



Projeto Pedagógico de Curso

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Metodologias Ativas e o Uso de Tecnologia no Ensino em Saúde

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	2
2.	Características Técnicas do Curso	2
3.	Público Alvo.....	Erro! Indicador não definido.
4.	Critérios de Seleção	3
5.	Justificativa do Curso	3
6.	Objetivos do Curso	3
7.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	4
8.	Estágio Não Obrigatório.....	6
9.	Matriz Curricular	8
10.	Carga Horária	8
11.	Conteúdo programático.....	8
12.	Infraestrutura Física e Pedagógica.....	24

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Metodologias Ativas e o Uso de Tecnologia no Ensino em Saúde

Área de Avaliação (CAPES): Interdisciplinar

Grande Área (CAPES): Multidisciplinar (9.00.00.00-5)

Área do Conhecimento (CAPES): Interdisciplinar (9.01.00.00-0)

Classificação OCDE: Educação

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 100 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação *lato sensu*.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

O curso é multiprofissional e atende todas as exigências legais do MEC, no entanto, não se propõe a atender resoluções específicas de um único conselho de classe. Para isso, é fundamental que cada interessado faça um estudo comparativo entre a matriz proposta pela nossa instituição e as exigências do seu órgão de classe.

3. Público-alvo

Profissionais graduados em Área da Saúde que atuam ou desejam atuar no ensino da Saúde de forma inovadora, com conhecimento e habilidade para incorporar às suas ações metodologias ativas e tecnologias aplicadas à educação.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de processo seletivo descrito em Edital (inscrição, seleção e matrícula).

5. Justificativa do Curso

As metodologias ativas e as tecnologias educacionais são ferramentas essenciais para o profissional que deseja se capacitar na área do ensino em saúde. A sinergia entre estas duas ferramentas promove um aprendizado ativo e motivado, que transcorre pela reflexão, pensamento crítico e criativo. Este curso capacitará o profissional para o uso de ferramentas digitais, gestão de cursos e planejamento didático em ambiente virtual. Pretende discutir teorias de aprendizagem, apresentar estratégias de instrução e proporcionar uma formação atualizada com ênfase nas tecnologias de ensino.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivos Gerais

- Capacitar profissionais da área de saúde e áreas afins para o uso de metodologias ativas e de tecnologia no processo de ensino e aprendizagem.

6.2. Objetivos Específicos

- Conhecer e aplicar as estratégias de metodologias ativas de ensino em saúde;
- Conhecer o trabalho da tutoria virtual, conceito de aprendizagem afetiva e sua importância no incentivo ao aprendizado, valorizando o relacionamento educativo;
- Desenvolver no aluno habilidades digitais em ambiente virtual e EAD;
- Conhecer as políticas e legislações que regulamentam a EaD;
- Preparar o aluno para o gerenciamento de ambientes virtuais de aprendizagem;
- Conhecer e desenvolver habilidades voltadas para o uso de tecnologia e inovação no trabalho em saúde;
- Compreender a importância da educação continuada em saúde;
- Conhecer as tendências em EaD: m-learning, games e simulação;

- Proporcionar uma aproximação entre a tecnologia e a prática do trabalho em saúde.

7. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

8. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;
- II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e
- II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

9. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0h	0h	0h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0h	40h	40h
Simulação realística e ensino em saúde	0h	40h	40h
Prática docente e tutoria em EAD	0h	40h	40h
Gestão dos ambientes virtuais de aprendizagens	0h	40h	40h
Tecnologia e inovação do trabalho em saúde	0h	40h	40h
Ferramentas digitais na educação	0h	40h	40h
Educação permanente em saúde	0h	40h	40h
Tendências em EAD: m-learning, games, simulações	0h	40h	40h
Gestão de carreira	0h	40h	40h

10. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

11. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011. Mensal. Disponível em: <http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2011/Artigo_07.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2018.

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015. Mensal. Disponível em: <http://seer.abed.net.br/edicoes/2015/08_A_AUTONOMIA_NA_APRENDIZAGEM.pdf> Acesso em: 19 fev. 2018.

LITTO, F. M. FORMIGA, M. M. M. (org.) **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a Distância, uma visão integrada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

MORAES, M. C. **O Paradigma educacional emergente**. Campinas – SP: Papyrus, 1997.

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21ª Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

MORAN, J. M. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em: 16 de fev de 2018.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas

Ementa: Reflexão sobre processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos. Conhecimento de Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web (AdaptWeb).

Conhecimento dos fundamentos teóricos das Metodologias Ativas: John Dewey, Paulo Freire e Carl Rogers. Compreensão dos estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico em ambientes virtuais de aprendizagem. Discussão sobre Adaptação de metodologias de aprendizagem (u-learning). Análise de avaliação construtivista aplicada em ambientes adaptativos. Discussão sobre competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet.

Competências e Habilidades:

- Diferenciar processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos.
- Aprender a utilizar Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web (AdaptWeb).
- Conhecer fundamentos teóricos das Metodologias Ativas: John Dewey, Paulo Freire e Carl Rogers.
- Saber aplicar com propriedade os estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico.
- Aplicar com propriedade metodologias de aprendizagem diferenciadas em sistemas adaptativos (u-learning).
- Aprender a avaliar com propriedade o desempenho acadêmico dos estudantes em ambientes adaptativos.
- Desenvolver competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos: potencialidades e desafios para a Educação 4.0

Conteúdo Programático 2: Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web: desenvolvimento de novos protagonistas

Conteúdo Programático 3: Metodologias Ativas: fundamentos, modelos e processos avaliativos

Conteúdo Programático 4: Competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet: matriz de evidências nos termos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Bibliografia básica

FAINHOLC, B. . ¿Educar para qué tipo de sociedad del conocimiento? 2012. Disponível em:

<http://www.iesalcunesco.org.ve/documentosinteres/uruguay>. Acesso em: 06 jan.2021.

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação à distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

LEAL, L. **Avaliação da aprendizagem num contexto de inovação curricular**. Lisboa: APM, 2007.

LÉVY, P.. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1993.

LITTO, F. M; FORMIGA, M. M. M. (org.) **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a Distância, uma visão integrada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

NOVA ESCOLA. **Manual das ferramentas digitais**. 103 dicas para preparar aulas e atividades para ensino remoto ou híbrido. São Paulo: Nova Escola, 2020. On line. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/19827/manual-das-ferramentas-digitais-103-dicas-para-planejar-e-inovar-no-ensino-remoto-ou-hibrido>. Acesso em: 06 jan.2021.

PEREIRA, E. W.; MORAES, R. de A.. História da educação a distância e os desafios na formação de professores no Brasil. **Educação Superior a Distância: Comunidade de Trabalho e Aprendizagem em Rede**. Brasília/DF: Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, 2012.

Bibliografia complementar

ARARIPE, J. P. G. de A. (org.). **Competências digitais na formação inicial de professores**. São Paulo: CIEB, 2020. On line. Disponível em: <https://cieb.net.br/tdic-professores/>. Acesso em: 06 jan.2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 36. ed, São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MORAN, J. M; MASETTO, M. T; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. Ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

MORAN, J. M. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. On line. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em: 06 jan.2021.

PIVA, D. J; PUPO, R; GAMEZ, L; OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

VALENTE, J. A. Comunicação e a Educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **Revista UNIFESO – Humanas e Sociais**, Vol. 1, n. 1, 2014, pp. 141-166.

Simulação realística e ensino em saúde

Ementa: Compreensão da simulação realística para o desenvolvimento de competências no ensino em saúde. Importância da simulação realística para o ensino em saúde. Apresentação dos constructos e implicações para o facilitador da simulação realística. Compreensão das

etapas da aplicação da simulação realística no cenário. Avaliação da simulação realística nos cenários.

Competências e Habilidades:

Compreender a simulação realística como ferramenta para o desenvolvimento de competências no ensino em saúde; Compreender os constructos e implicações para o facilitador no cenário de simulação realística; Compreender as etapas da realização da simulação realísticas nos cenários;

Desenvolver a avaliação da aplicação de cenários.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Competências no ensino em saúde: Entrustable Professional Activities (EPAS), Simulação e Segurança do Paciente.

Conteúdo Programático 2: Elaboração de cenários para simulação realística: Constructos e implicações para o facilitador.

Conteúdo Programático 3: Realização da simulação no cenário: etapas.

Conteúdo Programático 4: Avaliação da aplicação de cenários.

Bibliografia básica

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MÉDICA. **Simulação Clínica: ensino e avaliação nas diferentes áreas da Medicina e Enfermagem [livro eletrônico]: (cirurgia geral, clínica médica, emergência, ginecologia e obstetrícia, pediatria, saúde coletiva, saúde da família e comunidade e saúde mental)** / Gerson Alves Pereira Júnior, Hermila Tavares Vilar Guedes, (organizadores). -- Brasília: Associação Brasileira de Educação Médica, 2022. Disponível em: https://website.abem-educmed.org.br/wp-content/uploads/2022/09/livro-completo_digital-1.pdf. Acesso em: 10 de abril de 2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MÉDICA. **Simulação em saúde para ensino e avaliação [livro eletrônico]: conceitos e práticas** / Associação Brasileira de Educação Médica. -- São Carlos, SP: Cubo Multimídia, 2021. Disponível em: <https://website.abem-educmed.org.br/wp-content/uploads/2022/03/LIVRO-Simulacao-em-saude-para-ensino-e-avaliacao.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

CONSELHO REGIONAL DE ENFERMAGEM DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Manual de Simulação Clínica para Profissionais de Enfermagem/ Conselho Regional de Enfermagem do Estado de São Paulo**. - São Paulo-SP, 2020. Disponível em: <https://portal.coren-sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/12/Manual-de-Simula%C3%A7%C3%A3o-Cl%C3%ADnica-para-Profissionais-de-Enfermagem.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

Bibliografia complementar

CARVALHO, Emilia Campos de. Um olhar para as habilidades não técnicas do enfermeiro: contribuições da simulação. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 24, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/rfHkpPtvPq4x4Jy6rgmTyQx/?lang=pt>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

DOMINGUES, Isabella et al. Contribuições da simulação realística no ensino-aprendizagem da enfermagem: revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 2, p. e55710212841-e55710212841, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12841>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

OHI, Andressa Keiko Ribeiro; PEROCO, Taís Regina; DA SILVA, Marcelo. Simulação realística e educação médica: uma ferramenta de ensino para os estudantes de medicina: Realistic simulation and medical education: a teaching tool for medical students. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 9, p. 63795-63810, 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/52398>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

Disciplina: Prática Docente e Tutoria em EaD

Ementa: Papéis e atribuições docentes na educação a distância (EaD). Saberes necessários aos educadores 4.0/5.0 no contexto da EaD. Concepção de tutor e de tutoria. Funções do tutor presencial e do tutor a distância. O exercício da tutoria. Tutor e campo de trabalho no Brasil. O tutor e as metodologias inovativas na EaD. O tutor e a avaliação das aprendizagens.

Competências e Habilidades:

- Identificar os papéis docentes na EaD.
- Identificar as atribuições docentes na EaD.
- Compreender as competências e habilidades (hard skills e soft skills) docentes na Educação 4.0/5.0 no contexto da EaD.
- Reconhecer a importância do tutor na EaD.
- Compreender as competências e habilidades inerentes à função de tutor.
- Distinguir e comparar as funções dos tutores presenciais e a distância.
- Discutir as possibilidades e os desafios da tutoria no mundo do trabalho contemporâneo.
- Compreender a tutoria em EaD intermediada por metodologias inovativas.
- Desenvolver práticas avaliativas na EaD.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Professores e tutores na EaD: papéis, atribuições e saberes

Conteúdo Programático 2: O exercício da tutoria: funções do tutor presencial e a distância

Conteúdo Programático 3: Tutoria no contexto das metodologias inovativas na EaD

Conteúdo Programático 4: O tutor e avaliação das aprendizagens na EaD

Bibliografia básica:

ARRUDA, D. E. P; PEREIRA, E. A. , E. De tutor a professor mediador a distância: as implicações na atuação dos profissionais da EaD. **Educação Em Foco**, 25(1), 2020, p. 336–356. Disponível em: <https://doi.org/10.22195/2447-524620202530446>. Acesso em: 05 fev. 2022.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

MATTAR, J. et al. Competências e funções dos tutores online em educação a distância. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 36, 2020, p. 1-23. Disponível em: <https://www.scielo.br/i/edur/a/wDMtcL9SsDw5ZMFLfxr98Cw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 05 fev. 2022.

MILL, D. (Org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. São Paulo: Papyrus, 2018.

MÓRAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (orgs.). **Mídias Contemporâneas**. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Ponta Grossa: PROEX/UEPG, 2015, p. 15-33. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf. Acesso em: 06 fev. 2022.

NUNES, R. C. A avaliação em educação a distância é inovadora? **Estudos em Avaliação Educacional**, 23(52), 2012, p. 274-299. Disponível em: <http://200.155.188.131/index.php/eae/article/view/1940/1923>. Acesso em: 06 fev. 2022.

OLIVEIRA, E. da S. G; SANTOS, L. Tutoria em Educação a Distância: didática e competências do novo "fazer pedagógico". **Revista Diálogo Educacional**, vol. 13, núm. 38, Jan.-abr., 2013, p. 203-223. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1891/189126039010.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2022.

Bibliografia complementar:

ARARIPE, J. P. G. de A. (org.). **Competências digitais na formação inicial de professores**. São Paulo: CIEB, 2020. On line. Disponível em: <https://cieb.net.br/tdic-professores/>. Acesso em: 06 fev.2022.

CARDOSO, I. M. **Andragogia em ambientes virtuais de aprendizagem**. 2006. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Educação. Disponível em: http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CardosoIM_1.pdf. Acesso em: 06 fev. 2022.

DIAS, R. A. **Educação a Distância: da legislação ao pedagógico**. 4 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MATTAR, J. **Tutoria e interação em educação a distância**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

MILL, D. **Docência Virtual: uma visão crítica**. Campinas-SP: Papirus, 2012.

MILL, D.; OLIVEIRA, M. R. G. de; RIBEIRO, L. R. de C. **Polidocência na educação a distância: múltiplos enfoques**. São Paulo: EdUFSCar, 2010.

PRETI, O. **O Estado da Arte sobre “Tutoria”**: modelos e teorias em construção. Universidade Federal de Mato Grosso, 2003. Disponível em: https://setec.ufmt.br/uploads/files/pcientifica/tutoria_estado_arte.pdf. Acesso em: 05 fev. 2022.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Tradução de Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Disciplina: Gestão dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens

Ementa: Introdução aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Processo de ensino e aprendizagem em AVA em diferentes contextos. Tecnologias de AVAs: moodle, blackboard, Canvas e brightspace. Funcionalidades dos recursos de um AVA. Design Educacional para AVAs. Tendências de AVA para educação corporativa. Estratégias pedagógicas e de avaliação por meio de AVEA. Modelagem de um curso no AVEA.

Competências e habilidades:

- Compreender o processo de ensino e aprendizagem em ambientes virtuais de aprendizagem;
- Conhecer os diversos ambientes virtuais de aprendizagem disponíveis;
- Aprender estratégias pedagógicas aplicadas a ambientes virtuais de aprendizagem.

Conteúdo Programático 1: Introdução aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): conceitos e pressupostos educacionais. Processo de ensino e aprendizagem em um AVA em diferentes contextos.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia em AVAs: moodle, blackboard, Canvas e brightspace. Análise e prática didática com as ferramentas de um AVA. Recursos dos AVAs em situações educativas.

Conteúdo Programático 3: Avaliação de usabilidade de um AVA. Novas arquiteturas pedagógicas, tecnologia e estratégias de projetos na educação digital.

Conteúdo Programático 4: Análise, modelagem e desenvolvimento de protótipo de um curso no AVA Moodle. Instalação e customização de um AVA; publicação de conteúdos, inserção de usuários, relatórios. Jogos e atividades interativas em H5P.

Bibliografia Básica:

Projeto Instrucional para Ambientes Virtuais. Antonio Siemsen Munhoz, 2016 Editora: Cengage Learning Brasil

Ergonomia e Usabilidade em Ambiente Virtual de Aprendizagem. Júlia Issy Abrahão; Uiara Bandineli Montedo. Editora: Editora Blucher, 2013

Ambiente Virtual de Aprendizagem - Conceitos, Normas, procedimentos e práticas pedagógicas no ensino à distância. Deleni Mesquita; Dilermando Piva Jr. Editora: Editora Saraiva, 2014

Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Armando Kolbe Júnior. Páginas: 137 páginas. Editora: Contentus. Edição: 1º (2020)

Bibliografia complementar:

Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários. Carla Beatris Valentini; Eliane Maria do Sacramento Soares. 2010

Ensino superior em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) - 1ª Edição. Jamile Santinello. Páginas: 160 páginas. Editora: Editora Intersaberes. Edição: 1º (2015)

Andragogia: a educação de jovens e de adultos em ambientes virtuais. Antonio Siemsen Munhoz. Páginas: 168 páginas. Editora: Editora Intersaberes, 2017.

Disciplina: Tecnologia e Inovação do Trabalho em Saúde

Ementa: Princípios e conceitos básicos em informática. A internet e sua aplicabilidade como ferramenta de comunicação na área da saúde. Uso de tecnologia e inovação nos diferentes cenários em saúde. Informática e educação em saúde.

Objetivo da disciplina: Proporcionar uma aproximação aos principais conceitos e aplicabilidade do uso da informática e tecnologias de inovação na prática da assistência e educação em saúde.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características pertinentes ao profissional de saúde no contexto da tecnologia e inovação;
- Utilizar ferramentas tecnológicas para a prática em saúde;
- Comunicar-se com clareza e assertividade no ambiente virtual;
- Utilizar a tecnologia a favor do paciente e do profissional nas instituições de saúde.

Conteúdo Programático 1: Conceitos e princípios básicos sobre informática e conhecendo os cenários e desdobramentos da informática nos serviços de saúde (Política Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação em saúde).

Conteúdo Programático 2: A evolução da internet como instrumento de comunicação, trabalho, ensino e pesquisa. Uso das tecnologias da informação nas práticas e processo de trabalho em saúde.

Conteúdo Programático 3: Inovações tecnológicas em Segurança do Paciente e utilização de tecnologias nos diversos cenários e níveis de atenção: Tele saúde, Realidade Virtual e videoconferências.

Conteúdo Programático 4: Informática na Educação em Saúde e principais desafios no contexto do uso de tecnologias da informática nos serviços de saúde.

Bibliografia básica

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Departamento de Ciência e Tecnologia. Política nacional de ciência, tecnologia e inovação em saúde. Ministério da Saúde, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos, Departamento de Ciência e Tecnologia, 2. ed., p.44 (Série B. Textos Básicos em Saúde) Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2008.

WHO. Compendium of innovative health technologies for low-resource settings 2021. Covid-19 and other priorities. Geneva. World Health Organization; 2021.

Bibliografia complementar

ALBUQUERQUE, E.M; SOUZA, S.G; et al. Pesquisa e inovação em saúde: uma discussão a partir da literatura sobre economia da tecnologia. Ciênc. Saúde coletiva [online], v.9, n.2, p. 277-294, 2004.

MINAYO, M.C.S. O papel da Ciência e Tecnologia em Saúde Coletiva no Brasil. Tempus Actas de Saúde Coletiva, [S.l.], v. 6, n. 2, Abr. 2012.

WHO. Global strategy on digital health 2020-2025. Geneva: World Health Organization; 2021.

Demais referências:

BRASIL. Ministério da Saúde. Departamento de Ciência e Tecnologia, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Ações de Ciência, Tecnologia e Inovação em Saúde para a Amazônia Legal. Rev. Saúde Pública [online]. 2007, vol.41, n.1, pp. 158-162. ISSN 0034-8910.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Departamento de Ciência e Tecnologia. Agenda nacional de prioridades de pesquisa em saúde / Ministério da Saúde, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos, Departamento de Ciência e Tecnologia. – 2. ed. – Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2008.

DANEMAYER, J.; et al. Measuring assistive technology supply and demand: a scoping review. Assistive Technology, v. 33, n. sup1, p. S35-S49, 2021. Editora Ltda, 1997.

GUIMARAES, R.. Bases para uma política nacional de ciência, tecnologia e inovação em saúde. Ciênc. Saúde coletiva [online], vol.9, n.2, pp. 375-387, 2004. ISSN 1413-8123.

LORENZETTI, J.; TRINDADE, L.L.; PIRES, D.P.; et al. Tecnologia, inovação tecnológica e saúde: uma reflexão necessária. Texto Contexto Enferm, Florianópolis, v.21, n.2, p. 432-439, 2012.

OLIVEIRA, G.B. MS Project & Gestão de Projetos. Makron Books, São Paulo, 2005.

RIBEIRO, F. A Construção de Redes Colaborativas de Ensino, Pesquisa e Assistência ao Diagnóstico e ao Tratamento em Saúde no Brasil. Telemedicina e Telessaúde –Informática Pública, 2008.

SANTOS, S.G. Uso dos recursos de Internet na Enfermagem: uma revisão. Rev. bras. enferm., vol.59 no.2 Brasília Mar./Apr. 2006

SOARES, C. Etiqueta – Guia de Boas Maneiras na Internet. São Paulo, Novatec Editora Ltda, 1997.

WHO. Global report on assistive technology. Geneva: World Health Organization and the United Nations Children's Fund (UNICEF), 2022

WHO. Global strategy on digital health 2020-2025. Geneva: World Health Organization; 2021.

WORLD HEALTH ORGANIZATION et al. Global perspectives on assistive technology: proceedings of the great consultation 2019, World Health Organization, Geneva, Switzerland, 22–23 August 2019. Volume 1. 2019.

Disciplina: Ferramentas digitais na educação

Ementa: Compreensão epistemológica do significado Tecnologia. Benefícios emergentes das tecnologias digitais na Educação. Tecnologias digitais integradas em metodologias ativas de aprendizagem. Potencialidades da Tecnologia para os alunos Nativos Digitais. Idealização de Unidades de Ensino Potencialmente Significativas com tecnologias digitais. Jogos digitais educacionais e o princípio da gamificação.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características necessárias para a idealização de uma Unidade de Ensino Potencialmente Significativa com o apoio de Tecnologias Digitais;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de forma prática e significativa;
- Desenvolver Jogos Digitais Educacionais;
- Gerenciar a prática pedagógica com metodologias inovadoras de ensino.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Tecnologias Educacionais e alunos Nativos Digitais.

Conteúdo Programático 2: Unidades de Ensino Potencialmente Significativas com ferramentas tecnológicas de aprendizagem.

Conteúdo Programático 3: Idealização de Materiais de Instrução Multimídia.

Conteúdo Programático 4: Gamificação e Jogos Digitais Educacionais.

Bibliografia básica:

ALVES, L. M. **Gamificação na educação**. Clube de Autores, 2018.

FRASSON, F.; LABURÚ, C. E.; ZOMPERO, A. F. Aprendizagem significativa conceitual, procedimental e atitudinal: Uma releitura da Teoria Ausubeliana. **Revista Contexto & Educação**, v. 34, n. 108, p. 303-318, 2019.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; LORETO, E. L. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018.

Bibliografia complementar

ALEIXO, A. A. **Cultura maker em contextos educativos**: um estudo de caso em escolas municipais do Recife. 2022.

AZEVEDO, L. S. **Cultura maker**: Uma nova possibilidade no processo de ensino e aprendizagem. 2019, Dissertação (Mestrado em inovação em tecnologias educacionais) Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal 2019.

RAABE, A.; GOMES, E. B. Maker: uma nova abordagem para tecnologia na educação. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 26, n. 26, p. 6-20, 2018.

Disciplina: Educação permanente em saúde

Ementa: as propostas pedagógicas utilizadas na educação permanente em saúde. Os sujeitos do processo de educação permanente, polos de Educação Permanente em Saúde, desenvolvimento de planos de ação das equipes em Saúde Pública. As diretrizes da Educação Permanente em Saúde, a organização e processo de trabalho dos Polos de Educação Permanente em Saúde, diferença entre educação permanente em saúde e educação continuada. O financiamento da Educação Permanente em Saúde, processo continuado em Educação Permanente em Saúde e a avaliação dos processos em educação permanente em saúde.

Competências e habilidades:

- Aplicar as propostas pedagógicas utilizadas na educação permanente em saúde.
- Identificar os sujeitos do processo de educação permanente. Os Polos de Educação Permanente em Saúde.
- Compreender os conceitos e diferenciar a educação permanente em saúde e a educação continuada.
- Implementar avaliação dos processos em educação permanente em saúde.

Conteúdo Programático 1: Propostas pedagógicas utilizadas na educação permanente em saúde. Educação em saúde e educação permanente em saúde.

Conteúdo Programático 2: Sujeitos do processo de educação permanente. Os Polos de Educação Permanente em Saúde. Desenvolvimento de planos de ação das equipes em Saúde Pública.

Conteúdo Programático 3: Diretrizes da Educação Permanente em Saúde. Organização e processo de trabalho dos Polos de Educação Permanente em Saúde. Diferenciando educação permanente em saúde e educação continuada.

Conteúdo Programático 4: Financiamento da Educação Permanente em Saúde. Processo continuado em Educação Permanente em Saúde. Avaliação dos processos em educação permanente em saúde.

Bibliografia:

BRASIL. Ministério da Saúde. Gabinete do Ministro. Portaria nº 1.996, de 20 de agosto de 2007. Dispõe sobre as diretrizes para a implementação da Política Nacional de Educação Permanente em Saúde. – Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2007.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Departamento de Gestão da Educação em Saúde. Política Nacional de Educação Permanente em Saúde, 2009.

FALKENBERG, Mirian Benites; MENDES, Eliane Pedrozo de Moraes 1 Elza Maria de Souza . Educação em saúde e educação na saúde: conceitos e implicações para a saúde coletiva. *Ciência & Saúde Coletiva*, 19(3):847-852, 2014.

GIGANTE, Renata Lúcia; CAMPOS, Gastão Wagner de Sousa. Política de formação e educação permanente em saúde no brasil: bases legais e referências teóricas. *Trab. Educ. Saúde*, Rio de Janeiro, v. 14 n. 3, p. 747-763, set./dez. 2016.

Bibliografia complementar:

LIMA, Sayonara Arruda Vieira; ALBUQUERQUE, Paulette Cavalcanti; WENCESLAU, Leandro David. Educação permanente em saúde segundo os profissionais da gestão de Recife, Pernambuco. *Trab. Educ. Saúde*, Rio de Janeiro, v. 12 n. 2, p. 425-441, maio/ago. 2014.

SILVA, Luiz Anildo Anacleto da *et al.* Avaliação da educação permanente no processo de trabalho em saúde. *Trab. Educ. Saúde*, Rio de Janeiro, v. 14 n. 3, p. 765-781, set./dez. 2016.

Disciplina: Tendências em EaD: m-learning, Games, Simulações

Ementa: Tendências Pedagógicas. Novas tecnologias e tecnologias digitais nos processos de aprendizagem. Metodologias ativas na modalidade a distância. Games na educação. Inteligência Artificial (IA) na educação. M-learning na aprendizagem.

Competências e habilidades:

- Reconhecer as principais tendências pedagógicas correlacionando ao uso das novas tecnologias na prática docente;
- Compreender o conceito de metodologias ativas em EaD associando com estratégias de gamificação na educação.
- Analisar criticamente as potencialidades das novas tecnologias e tecnologias digitais nos processos de aprendizagem, associando com as possibilidades de simulações e IA na educação.
- Reconhecer os conceitos de m-learning e u-learning, compreendendo as estratégias para sua aplicação em sua utilização em um processo de aprendizagem significativa.

Conteúdo Programático 1: Tendências Pedagógicas e novas tecnologias no processo de aprendizagem. Conceitos e relevância. Aplicação, desafios e possibilidades no contexto docente.

Conteúdo Programático 2: Metodologias Ativas em EaD. Games x Gamificação. Games na educação. Conceitos e Aplicação. Mundos virtuais.

Conteúdo Programático 3: EaD, as novas tecnologias e tecnologias digitais. Inteligência artificial na educação. Mundos virtuais e simulações.

Conteúdo Programático 4: Conceito e aspectos sobre M-learning x U-learning. M-learning na aprendizagem. Benefícios e avaliação.

Bibliografia Básica:

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática. Editora Penso, 2017.

FAVA, Rui. Trabalho, educação e inteligência artificial: a era do indivíduo versátil. Porto Alegre: Penso, 2018.

FILATRO, Andrea. **Data Science na Educação: presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2020.

MATTAR, J. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

KAPP, Karl; SHARON, Boller. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: Editora DVS, 2018.

SCHLEMMER, Eliane; SACCOL, Amarolinda; BARBOSA, Jorge. **M-learning e U-learning: Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua**. 1ª edição. São Paulo: Editora Pearson Universidades, 2010.

Bibliografia Complementar:

FERRARI, Ana Claudia; OCHS, Mariana; MACHADO, Daniela. **GUIA DA EDUCAÇÃO MIDIÁTICA**. São Paulo: Editora Instituto Palavra Aberta, 2020.

FUHR, Regina C. **Educação 4.0 nos impactos da quarta revolução industrial**. 1ª edição. Curitiba: Appris Editora, 2019.

KEARSLEY, Greg. Educação on-line: aprendendo e ensinando. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

MAZUR, Eric. Peer Instruction: a revolução da aprendizagem ativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

Munhoz, A. S. “ABP – Aprendizagem baseada em problemas; Ferramentas de apoio ao docente no processo de ensino e aprendizagem”. Cengage, São Paulo, 2016.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

SEABRA, Ingrid. A Inteligência Artificial e o Futuro da Educação. Singapore: Nonsuch Media Pte. Ltd., 2021.

Tecnologias na Educação: **Contribuições para uma Aprendizagem Significativa**. São Paulo: Amazon, 2020. Ebook. Disponível em: < <https://www.amazon.com.br/Tecnologias-Educacao-Contribuicoes-Aprendizagem-Significativa>>. Acesso: 21/12/2021.

Disciplina: Gestão de carreira

Ementa: Esta disciplina deve abordar os conhecimentos relacionados à Gestão de Carreira e as dimensões ligadas a evolução do trabalho no mundo contemporâneo. Mais especificamente trata dos seguintes temas: Área de atuação profissional. Papel do profissional no cenário atual e as implicações desse papel na formação profissional. Condições atuais do mercado de trabalho no Brasil e suas implicações. Estratégias de evolução de trabalho. Autoconhecimento. A carreira e suas fases de desenvolvimento. Planejamento de carreira e plano de ação para busca dos objetivos pessoais e profissionais.

Competências e Habilidades:

- Capacitar o estudante na gestão da sua própria carreira profissional, identificando objetivos de longo prazo (função que almeja) na sua trajetória profissional, bem como as competências e comportamentos necessários, para o alcance dos seus objetivos de carreira;
- Mostrar a importância de uma atitude protagonista para o sucesso na carreira;
- Habilitar o leitor (aluno de qualquer área do conhecimento) ao planejamento estratégico da sua carreira, visando obter as competências, habilidades e as atitudes necessárias ao desenvolvimento da sua carreira.

Conteúdo Programático 1: Contexto. Dados do mercado de trabalho no Brasil. Cultura Brasileira nas Organizações. Visão Internacional e Grandes Tendências. O futuro do trabalho. Carreira em T.

Conteúdo Programático 2: Identidade. Vocaç o, Paix es, Comportamentos, Talentos, Miss o Profissional.

Conte do Program tico 3: Desenvolvimento. Compet ncias t cnicas. Compet ncias Comportamentais. Skills que o mercado exige. Sugest es Pr ticas de dilemas comuns.

Conte do Program tico 4: Mostrar o Trabalho. Empregabilidade e Networking. Como crescer na carreira. Como utilizar a marca pessoal como recurso para vender o seu trabalho. Como utilizar as redes para propagar o que voc  faz.

Bibliografia:

DUTRA, Joel Souza (Org.). **Gest o de carreira na empresa contempor nea**. S o Paulo: Atlas, 2010.

DUTRA, Joel Souza. **Administra o de Carreira**. S o Paulo: Atlas, 2006.

MOGGI, Jair; BURKHARD, Daniel. **Assuma a dire o de sua carreira**. S o Paulo: Neg cios, 2003.

EPSTEIN, David. **Porque os generalistas vencem em um mundo de especialistas**. S o Paulo: Globo Livros, 2020.

VELOSO, Elza F tima Rosa. **Carreiras sem fronteiras e transi o profissional no Brasil**. S o Paulo: Atlas, 2012.

Bibliografia Complementar:

ASHER, Donald. **How to Get Any Job, Second Edition: Career Launch and Re-Launch for Everyone Under 30 (or How to Avoid Living in Your Parents' Basement)**. Berkeley: Ten Speed Press, 2011.

BALASSIANO, Moisés; COSTA, Isabel de Sá A. **Gestão de carreiras**: dilemas e perspectivas. São Paulo: Atlas, 2012.

BOLLES, Richard N. How to find your mission in life? Toronto: **Ten Speed Press**, 2001.

BOCK, Laszlo. **Um novo jeito de trabalhar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

BUCKINGHAM, Marcus; CLINTON, Donald O. **Descubra seus pontos fortes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

BURNETT, Bill; EVANS, Dave. **O Design da sua vida**. São Paulo: Rocco, 2017.

GALDINI, Danilca; MAGLIOCCA, Renata; ESTEVES, Sofia. **Carreira**: você está cuidando da sua? Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2011.

GUILLEBEAU, Chris. **Nasci Para Isso** - Como Encontrar O Trabalho Da Sua Vida. São Paulo: Companhia das letras, 2017.

IBARRA, Hermínia. **Identidade de carreira**: A experiência é a chave para reinventá-la. São Paulo: Gente, 2009.

MEYER, Erin. **A Regra é Não Ter Regras**: A Netflix e a Cultura da Reinvenção. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

LEPERE, Nicole. **How to do the work**. New York, 2021.

TEPERMAN, Joseph. **Anticarreira**: O Futuro do Trabalho, o Fim do Emprego e do Desemprego. São Paulo, 2019.

12. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bit e compatível com Microsoft DirectShow.

- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- Plugin de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

