvolvido nas grandes produções de musicais, onde o aluno, canta, interpreta um personagem e dança, proporcionando uma experiência real do mercado de trabalho nas produções de musicais e óperas

Objetivo de Aprendizagem: - Ampliar o conhecimento de Repertório específico do Canto aliado às Artes Cênicas, especificamente em Teatro Musical. Desenvolver o potencial vocal individual e do grupo. Capacitar o aluno para participar de audições. Expandir as capacidades de atuação cênica, interpretação e criação de personagem, aliadas à expressão vocal falada e cantada.

Atividade Proposta: A interdisciplinaridade entre as artes foi um fator determinante para o sucesso de aprendizagem. Em colaboração com o Prof. Manuel Fabricio com a disciplina prática de palco, consciência corporal e dança, os alunos tiveram a experiência da junção das artes, fator determinante para um profissional de teatro musical, seja cantor, ator, diretor musical, instrumentista, cenógrafo, sonoplasta ou iluminador. A experiência vivida durante o processo de ensaios até a apresentação foi enriquecedora para a formação de nossos alunos.

Finalização: Foi apresentado no congresso acadêmico 2023 Inteligência artificial, realidades e projeções a apresentação de um pocket musical “ o ensaio do fantasma da ópera”. Para melhor compreensão da obra, utilizamos uma narradora, que também fazia o papel de diretora do espetáculo. As apresentações foram todas cantadas e adaptadas para o português, prática comum na produção de musicais, cantar na língua oficial do país onde a produção se apresenta. Tendo um resultado muito positivo.



Figura 1: Apresentação

Referências:

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**: Grupo GEN, 1981. *E-book*. ISBN 978-85-216-2397-7. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2397-7/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

CONSTRUÇÃO DOS MODELOS EM 3D - 2023/1

Luciana de Castro Lugli

Escola: STEAM

Curso: Big data

Disciplina: Fundamentos de Big date

Contextualização: Construção dos modelos em 3D do molde do Robozinho, para depois de impresso na impressora 3d elaborarmos o código para programarmos o robô para ele andar.

Objetivo de Aprendizagem: Mostrar o uso da impressora 3d, elaboração de um protótipo em 3d e elaborar sua impressão e depois ligar os motores e o arduino no robô para que o robô possa andar.

Atividade Proposta: Primeiramente uso da impressora 3d para que possamos obter o molde do Robô. Depois utilizamos um Shield, um arduino e 4 servos motores e um sensor ultrasônico para montar o robô. Programamos o arduino para que ele pudesse andar.

Finalização: Confeccionamos a montagem do robô conforme esquema elétrico e programamos o arduino para que o robozinho pudesse andar.

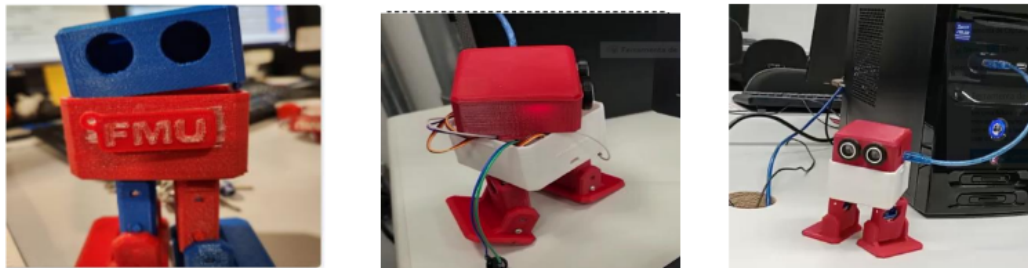


Figura 1: Construção Modelo

Referências:

SORDI, José Osvaldo de. **Desenvolvimento de Projeto de Pesquisa, 1ª edição.** . Editora Saraiva, 2017. *E-book*. ISBN 9788547214975. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547214975/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

CARDOSO, Wellington P.; GUINOZA, Lilian CW.; GALINATTI, Anna C M.; e outros. **Modelagem 3D.** Grupo A, 2020. *E-book*. ISBN 9786581492694. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492694/>. Acesso em: 03 abr. 2024

CONSTRUÇÃO JORNAL ACADÊMICA FAZENDO USO CHATGPT - 2023/2

Ricardo Duarte Silva, Ana Claudia Balda E Missae Dora Uemura

Escola: MEDICINA VETERINARIA

Curso: MEDICINA VETERINARIA

Disciplina: CLÍNICA DE PEQUENOS ANIMAIS

Contextualização: “A congestão passiva crônica ocorre pelo comprometimento do fluxo venoso do fígado, particularmente comum em cães idosos e geralmente associada a insuficiência cardíaca direita ou obstrução e compressão da veia cava caudal. Macroscopicamente, há aumento do fígado, com os bordos hepáticos arredondados.”

Objetivo de Aprendizagem: Capacitar o aluno a compreender as complicações do fígado

Atividade Proposta: Foi ministrada aula teórica sobre abordagem clínica do fígado em pequenos animais. Esta glândula quando acometida apresenta alterações que levam a algumas afecções importantes.

PROCESSO DA ATIVIDADE: cada grupo deveria pesquisar pelo ChatGPT sobre uma complicação apresentada pelo fígado; O grupo deveria escolher o nome do jornal, as figuras e a “manchete”. Utilizando os IPADS e NOTEBOOKS abrir no site https://www.canva.com/pt_br/ e fazer a busca para escolher o modelo do jornal. Confeccionar a atividade e compartilhar com seus colegas.

Finalização: Ao final da atividade todos os alunos salvaram em PDF e anexaram na plataforma AVA, além de compartilharem no grupo do WhatsApp. A satisfação do aluno neste método de aprendizado visou a empatia, o trabalho em grupo, a cognição e a contrapartida dos outros grupos que elogiavam e sorriam por ver o trabalho do seu colega.

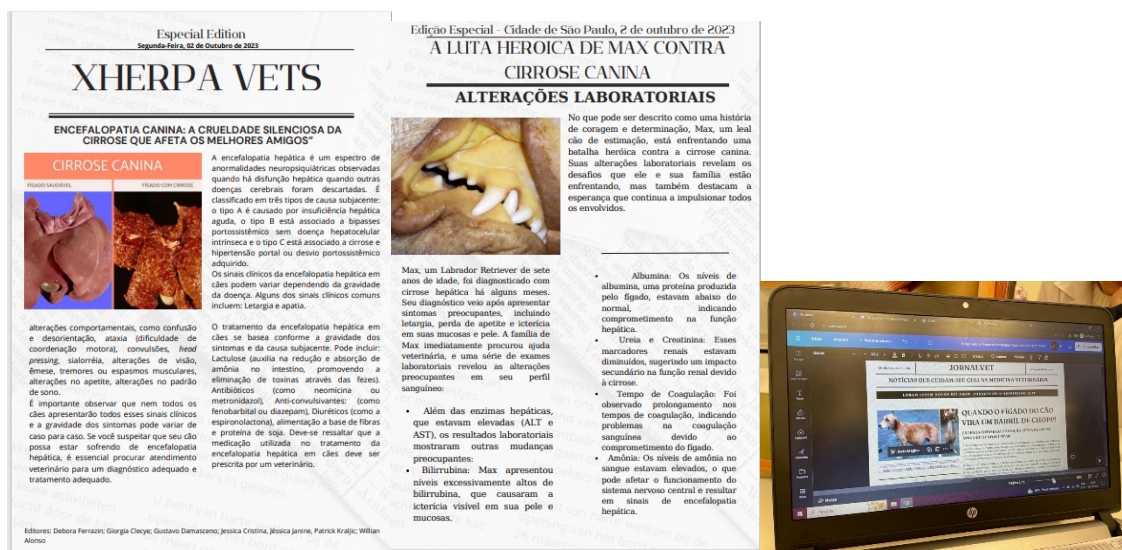


Figura 1: construção jornal acadêmico

Referências:

KÖNIG, Horst E.; LIEBICH, Hans-Georg. **Anatomia dos animais domésticos: texto e atlas colorido**. Grupo A, 2021. *E-book*. ISBN 9786558820239. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786558820239/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

DYCE, K. M.; SACK, W. O.; WENSING, C. J. G. Tratado de anatomia veterinária. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010

SANTOS, Renato de L.; ALESSI, Antonio C. **Patologia Veterinária**. Grupo GEN, 2023. *E-book*. ISBN 9788527738989. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788527738989/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

ORQUESTRA SINFONICA – 2023/2

Rodrigo Celso Vitta

Escola: HECSA

Curso: Música

Disciplina: Projeto Interdisciplinar

Contextualização: O projeto interdisciplinar do Curso de Música “Orquestra Sinfônica” foi criado para os alunos terem uma experiência prática e real de uma situação de concertos e ensaios, igual as orquestras profissionais, a apresentação de um concerto sinfônico, na sala São Paulo com a orquestra é inédito no curso, proporcionando aos alunos a experiência e a vivência profissional, desta forma complementando e enriquecendo sua formação como músicos.

Objetivo de Aprendizagem: Entender a música orquestral sinfônica como ferramenta essencial a ser utilizada pelos Instrumentistas e cantores em obras originais ou de repertório combinadas entre Instrumentos diversos e a combinação de instrumentos diversos com Canto. Desenvolver, por meio das técnicas e vivências musicais, a profissão de música e assim, ter oportunidade rela no mercado de trabalho. Aplicar os conceitos técnicos elementares de leitura e execução de repertório em conjunto e sua complexidade do repertório sinfônico original e tradicional. Aplicar as diversas técnicas de música de câmara e música em conjunto na execução do repertório sinfônico original e tradicional.

Atividade Proposta: A interdisciplinaridade entre cursos foi determinante para a execução do espetáculo sinfônico, as artes integradas, música, performance e teatro. A experiência vivida durante o processo de ensaios até o concerto foi enriquecedora para a formação de nossos alunos. Para a formação de músicos é uma experiencia e vivência fundamental neste tipo de atividade fazendo a diferença no mercado de trabalho.

Finalização: Foi apresentado na Sala São Paulo, na Igreja da Paz e na Paróquia São Bento em 2023 com repertório original e tradicional de música de concerto. Por se tratar de um concerto sinfônico com orquestra e coral teve um impacto muito positivo para os alunos e publico em geral, recebendo convites para apresentações futuras.



Figura 1: Apresentação equipe

Referências:

MINTZBERG, Henry. Covert leadership: notes on managing professionals. Harvard Business Review, Boston, v. 76, n. 6, p. 140-147, Nov./Dec. 1998.

RODES, Nevin J. Marketing a community symphony orchestra. Marketing News, Chicago, 29 Jan. 1996.

ARVORE E IDADE – 2023/2

Sandro José Da Silva Leite

Escola: PÓS-GRADUAÇÃO

Curso: ARTETERAPIA ANALÍTICA

Contextualização: “Árvores e idade” é uma técnica expressiva (Gregg Furth) e tem como objetivo correlacionar fatos importantes da vida com o desenho de uma árvore, que é dividida longitudinalmente com a quantidade de anos de uma pessoa.

A técnica serve como instrumento de investigação psíquica por meios expressivos e, com vistas ao diagnóstico pictórico, por meio do qual são processados os objetivos terapêuticos.

Objetivo de Aprendizagem: Instrumentar os discentes com a técnica “Árvores e idade”, um recurso expressivo e diagnóstico que tem como objetivo relacionar fatos importantes da vida com o crescimento de uma árvore. Exercitar o processo criativo e conceitual por meio de três etapas: produção plástica, associação e amplificação. Pesquisar, organizar e apresentar o resultado do processo criativo, motivando o espírito investigador e protagonista.

Atividade Proposta: Cada discente produz, livremente, o desenho de uma árvore e, na sequência, recebe orientações para dividir a altura da árvore (base até a copa) com a quantidade de anos (utiliza-se papel vegetal para a divisão, preservando-se assim o desenho). Em dupla, um discente se passa como terapeuta e outro como paciente, para que se apresente associações sobre a produção. Depois inverte-se os papéis na dupla. A posteriori, cada discente deve pesquisar, em diversas fontes, o simbolismo da árvore e explorar as conexões que esse processo amplificatório venha estabelecer com o simbolismo pessoal atribuído nas associações que realizou.

Finalização: Como protagonista de seu próprio processo e a partir das amplificações realizadas, a organização e apresentação do material coletado subsidiam o importante contexto de elaboração simbólica (a reverberação nos outros discentes provoca uma ampliação ainda maior dos simbolismos), com vistas ao processo de autoconhecimento.

Referências:

FIORINDO, P. P. O papel da memória construtiva na produção de narrativa oral infantil a partir da leitura de imagens em sequência. Tese de Doutorado. São Paulo, FFLCH/USP, 2009.

GREIG, P. A criança e seu desenho: o nascimento da arte e da escrita. Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artemed, 2004.

BILBAO, G. G. L.; CURY, V. E. O artista e sua arte: um estudo fenomenológico, 2005. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n33/12.pdf>> Acesso em 29/11/2013

AULA PRÁTICA ANATOMIA FACIAL – 2023/2

Ana Paula Doi Bautzer

Escola: CISBEM

Curso: Fonoaudiologia

Disciplina: Reabilitação em Motricidade Orofacial

Contextualização: Estudo dos músculos faciais; Entender sua origem, inserção, inervação e função; Relacionar o direcionamento muscular com sua função; Relacionar posicionamento, influencia muscular e interferência.

Objetivo de Aprendizagem: Estudar os músculos faciais, inserção, origem, inervação e função

Atividade Proposta: Com a cabeça de isopor trazida pelo próprio aluno, confeccionamos com massa de modelar cada feixe muscular, discutindo sua origem e inserção. Após a colocação dos músculos fizemos a correlação com sua posição, função e interferência dentro da disciplina de Reabilitação Correlação com o músculo e possíveis atividades/ exercícios de reabilitação

Finalização: Pudemos com essa atividade relembrar a musculatura e correlacionar com os exercícios propostos na reabilitação. Fica mais claro a função muscular quando o aluno coloca na prática e ainda consegue visualizar os músculos trabalhados.



Figura 1: Aula prática

Referências:

KAHLE, Werner; FROTHER, Michael; SCHMITZ, Frank. **Atlas Colorido de Anatomia Humana: Sistema Nervoso e Órgãos Sensoriais. v.3** Thieme Brasil, 2023. *E-book*. ISBN 9786555722130. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555722130/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

MARTINI, Frederico H.; TIMONS, Michael J.; TALLITSCH, Robert B. **Anatomia humana**. Grupo A, 2009. *E-book*. ISBN 9788536320298. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536320298/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

AULAS ABERTAS ON LINE NO PROGRAMA DE MESTRADO EM DIREITO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO – 2023/2

Emerson Penha Malheiro

Escola: Direito

Curso: Direito

Disciplina: Teoria da Democracia e Positivção do Direito

Contextualização: Houve a ideia de proporcionar uma semana de aulas abertas on line no Programa de Mestrado em Direito da Sociedade da Informação. Elaborou-se um Programa de Aulas on line tratativas e material para divulgação entre os alunos da graduação de todos os cursos.

Objetivo de Aprendizado: Possibilitar a participação e compartilhamento de experiências dos alunos da Graduação de todos os Cursos das FMU no Programa de Mestrado em Direito da Sociedade da Informação da IES.

Atividade Proposta: Aula aberta, on line, ministrada sobre temas do Direito da Sociedade da informação. Participação ativa dos alunos da graduação e do mestrado nas discussões, com intervenções dos professores.

Finalização: Alunos e Professores trocaram informações relevantes sobre os temas tratados em aula. Intersecção entre graduação e mestrado feita com sucesso.

Referências:

SENISE, Lisboa, R. **O Direito na Sociedade da Informação IV**: Grupo Almedina (Portugal), 2020. *E-book*. ISBN 9788584936229. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584936229/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

KUKIER, Joanna. The elderly in the information society. E-learning as an opportunity to counteract the digital marginalization ofseniors. In: *Ciência do conhecimento e mídia na educação*, (2018) n. 2, p. 99-108.