



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Docência Virtual

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	3
4.	Critérios de Seleção.....	4
5.	Justificativa do Curso.....	4
6.	Objetivos do Curso	5
7.	Competências e Habilidades do Egresso.....	6
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	7
9.	Estágio Não Obrigatório	10
10.	Matriz Curricular	11
11.	Carga Horária.....	11
12.	Conteúdo programático	12
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	29

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Docência Virtual

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: 1000 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.

3. Público-alvo

O curso destina-se a portadores de diplomas de curso superior – licenciatura, bacharelado, tecnológico – nas diversas áreas do conhecimento desejosos de especializar-se no campo da docência digital.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

Entendendo que a educação é componente fundamental para o desenvolvimento humano e ressaltando seu papel na formação e aprimoramento das gerações, compreende-se a necessidade de revisão constante desta à luz das mudanças sociais e de seu papel no cenário nacional.

Dado o processo de expansão e democratização pela qual o ensino nacional vem passando nas últimas décadas, e a ainda, tendo ciência das incertezas e demandas de um contexto mercadológico globalizado e em crescente expansão, o presente curso dimensiona o processo educacional no contexto digital.

Os impactos da tecnologia, suas consequências na aprendizagem, o desenho teórico de seus usos mais efetivos, as diferentes modalidades de aprendizado que surgem e as novas posturas dos alunos, demandam um processo de revisão da prática pedagógica e da instrumentalização docente.

O cenário contemporâneo demanda que os profissionais envolvidos com a educação tenham a capacidade de articular o fazer docente, os processos de gestão escolar, o conhecimento das ferramentas digitais com a postura crítica. Fato que demanda a reflexão sobre a organização e a dinâmica dos espaços e formatos educativos, nas suas dimensões pedagógicas, administrativas, culturais e produtivas.

Entende-se que é necessário proporcionar uma formação profissional que capacite o docente a atuar no cenário digital de modo que este tenha a capacidade de escolher os formatos, modelos e práticas mais adequados ao contexto digital, bem como uma postura crítica frente aos dispositivos de modo a ser elemento transformação da realidade educacional nacional.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Construir competências técnico-científicas e instrumentalização em tecnologias digitais com conhecimento didático-pedagógico de modo a permitir a compreensão, o planejamento e a implementação de processos pedagógicos adequados a sociedade digital.

6.2. Objetivos Específicos

- Desenvolver conhecimentos, habilidades, atitudes e valores pertinentes às atividades da docência e da intervenção técnico-pedagógico.
- Oferecer formação pedagógica com foco na educação 4.0.
- Promover a análise crítica e a prática reflexiva docente na educação digital.
- Apropriar e consolidar concepções didático-pedagógicas em metodologias ativas aplicadas à educação tecnológica.
- Preparar profissionais do ensino para interagirem com tecnologias nos seus ambientes de trabalho
- Propor estratégias inovadoras de ensino e de aprendizagem.
- Construir ferramentas educacionais para apoiar ambientes de ensino.
- Apropriar e consolidar concepções didático-pedagógicas em metodologias ativas aplicadas à educação digital.

- Instrumentalizar o docente nos modos de produção digital.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

- Planejar a aprendizagem de modo a conseguir organizar conteúdos a fim de atender os objetivos educacionais propostos.
- Capacidade de definir os conteúdos disciplinares compreendendo quais materiais podem ser usados e qual o melhor modo de fazê-lo.
- Facilitar o entendimento do conteúdo trabalhado adequando-o os formatos e modalidades digitais.
- Conceber modalidades de avaliação adequadas ao alcance dos objetivos pedagógicos propostos e as metodologias empregadas.
- Atuar na Educação utilizando ferramentas digitais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo, de forma responsável e com consciência de seu papel social.

Habilidades

- Aplicar o conceito de gamificação aos processos educacionais e formativos.
- Identificar os recursos de design instrucional mais adequados a proposta de ensino.
- Criar storyboards para as webaulas que desenvolverá.
- Conhecer os princípios fundamentais do design thinking.
- Identificar os modelos de animação e e-learning mais adequados ao objeto de ensino.

- Compreender os desafios e perspectivas da educação 4.0.
- Utilizar o ensino híbrido, as metodologias ativas e os sistemas adaptativos em suas aulas.
- Identificar a tecnologias e principais paradigmas da gestão escolar.

8. 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.

9. 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.

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.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Educação 4.0: conceito, perspectivas e desafios	0 h	40 h	40 h
Criação de storyboard e storytelling	0 h	40 h	40 h
Tendências em EAD: m-learning, games, simulações	0 h	40 h	40 h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0 h	40 h	40 h
A tecnologia e outros paradigmas da gestão escolar	0 h	40 h	40 h
Recursos do design instrucional, storyboards e design thinking	0 h	40 h	40 h
Teoria dos jogos e gamificação	0 h	40 h	40 h
Ferramentas digitais na educação	0 h	40 h	40 h
Gestão dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

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

12. 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: Educação 4.0: conceito, perspectivas e desafios

Ementa: Origem e conceituação da Educação 4.0. Novas perspectiva educacionais a partir da Educação 4.0 e impactos sobre o ambiente corporativo e escolar. Desafios e cuidados frente à inovação tecnológica. O papel do professor e do gestor de conhecimentos frente às inovações proporcionadas pela Educação 4.0.

Competências e Habilidades:

- Construir uma visão panorâmica capaz de associar os impactos da Indústria 4.0 sobre a educação nacional e global.
- Compreender o conceito de Educação 4.0, as novas perspectivas e os desafios oriundos desta abordagem.
- Refletir sobre o papel do professor e do gestor do conhecimento frente às transformações sociais e educacionais oportunizadas pela Educação 4.0.

Conteúdo Programático 1: Educação 4.0: origem e conceituação.

Conteúdo Programático 2: Educação 4.0: novas perspectivas educacionais e impactos no cotidiano escolar e corporativo.

Conteúdo Programático 3: Educação 4.0: desafios e cuidados frente à inovação tecnológica.

Conteúdo Programático 4: A gestão da aprendizagem na Educação 4.0: professores e gestores mais competentes.

Bibliografia Básica:

CARVALHO NETO, C. Z. de. **Educação 4.0: princípios e práticas de inovação em gestão e docência – fundamentos teóricos e práticos.** São Paulo: Laborciencia Editora, 2017.

FÜRH, R. C. **Educação 4.0 nos impactos da quarta revolução industrial.** Curitiba: Appris, 2019.

RASQUILHA, L; VERAS, M. **Educação 4.0: o mundo, a escola e o aluno na década 2020-2030.** Campinas: Unità Editora, 2019.

Bibliografia Complementar:

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

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial.** São Paulo: Edipro, 2016.

STEVAN JUNIOR, S. L.; LEME, M. O.; SANTOS, M. M. D. **Indústria 4.0 – fundamentos, perspectivas e aplicações.** São Paulo: Editora Érica, 2018.

Disciplina: Criação de storyboard e storytelling.

Ementa: Conceito de storytelling. A aplicação do storytelling na educação. Ferramentas tecnológicas para a aplicação de storytelling e storyboard. Produção de conteúdo escrito e audiovisual. Técnicas de narrativas. Técnicas de criatividade. Planos de enquadramento.

Competências e Habilidades:

- Produzir storyboard e aplicar storytelling em estratégias pedagógicas;
- Analisar criticamente o uso de tecnologias para a produção de storytelling e storyboard para determinadas estratégias pedagógicas;
- Desenvolver habilidades de comunicação no processo de ensino e aprendizagem.

Conteúdo Programático 1: A comunicação no processo de ensino-aprendizagem. Storytelling. O uso de storytelling na sua sala de aula em diferentes modelos de ensino.

Conteúdo Programático 2: Narrativa linear e não-linear. Elementos da narrativa.

Conteúdo Programático 3: Brainstorm. Práticas de storytelling na educação.

Conteúdo Programático 4: Storyboard e a organização das ideias. Planos de enquadramentos. Diferentes formatos de aplicação de storyboard.

Conteúdo Programático 5: Storyboard e suas aplicações na educação.

Conteúdo Programático 6: O uso da tecnologia para storyboard e storytelling. Digital storytelling.

Conteúdo Programático 7: Estudo de caso e práticas sobre os temas: storyboard e storytelling.

Bibliografia Básica:

AMARAL, Marília A.; OLIVEIRA, Kethure Aline; BARTHOLO, Viviane Fátima. **UMA EXPERIÊNCIA PARA DEFINIÇÃO DE STORYBOARD EM METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO COLABORATIVO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM.** Ciências & Cognição, [S.l.], v. 15, n. 1, p. pp. 19-32, abr. 2010. ISSN 1806-5821. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/279/158>>. Acesso em: 29 Nov. 2018.

FASANELLO, Marina Tarnowski; PORTO, Marcelo Firpo de Souza. **A arte de contar histórias, integrada a outras linguagens de arte: uma prática pedagógica na educação básica.** Pro-Posições, [S.l.], v. 23, n. 3, p. 123-131, jan. 2016. ISSN 1982-6248. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8642839>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. **Produção de Conteúdos Educacionais: design instrucional, tecnologia, gestão, educação, comunicação.** Saraiva: São Paulo, 2015.

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

FRANCO, Max. **A Jornada do aprendiz: storytelling e metodologias ativas na educação.** São Paulo: Unitá Editora, 2018.

GORGULHO JÚNIOR, José Hamilton Chaves. **O designer instrucional e a equipe multidisciplinar.** Minas Gerais: Gráfica Storbem. 2012.

GALVAO, Joni. **O menino que só tinha uma chance.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=svMhIBETITk>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II – como criar e produzir livros.** São Paulo: Rosari, 2007

MACSILL, James. **Cinco lições de storytelling: fatos, ficção e fantasia.** São Paulo: DVS Editora, 2013.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels.** São Paulo: Makron Books, 2008.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O Guia Completo do Storytelling.** Alta Book: Rio de Janeiro, 2016.

STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation**. Disponível em: <<http://www.floobynooby.com/pdfs/gesturedrawingforanimation.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

XAVIER, Adilson. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

WATTS, Harris. **Os câmeras: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. 5ª ed. SUMMUS: São Paulo, 1990

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 e 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: 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.

Disciplina: As tecnologias e outros paradigmas da gestão escolar

Ementa: Histórico das Tecnologias e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação; Políticas Públicas e programas para o uso das Tecnologias nos espaços escolares; A formação docente e as práticas pedagógicas em diferentes contextos; A Gestão escolar como apoio à ação docente; Gerenciamento para uso intencional dos recursos tecnológicos no espaço escolar; Paradigmas da gestão escolar.

Competências e Habilidades:

- Reconhecer as transformações tecnológicas ao longo do tempo;
- Identificar os impactos do uso das tecnologias nos espaços escolares;
- Planejar ações intencionais para o uso das tecnologias;
- Utilizar ferramentas tecnológicas para a gestão escolar;

Conteúdo Programático 1: Histórico das Tecnologias e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

Conteúdo Programático 2: Políticas Públicas para o uso das tecnologias nos espaços escolares

Conteúdo Programático 3: Formação docente e as práticas pedagógicas em diferentes contextos

Conteúdo Programático 4: Gestão escolar e seus paradigmas.

Bibliografia:

ANDRE, C.F. et.al. **Educação e tecnologias digitais: conceitos, práticas e reflexões**. Ebook Kindle. 2020.

BACICH, L.; NETO, A.T.; TREVISANI, F.M. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Penso. 2015.

MORAN, J. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus. 2013.

Bibliografia complementar

COSTA, I. **Novas tecnologias e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

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: 10 de maio de 2020.

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

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:http://www.academia.edu/5238681/O_PAPEL_DO_DESIGNER_INSTRUCIONAL_NA_ELABORA%25C3%2587%25C3%2583O_DE_CURSOS_DE_EDUCA%25C3%2587%25C3%2583O_A_DIST%25C3%2582NCIA_EXERCITANDO_CO_NHECIMENTOS_E_RELATANDO_A_EXPERI%25C3%258ANCIA+&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.

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 educativo 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.

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 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: 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

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.
Jamilé 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.

13. 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 bits 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.

