



Projeto Pedagógico de Curso

Pós-Graduação *Lato Sensu*

EaD e as Tecnologias Educacionais

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.....	6
9.	Matriz Curricular	7
10.	Carga Horária	8
11.	Conteúdo programático.....	8
12.	Infraestrutura Física e Pedagógica.....	21

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: EaD e as Tecnologias Educacionais

Área de Avaliação (CAPES): Educação

Grande Área (CAPES): Ciências Humanas (70000000)

Área do Conhecimento (CAPES): Educação (70800006)

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 portadores de diploma de Curso Superior reconhecido nas diversas áreas de conhecimento que estejam interessados em desenvolver competências na educação mediada pelas tecnologias.

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

A Educação a Distância é uma modalidade que cada vez mais se desenvolve no Brasil e no mundo e muito deste crescimento se deve a popularização da internet e o desenvolvimento de novas metodologias para a educação. Diante disso, vê-se a necessidade de capacitar e atualizar profissionais para atuação nesta modalidade de ensino. Torna-se essencial abordar assuntos atuais aplicados à Educação a Distância a fim de proporcionar uma nova visão diante das possibilidades aliadas com a qualidade do ensino. Assim, o curso tem como objetivo capacitar e atualizar o profissional para o uso de ferramentas digitais, gestão de cursos e planejamento didático em ambiente virtual. Pretende também discutir teorias de aprendizagem, andragogia, o papel do tutor e proporcionar uma formação atualizada com ênfase nas tecnologias de ensino.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivos Gerais

- Capacitar e atualizar profissionais para o uso de ferramentas digitais na modalidade de Educação a Distância.

6.2. Objetivos Específicos

- Refletir sobre as novas metodologias de ensino e aprendizagem e o papel do docente frente a estas metodologias;
- Conhecer algumas mídias audiovisuais e digitais, a roteirização de materiais didáticos, a influência das tecnologias na produção das mídias, além de design inclusivo;
- Conhecer o trabalho da tutoria virtual, conceito de aprendizagem afetiva e sua importância no incentivo ao aprendizado, valorizando o relacionamento educativo;
- Desenvolver no aluno habilidades digitais em ambiente virtual e EAD;
- Preparar o aluno para o gerenciamento de ambientes virtuais de aprendizagem;
- Conhecer e desenvolver habilidades voltadas para o uso de tecnologia e inovação;
- Conhecer as tendências em EaD: m-learning, games e simulação.

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
Educação 4.0: conceito, perspectivas e desafios	0h	40h	40h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0h	40h	40h
Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva	0h	40h	40h
Ferramentas digitais na educação	0h	40h	40h
Teorias da aprendizagem	0h	40h	40h
Educomunicação, mídias e redes sociais	0h	40h	40h
Andragogia	0h	40h	40h
Teoria dos jogos e gamificação	0h	40h	40h
Prática docente e tutoria em EaD	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: 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.

FÜRHR, 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: 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: 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: 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: Teorias da aprendizagem

Ementa: Compreensão das principais teorias da aprendizagem. As tradições dos estudos do condicionamento e as influências atuais nos processos de ensino e aprendizagem. A epistemologia genética e a teoria da aprendizagem de Jean Piaget. O sociointeracionismo e a aprendizagem na concepção de Lev Vygotsky. A afetividade e a aprendizagem na perspectiva de Henri Wallon.

Competências e Habilidades:

- Conhecer as características teóricas das teorias da aprendizagem;

- Utilizar as concepções de aprendizagem em seu cotidiano profissional;
- Compreender o que são as teorias de aprendizagem articuladas ao condicionamento, epistemologia genética, interações sociais e afetividade;
- Desenvolver conexões entre as perspectivas dos pensadores clássicos das teorias da aprendizagem e a realidade docente atual.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático1: Teorias Clássicas do Condicionamento.

Conteúdo Programático2: A Epistemologia Genética de Jean Piaget.

Conteúdo Programático3: O Sociointeracionismo de Lev Vygotsky.

Conteúdo Programático4: A Afetividade de Henri Wallon.

Bibliografia básica:

GAUTHIER, Clermont; TARDIF, Maurice. **A Pedagogia: Teorias e Práticas da Antiguidade aos nossos dias**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LA TAILLE, Y. de; OLIVEIRA, M. K. de; DANTAS, H. **Piaget, Vigotski, Wallon: Teorias Psicogenéticas em Discussão**. Summus editorial, 2019.

SALVADOR, C. C.; GÓMEZ, I. A.; MARTÍ, E. **Psicologia do Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Bibliografia complementar:

ALMEIDA, L. R. de. **Afetividade e aprendizagem - Contribuições de Henri Wallon**. Edições Loyola, 2007..

OLIVEIRA, Marta Khol de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J. **A Epistemologia Genética**. RJ: Vozes, 1971.

Disciplina: Educomunicação, mídias e redes sociais

Ementa: Conceito de Educomunicação, Mídias e Redes Sociais e seus impactos na Educação. Estudo sobre a diferença entre TICs e Educomunicação. A emergência da comunicação para o processo de construção do conhecimento. A autoria e produção de conteúdo pela internet em um novo movimento para a aprendizagem. As redes sociais e o aluno protagonista. Práticas pedagógicas com a utilização da Educomunicação, das Mídias e Redes Sociais. Alunos nativos digitais. A tecnologia e a Neurociência. O aluno, o professor e a educação sob um novo olhar – o antes e o depois da pandemia COVID-19.

Competências e Habilidades:

- Compreender como a Educomunicação, as Mídias e as Redes Sociais contribuem com o cenário de uma nova era da educação brasileira.
- Refletir sobre conceitos teóricos sobre a Educomunicação, que refletem em práticas educativas inovadoras com o *locus* em um aluno ativo e protagonista no processo do conhecimento.
- Buscar na Educomunicação, nas Mídias e Redes Sociais um caminho de potencialidades e diversidade para o aluno, sendo este autor e produtor do seu próprio conhecimento.
- Discutir sobre os novos rumos da Educação pós-pandemia, em que a Educomunicação, as Mídias e Redes Sociais assumiram papel de destaque para o ensino-aprendizagem.

Conteúdos Programáticos

- **Conteúdo Programático 1:** O processo de ensino-aprendizagem sob um novo enfoque: educomunicação, mídias e redes sociais
- **Conteúdo Programático 2:** A autoria e produção de conteúdo pela internet em um novo movimento para a aprendizagem. As redes sociais a favor da aprendizagem e o aluno protagonista.
- **Conteúdo Programático 3:** Práticas pedagógicas com a utilização das redes sociais. Nativos digitais. Tecnologia e Neurociência.
- **Conteúdo Programático 4:** O aluno, o professor e a educação sob um novo olhar – o antes e o depois da pandemia COVID-19.

Bibliografia:

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2017.

CORTES, T. P. B. B; MARTINS, A. O; SOUZA, C. H. M. Media Education, Educommunication and teacher training: parameters of the last 20 years of research on scielo and scopus databases. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, V. 34, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Comunicação e Uso de Mídias. Caderno Pedagógico n.º 9. Série cadernos pedagógicos do Programa Mais Educação. Brasília, DF, 2010.

COZENZA, Ramon M.; GUERRA, Leonor B. **Neurociência e educação: como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FREIRE, Paulo, 1921-1997. **Educar com a mídia** [recurso eletrônico] : novos diálogos sobre educação / Paulo Freire, Sérgio Guimarães. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2013.

JUNIOR, G. B. V; FILENI, C. H. P; MARTINS, G. C. CAMARGO, L.B; LIMA, B. N; SILIO, L. F; OLIVEIRA, J. R. L; PASSOS, R. P. **Você está preparado para a educação 5.0?** Are you read for Education 5.0?. Livre Pensar, 2020.

KAMPF, C. **A geração z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento**. Rev. Comunicação e Ciência, 2011.

PANTANO, T. ZORZI L. **Neurociência aplicada à aprendizagem**. São José dos Campos: Pulso, 2009.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Imigrants-** part 1. Onthehorizon, 2001.

SARTOR, Ademilde Silveira. A Educomunicação na ead: interrelações entre a educação e a comunicação. In: FIUZA, P. J. LEMOS, R. R. **Inovação em Educação: Perspectivas do Uso das Tecnologias Interativas**. Jundiaí: Paco Editorial, 2018.

SOARES, I. de O. **Educomunicação e a formação de professores no século XXI**. In: Revista FGV online. v. 4 n. 1. 2014.

TAVARES, V. D. **Possibilidades de aprendizagem formal e informal na era digital: o que pensam os jovens nativos digitais?**. Psicologia Escolar e Educacional, 2019, v.23.

Disciplina: Andragogia

Ementa: Fundamentos da andragogia e os princípios da aprendizagem dos adultos. Concepção de aprendizagem e práticas pedagógicas: andragógicas.

Objetivo da Disciplina: possibilitar a construção de conceitos estruturantes que indicam as especificidades do processo de ensino e aprendizagem de adultos no contexto do Ensino Superior.

Conteúdo Programático 1: Modelo Andragógico.

Conteúdo Programático 2: Diferença entre Pedagogia, Andragogia e Heutagogia.

Conteúdo Programático 3: Educação do Jovem e do adulto.

Conteúdo Programático 4: Adultos em processo de formação continuada.

Conteúdo Programático 5: Estilos de Aprendizagem.

Conteúdo Programático 6: Educação de adultos.

Conteúdo Programático 7: A Teoria das Inteligências Múltiplas e suas implicações.

Conteúdo Programático 8: aprendizagem autodirigida.

Bibliografia:

BELLA, Zezina. **Andragogia em Ação:** como ensinar adultos sem se tornar maçante. Santa Bárbara D'Oeste: SOCEP, 2005.

____. **Heutagogia**: aprenda a aprender mais e melhor. Santa Bárbara D'Oeste: SOCEP, 2008.

SAVIANI, Demerval. A pedagogia no Brasil: história e teoria. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.
Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n. 31, p. 208-210, set. 2008 (Coleção Memória da Educação).
 Disponível em: <http://www.histedbr.fae.unicamp.br/revista/edicoes/31/res02_31.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2016.

OSÓRIO, A. **Educação permanente e educação de adultos**. Lisboa: Horizontes Pedagógicos, 2003.

Demais Referências:

BATISTA, Gustavo Araújo; SILVA, Márcia Rodrigues Luiz. **Estilos de aprendizagem Kolb**. 2010.
 Disponível em: <<http://www.fucamp.edu.br/wp-content/uploads/2010/10/11%C2%AA-GUSTAVO-E-M%C3%81RCIA.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2016.

CARDOSO, Isa Mara. **Andragogia em ambientes virtuais de aprendizagem**. 2006. 159 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica 2006. Disponível em: <http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CardosoIM_1.pdf>. Acesso em 19 mai. 2015.

NOGUEIRA, Sónia Mairos. **A andragogia**: que contributos para a prática educativa? 2004. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/15554/1/A%20andragogia.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2016.

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: Prática docente e tutoria em EaD

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

Competências e Habilidades:

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

Conteúdo Programático:

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

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

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

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

Bibliografia básica:

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

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

MATTAR, J. et al. Competências e funções dos tutores online em educação a distância. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 36, 2020, p. 1-23. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/edur/a/wDMtcl9SsDw5ZMFLfxr98Cw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 05 fev. 2022.

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

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

Acesso em: 06 fev. 2022.

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

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

Bibliografia complementar:

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

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

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

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

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

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

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

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

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 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.

