



Projeto Pedagógico de Curso

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Design instrucional

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	2
2.	Características Técnicas do Curso	2
3.	Público Alvo.....	2
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.....	7
9.	Matriz Curricular	8
10.	Carga Horária	8
11.	Conteúdo programático	8
12.	Infraestrutura Física e Pedagógica.....	20

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Design instrucional

Área de Avaliação (CAPES): Educação

Grande Área (CAPES): Ciências Humanas (7.00.00.00-0)

Área do Conhecimento (CAPES): Educação (7.08.00.00-6)

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.

Este curso atende a todas as exigências do MEC, mas não se propõe a atender legislações específicas dos estados. Cada interessado deverá fazer o estudo comparativo entre o currículo proposto pela nossa instituição e as exigências da Secretaria de Educação de seu estado, quando for o caso.

3. Público Alvo

O Curso destina-se aos profissionais graduados que atuam ou desejam atuar no ensino e na produção de material didático desde sua concepção, planejamento, escolha dos referenciais metodológicos, elaboração de atividades e objetos de aprendizagem, utilização dos recursos de *design* instrucional, indicando mídias e ferramentas para que o conteúdo seja didático e eficaz em seu propósito.

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

O fenômeno do uso da tecnologia em praticamente todas as atividades humanas tem causado verdadeira mudança na maneira de ver e se relacionar com o mundo, desta feita, consequente revolução na oferta de produtos e serviços, incluindo os educacionais. Visando a aprendizagem efetiva, o modelo educacional tem se reinventado e com ele a formação dos profissionais envolvidos na produção e implementação de novos cursos, destacando-se o *Designer Instrucional*, profissional presente em todas as fases deste processo, desde sua concepção, planejamento, escolha dos referenciais metodológicos, elaboração de atividades e objetos de aprendizagem, utilização dos recursos de *design* instrucional, indicação de mídias e ferramentas para que o conteúdo seja didático e eficaz em seu propósito. O campo de atuação deste profissional é vasto e crescente.

6. Objetivos do Curso

6.1 Objetivos Gerais

Desenvolver competências relacionadas a todo o processo de desenvolvimento de cursos na modalidade a distância, desde o planejamento, concepção até a gestão.

6.2 Objetivos Específicos

- Compreender a importância e atribuições do profissional *Designer Instrucional*;
- Conhecer as diferentes teorias pedagógicas, com ênfase nas metodologias ativas de ensino aprendizagem e sua aplicabilidade na concepção de um curso;
- Conhecer a história da Educação a Distância e sua importância na sociedade atual, suas potencialidades;
- Conhecer os recursos de Design Instrucional e sua aplicabilidade na potencialização do aprendizado;

- Elaborar o planejamento didático, tendo como o arcabouço para sua elaboração teorias pedagógicas, mídias e ferramentas, realizando interlocução na equipe multidisciplinar;
- Conhecer o conceito e os recursos para implementação da Educação Inclusiva;
- Conhecer o trabalho da tutoria virtual, conceito de aprendizagem afetiva e sua importância no incentivo ao aprendizado, valorizando o relacionamento educativo;
- Desenvolver e validar projetos instrucionais.

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 jubramento 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
Tendências em EAD: m-learning, games, simulações	0h	40h	40h
Design instrucional e a elaboração de conteúdos em EaD	0h	40h	40h
Recursos do design instrucional, storyboards e design thinking	0h	40h	40h
Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva	0h	40h	40h
Treinamento e desenvolvimento	0h	40h	40h
Metodologias ativas e taxonomia de Bloom	0h	40h	40h
Animações e Ferramentas Virtuais	0h	40h	40h
Gestão dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens	0h	40h	40h
Teoria dos jogos e gamificação	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: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

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

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

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-learnig, 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: Design Instrucional e a elaboração de conteúdos em EaD

Ementa: Planejamento e produção de material didático. Campos de Atuação do DI. Conceitos de objetos de aprendizagem. As formas de aprendizagem e a aprendizagem online. Análise do público. A criatividade e os processos de desenvolvimento do curso. Design educacional; Roteiros e trilhas de aprendizagem; Modelos de produção de material: curadoria e autoria; Métricas e criatividade na produção de recursos didáticos e de disciplinas; Ferramentas para aprendizagem colaborativa. Concepção de Conteúdos para EAD: Ferramentas de Interação e ferramentas de avaliação.

Conteúdo Programático 1: Planejamento e produção de material didático. Campos de Atuação do DI. Conceitos de objetos de aprendizagem. Procedimentos de Seleção da Mídia e Tecnologia. Princípios e Considerações no Uso da Multimídia na EAD.

Conteúdo Programático 2: As formas de aprendizagem e a aprendizagem online. Análise do público. A criatividade e os processos de desenvolvimento do curso. Etapas no projeto de um curso: Projeto Educacional, Projeto Político Pedagógico, Projeto Instrucional. Formas de Projeto de DI.

Conteúdo Programático 3: Design educacional; Roteiros e trilhas de aprendizagem; Modelos de produção de material: curadoria e autoria; Métricas e criatividade na produção de recursos didáticos e de disciplinas; A relação entre objetivos de aprendizagem, conteúdos, metodologia e design didático.

Conteúdo Programático 4: Ferramentas para aprendizagem colaborativa. Concepção de Conteúdos para EAD: Ferramentas de Interação e ferramentas de avaliação. Características dos conteúdos em EAD: do Planejamento à execução. Vivências e experimentações.

Bibliografia

BELISÁRIO, A. O material didático na educação a distância e a constituição de propostas interativas. In: SILVA, M. (org) Educação online. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BENTO, D. A produção do material didático para EAD. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora SENAC, 2004.

FLAVELL, J. H. Metacognitive aspects of problem solving. In L. B. Resnick (Ed.), The nature of intelligence. Hillsdale, N.Y.: Lawrence Erlbaum Associates, 1976. pp. 231-235.

LITTO, Fredric; FORMIGA, Marcos. Educação a Distância: o estado da arte. 2ª Ed. São Paulo, Pearson, 2009.

MUNHOZ, A. S. Projeto Instrucional para Ambientes Virtuais. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

OLIVEIRA, V. Tecnologias Educacionais. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

POSSARI, L. H. V.; NEDER, M. L. C. Material didático para EAD: processo de produção. Cuiabá: EdUFMT, 2009. Disponível em: http://www.uab.ufmt.br/uab/images/livros_download/material_didatico_para_ead_processo_de_producao.pdf>. Acesso em: 23 mai. 2017.

RAMAL, A. C. Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, M. (Org.). Educação online – teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paula: Loyola, 2003.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educ. Soc., Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M. C. J. M; TAMUSIUNAS, F. R. Reusabilidade de objetos educacionais. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (UFRGS), v. 1, n. 1, 2003. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13628/7697>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

Demais referências:

PRADO, M. E.; Valente, J. A. (2002). A educação a distância possibilitando a formação do professor com base no ciclo da prática pedagógica. In: Moraes, M.C. (Org). Educação a Distância: Fundamentos e Práticas. Campinas, SP:Unicamp/Nied, 2002, pp. 27-50.

SALES, M. V. S. Uma reflexão sobre a produção do material didático para EAD. 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/044tcf5.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

Disciplina: Recursos do Design Instrucional, Storyboards e Design Thinking

Ementa: Compreensão do papel do Design Instrucional (DI) 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0. Entendimento da relação de teorias de aprendizagem com a atuação do DI. Apresentação dos modelos clássicos do DI: Fechado, Aberto e Contextualizado (DIC). Análise das Metodologias Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking. Discussão sobre sistemas adaptativos e estilos de aprendizagem. Análise de itinerários formativos/trilhas de aprendizagem. Compreensão da aplicação de ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais. Estudo de Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard.

Competências e Habilidades:

- Compreender o papel do DI 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0.
- Reconhecer as teorias de aprendizagem que fundamentam a atuação do DI em contextos específicos.
- Diferenciar modelos do DI.
- Desenvolver Metodologias Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking.
- Compreender a importância dos sistemas adaptativos.
- Saber aplicar com propriedade os estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico.

- Desenvolver itinerários formativos/trilhas de aprendizagem
- Saber escolher e utilizar com propriedade ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais.
- Saber utilizar Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard.

Conteúdo Programático 1: Diretrizes teóricas para o trabalho do DI; O papel do DI 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0: relações profissionais e multiletramentos; Fundamentos pedagógicos para a prática profissional do DI: contribuições do behaviorismo, construtivismo, andragogia e da neuropedagogia.

Conteúdo Programático 2: Diretrizes práticas para o trabalho do DI; Modelos clássicos de DI: Fechado, Aberto e Contextualizado (DIC); Modelos inovativos de DI: Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking; Sistemas Adaptativos: significado e consideração dos estilos de aprendizagem.

Conteúdo Programático 3: Planejamento do DI; Itinerários formativos/trilhas de aprendizagem: contribuições da Taxonomia de Bloom e exemplos de criação; Ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais.

Conteúdo Programático 4: DI em ação; Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard; E agora? Considerações sobre as etapas de prototipagem e testagem.

Bibliografia básica

CHAQUIME, L. P; FIGUEIREDO, A. P. O papel do designer instrucional na elaboração de cursos de educação a distância: exercitando conhecimentos e relatando a experiência. X CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, Belém/PA, 11 à 13 de junho de 2013. Disponível em: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:OKYIPvCbEnAJ:https://www.academia.edu/5238681/O_PAPEL_DO_DESIGNER_INSTRUCIONAL_NA_ELABORA%25C3%2587%25C3%2583O_D_E_CURSOS_DE_EDUCA%25C3%2587%25C3%2583O_A_DIST%25C3%2582NCIA_EXERCITANDO_CONHECIMENTOS_E_RELATANDO_A_EXPERI%25C3%2582NCIA+&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br. Acesso em: 31 jan. 2021.

COSTA, H.; STOLTZ, T.; SILVA, T. F. B. X. da. Utilização do Design Thinking pelo Designer Instrucional na Produção de Materiais Educacionais Destinados à Educação a Distância. **EaD em Foco**, v. 10, n. 2, e953, 2020. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v10i2.953>.

COSTA, I. A. et. all. Matriz de Design Instrucional da Metodologia para a Construção de Objetos de Aprendizagem Interativos. **Nuevas Ideas en Informática Educativa** TISE 2014, p. 867-872. Disponível em: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Dk2OBPepZ1UJ:www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_307.pdf+&cd=27&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br. Acesso em: 01 fev. 2021.

FILATRO, A et. all. **DI 4.0: inovação na educação corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2019.

FILATRO, A. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FILATRO, A. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

KENSKI, V. M. (Org.) **Design Instrucional: para cursos on-line**. São Paulo: Editora SENAC, 2015.

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

Disciplina: Mídias na Educação, Roteirização e Educação Inclusiva

Ementa: Mídias, sua evolução e importância no cotidiano. Sistemas de ensino remoto, ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), Inteligência Artificial (AI). Roteirização: da ideia ao objetivo. Educação inclusiva: contexto da educação especial, principais Leis, primeiros projetos implantados no Brasil, Desenho universal. Autores cujos trabalhos e teorias se destacam na área de inclusão e ludicidade. Materiais teóricos e práticos sobre tecnologia assistiva (TA).

Competências e habilidades:

1. Avaliar mídias e usá-las de forma adequada;
2. Compreender e utilizar recursos de ensino remoto e ambientes virtuais de aprendizagem;
3. Aplicar roteirização para alcançar um objetivo educacional;
4. Construir conhecimentos sobre educação especial, inclusão e leis relacionadas;
5. Conhecer teorias educativas e autores de influência na educação, bem como materiais e tecnologias assistivas para uso em educação especial e inclusiva.

Conteúdo Programático 1: O que são mídias? Evolução, importância e modos de usá-las. Recursos disponíveis. Ensino Remoto, AVA. Como efetuar busca assertiva nos sistemas de pesquisa? Conhecer *softwares* específicos para mídias distintas. *Softwares* focados na qualidade, produção e criatividade.

Conteúdo Programático 2: Roteirização: a atividade de roteirização; roteirização de texto para mídia impressa; roteirização de hipertexto; roteirização de multimídia; roteirização de vídeo. Uso de Inteligência Artificial para ajudar na criação de materiais e melhorar existentes.

Conteúdo Programático 3: Histórico cronológico sobre o tema pessoas com deficiências, Primeiras Leis no mundo e as principais Leis no Brasil. Primeiros projetos para cegos e surdos no Brasil. Autores destacados e suas teorias educativas.

Conteúdo Programático 4: O que é tecnologia assistiva e suas categorias? Materiais teóricos e práticos sobre (TA). Conhecer *hardwares* e *softwares* que ajudam no cotidiano do deficiente. Saber quando e como aplicar esse conhecimento em sala de aula. Perceber o Lúdico na relação de ensino e aprendizagem. Conceito do Desenho universal.

Bibliografia:

BRAGA, C.J. dos S. TECNOLOGIA ASSISTIVA, PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS E O MERCADO DE TRABALHO. Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação. Recite. v. 5 n. 2 (2020). Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/161/183>. Acesso em: 16 jan. 2023.

BRAGA, C.J. dos S. UMA DISCUSSÃO SOBRE UMA EPISTEMOLOGIA NA EDUCOMUNICAÇÃO E SUA UTILIZAÇÃO NO COTIDIANO ESCOLAR NO CURRÍCULO FORMAL E INFORMAL. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação. Recite. v. 4 n. 1 (2019). Disponível

em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/56/83>. Acesso em 16 jan. 2023.

FRAZ, J. N.; HOTT, D. F. M.; MOREIRA, G. E.; RODRIGUES, G. M. TECNOLOGIA ASSISTIVA: produtos e serviços disponíveis na internet. Ponto de Acesso, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 70–84, 2020. DOI: 10.9771/rpa.v13i3.35225. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/35225>. Acesso em: 16 jan. 2023.

MENDONÇA, A. A. dos S. Platão e as crianças com deficiência. Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo, [S. l.], v. 2, n. 3, p. e233849, 2020. DOI: 10.47149/pemo.v2i3.3849. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3849>. Acesso em: 16 jan. 2023.

OLIVEIRA, A. de P.; MUNSTER, M. de A. V.; GONÇALVES, A. G. Desenho Universal para Aprendizagem e Educação Inclusiva: uma Revisão Sistemática da Literatura Internacional|1. Revista Brasileira de Educação Especial [online]. 2019, v. 25, n. 4, pp. 675-690. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-65382519000400009>. Acesso em 16 jan. 2023.

SOUSA, L. M. de. EDUCAÇÃO ESPECIAL NO BRASIL: o que a história nos conta sobre a educação da pessoa com deficiência. Revista Bibliomar, São Luís, v. 19, n. 1, p. 159–173, 2020. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/13636>. Acesso em: 16 jan. 2023.

Disciplina: Treinamento e Desenvolvimento

Ementa: Princípios da Pedagogia, andragogia e Heutagogia. Diferença de Treinar e Desenvolver. Elaboração de Programas de Treinamento e Desenvolvimento (T&D). Levantamento de necessidades, planejamento, Implantação e Follow-up dos treinamentos. Educação corporativa. E-learning e trilhas de aprendizagem organizacional. Metodologias ágeis.

Competências e Habilidades:

- Levantar as necessidades organizacionais ou pessoais de desenvolvimento;
- Compreender como funciona o aprendizado em adultos;
- Utilizar o arsenal de técnicas e métodos disponíveis para levantar as necessidades e implantar um plano de desenvolvimento organizacional;
- Conhecer as novas metodologias e tecnologias utilizadas na atualidade para o desenvolvimento organizacional e pessoal.

Conteúdo Programático 1: A Magia do aprendizado no Adulto. Diferenças básicas entre pedagogia, andragogia e Heutagogia. Principais diferenças entre os conceitos de capacitar e desenvolver. Os tipos de educação. E o fluxo da aprendizagem. Aprendizado pelo exemplo.

Conteúdo Programático 2: Aprendendo a aprender. Aprendendo a aprender. ou Novos e velhos desafios da Educação corporativa. Pressupostos do DO (desenvolvimento organizacional). Tipos de treinamento. Projetos de educação continuada e educação corporativa. Gestão do conhecimento e gestão por competências. Capital intelectual. Atividade por recompensa.

Conteúdo Programático 3: Reaprendendo a aprender. Novas tendências no processo de desenvolvimento de pessoas. Metodologias. Coaching, EAD, trilhas pedagógicas. Universidade corporativa. Estudo de casos, cases, sala de aula invertida. Mentory. Jogos corporativos, simulações e usos de apps.

Conteúdo Programático 4: Mais ação e menos achismos. O resultado não está no conhecimento, mas no comportamento. A dimensão do querer. Consequências, resultados e mensuração dos treinamentos. Avaliação, conhecimentos habilidades e atitudes. OKRs. Higiene mental e qualidade de vida no trabalho.

Bibliografia básica:

SILVA, Altair José da Silva (org.). **Gestão de Desempenho, treinamento e Desenvolvimento Pessoal**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015. ISBN: 978-85-430-1685-6

CAPRONI, Paula J. **Treinamento Gerencial**. Como dar um salto significativo em sua carreira profissional. São Paulo: Makron Books, 2002. ISBN: 85-346-1359-1.

BORGES, Martiele Cortes; MENDES, Giselly Santos; BARBOSA, Joana Áurea Cordeiro. **Princípios e prática da pedagogia Empresarial**. [Livro Eletrônico] Curitiba: Intersaberes, 2022. ISBN: 978-65-5517-409-0.

Bibliografia complementar:

FREIRE, Denilson A. L. **Treinamento e Desenvolvimento em Recursos Humanos**. Encenando e Efetivando Resultados. [Livro Eletrônico] Curitiba: Intersaberes., 2014. ISBN: 978-85-443-0099-2.

DI NIZO, Renata. **A educação do querer: ferramentas para o autoconhecimento e autoexpressão**. São Paulo: Agora, 2007. ISBN: 9788571831049

BOOG, Gustavo G.; BOOG, Magdalena. (Coord.). **Manual de treinamento e desenvolvimento Processos e operações**. São Paulo: Pearsons Education, 2013. ISBN: 978-85-8143-768-2

Disciplina: Metodologias Ativas e Taxonomia de Bloom

Ementa: Teorias de aprendizagem. Metodologias Ativas. Ensino Híbrido (*blended learning*). *Problem Based Learning - PBL* (aprendizagem baseada em problemas). Taxonomia de Bloom.

Habilidades e competências:

- Conhecer as principais teorias da aprendizagem, discernindo a nível de princípios diferentes estratégias pedagógicas;
- Aplicar diferentes estratégias de metodologias ativas, tanto em momentos síncronos quanto assíncronos, presenciais e remotos;
- Dominar a metodologia da problematização e suas características;
- Articular diferentes níveis de aprendizagem da Taxonomia de Bloom, subsidiando diferentes composições pedagógicas.

Conteúdo Programático 1: Teorias de aprendizagem: Teoria Behaviorista; Teorias de transição entre o Behaviorismo Clássico e o Cognitivismo; Teorias Cognitivas; Teorias Humanistas; Teorias Socioculturais. Abordagens teórico-pedagógicas: comportamentalismo, cognitivismo e suas diferentes abordagens, epistemologia construtivista, abordagem sociointeracionista e aprendizagem significativa.

Conteúdo Programático 2: Metodologias Ativas. Sala de aula invertida (*flipped classroom*) e outras estratégias de aprendizagem ativa. Ensino híbrido (*blended learning*) e aplicação de tecnologias digitais.

Conteúdo Programático 3: *Problem Based Learning*: a metodologia da problematização e suas características; a proposta curricular de *Problem Based Learning* e algumas de suas características; características comuns e diferenciadoras das duas propostas. *Problema Based Learning*: aplicação e possibilidades no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Taxonomia de Bloom: taxonomia dos objetivos do processo aprendizagem; alterações da Taxonomia de Bloom; tabela bidimensional da Taxonomia de Bloom. Objetivos gerais e específicos; estratégias para formulação de objetivos gerais; estratégias para formulação de objetivos específicos.

Bibliografia:

FREZATTI, Fábio *et. al.* Aprendizagem Baseada em Problemas. São Paulo: Grupo GEN, 2018.

MOREIRA, Marco Antonio. Teorias da aprendizagem. 3. Ed. Ampl. Rio De Janeiro: LTC, 2022.

OSTERMANN, Fernanda; CAVALCANTI, Cláudio José de Holanda. Teorias de Aprendizagem. Porto Alegre: Evangraf; UFRGS, 2011.

SEFTON, Ana Paula; GALINI, Marcos Evandro. Metodologias ativas: desenvolvendo aulas ativas para uma aprendizagem significativa. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

Referências Complementares:

BLOOM, B. S. *et. al. Taxonomy of educational objectives*. New York: David McKay, 1956.

CAVALCANTI, Carolina C. Aprendizagem socioemocional com metodologias ativas: um guia para educadores. São Paulo: Editora Saraiva, 2023.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina C. Metodologias inov-ativas: na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Editora Saraiva, 2023.

SIEMENS, G. Knowing Knowledge. Editora: Lulu.com, 2006.

Disciplina: Animações e Ferramentas Virtuais

Ementa: Fundamentação teórica sobre ferramentas digitais; conhecendo os principais softwares para animação (pacote Adobe ou softwares similares); ferramentas básicas de Animação; técnicas para animação frame a frame e animação vetorial; propriedades do frame; aspectos básicos para renderizar arquivos de animação.

Competências e Habilidades:

- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens em programas editores de imagens como o Adobe Photoshop e similares.
- Elaborar animações no Adobe Animate e implementá-las em sites para web e jogos simples para sites.
- Criar animações para vídeos por meio do Adobe Animate e softwares similares e criar GIFs no Adobe Photoshop.

Conteúdo Programático 1: comandos básicos do Adobe Photoshop, conceito de camadas, filtros e efeitos em camadas, canais de cor e transparência, uso de ferramentas de texto, formas vetoriais, preenchimento e contorno, importação de imagens, criação de GIFs.

Conteúdo Programático 2: tratamento de imagens, aplicação de filtros, princípios de contraste, brilho, saturação, ajuste de nível (*level*), padrões de cor para imagem digital (RGB, HSB, entre outros), recursos de máscara, timeline e frames, animações simples no Photoshop.

Conteúdo Programático 3: comandos básicos do Adobe Animate, aplicação dos princípios de animação, importação de imagens, timeline, interações simples de teclado e mouse, exportação para web nos principais formatos de vídeo (MP4, AVI, etc) e conversão para aplicações interativas com o uso de HTML5 e Java Script.

Conteúdo Programático 4: técnicas de frame a frame, shape tween (interpolação de formas) e classic tween (interpolação clássica), keyframes e interpolação, animações para sites, uso dos recursos de canvas, princípios de html5 e Java Script, animações voltadas para jogos web, criação de jogos e aplicações interativas simples para web.

Bibliografia Básica:

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. São Paulo: Senac, 2017.

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC: classroom in a book**, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Grupo A, 2016.

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC** - Animação e interatividade para a web. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **Desenvolvimento e Design de Sites**. São Paulo: Saraiva, 2014.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital**: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. São Paulo: Senac, 2020.

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.

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 (algumas obras estão disponíveis na nossa Biblioteca Virtual)

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)

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: Teoria dos Jogos e Gamificação

Ementa: Conceito de jogos e gamificação. Principais elementos de gamificação. Como os jogos eletrônicos podem contribuir com a educação virtual. Importância do conflito, da competição, da cooperação, da motivação, do sistema de recompensas e do feedback na gamificação. Implementação da gamificação nas organizações e gamificação no cenário educacional brasileiro. Uso de games na educação, o design e produção de games educacionais.

Competências e Habilidades:

- Compreender o conceito de jogos.
- Compreender o conceito de gamificação.
- Integrar os princípios da gamificação na aprendizagem e nas empresas.
- Implementar projetos de gamificação.
- Compreender os processos de conflito, da competição e da cooperação na gamificação.
- Compreender a gestão e integração do sistema de recompensas.
- Analisar o valor do feedback e da diversão.
- Implementar a gamificação no e-learning.
- Desenvolvimento do Design e produção de games educacionais.

Conteúdo Programático 1: Conceito de jogos. O que é gamificação: a importância na educação e em outros setores; gamificação no cotidiano; razões para gamificar. Conceito de games e jogos eletrônicos. Semelhanças e diferenças entre projetos gamificados e games. Os elementos da gamificação: a importância da metodologia e o game design: dinâmica; mecânica; componentes; hierarquia da dinâmica, mecânica e componentes. A abstração da realidade, as regras e os objetivos na gamificação.

Conteúdo Programático 2: O conflito, a competição e a cooperação na gamificação. A motivação e o sistema de recompensas: como funciona a recompensa; elementos psicológicos na recompensa em projetos gamificados; classificação das recompensas; discussões sobre o uso da recompensa. A importância da narrativa na gamificação. O valor do feedback e da diversão: o papel do feedback; a diversão como ponto fundamental na gamificação.

Conteúdo Programático 3: Implementando projetos de gamificação nas organizações: objetivos organizacionais; análise do perfil dos membros da equipe; estímulo à comunicação, conectividade e tecnologia. Gamificação na educação. Razões para a adoção da gamificação no e-learning. Os desafios e as possibilidades de uma prática baseada em nos cenários educativos.

Conteúdo Programático 4: O uso de games na educação: possibilidades de uso; games epistêmicos; games e simulações; games persuasivos; aprendizado baseado em jogos digitais; princípios de aprendizado nos games. Design e produção de games educacionais: princípios do design de games educacionais; desenvolvimento de games; recursos e ferramentas; ferramentas para desenvolvimento e engines; colocando em prática e reformulando; na prática.

Bibliografia Básica:

ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Orgs). **Jogos digitais e aprendizagem:** fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP: Papirus, 2017.

CHOU, Y. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.** Packt Publishing Ltd, 2019.

BUSARELLO, R. I. **Gamification:** princípios e estratégias. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

KRADJEN, M. **O despertar da gamificação corporativa.** Curitiba: InterSaberes, 2017.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

SOUTO REINHEIMER, W.; DUARTE MEDINA, R. GAMIEFFECTS: A proposta de um framework para apoiar a avaliação de gamificação em contextos educacionais. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 122–131, 2021. DOI: 10.22456/1679-1916.121195. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121195>. Acesso em: 16 jan. 2023.

SOUTO REINHEIMER, W.; DUARTE MEDINA, R. Gamification in the Educational Context: A Systematic Mapping of Literature with a Focus on the Evaluation of Gamification. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 398–407, 2021. DOI: 10.22456/1679-1916.110261. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110261>. Acesso em: 16 jan. 2023.

Bibliografia Complementar:

CARVALHO, M. F.; OKUYAMA, F. Y.; BERTAGNOLLI, S. C.; FRANCO, M. H. I.; VILLARROEL, M. A. C. U. **Livro mágico da gamificação** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: 2020.

CRUZ ARAÚJO, L. ; ANDRYÊ GALVÃO MADEIRA, C. . Jogos Educacionais Digitais e suas Relações com os Campos de Experiências da Educação Infantil. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 183–192, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/126634>. Acesso em: 16 jan. 2023.

FADEL, M. L.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T.(orgs). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

LOPES BARBOSA VASCONCELLOS, I.; DEL REAL TAMARIZ, A.; CRISTINA FREITAS BATISTA, S. Planejamento, desenvolvimento e avaliação de um ambiente virtual de aprendizagem gamificado. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 21–30, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/95663>. Acesso em: 16 jan. 2023

M. TODA, A.; OLIVEIRA DOS SANTOS, W.; C. T. KLOCK, A.; GASPARINI, I.; IBERT BITTENCOURT, I.; ISOTANI, S. Frameworks para o Planejamento da Gamificação em Contextos Educacionais - Uma revisão da literatura nacional. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 505–514, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/89240>. Acesso em: 16 jan. 2023.

ROLLINGS, A.; ADAMS, E. **Game design and development: fundamentals of game design**. New Jersey, Prentice Hall, 2006.

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.

