



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

**Mídias, Tecnologias Digitais e Cultura Maker na
Educação**

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	4
4.	Critérios de Seleção.....	4
5.	Justificativa do Curso.....	4
6.	Objetivos do Curso	5
7.	Competências e Habilidades do Egresso.....	5
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9.	Estágio Não Obrigatório	9
10.	Matriz Curricular	10
11.	Carga Horária.....	11
12.	Conteúdo programático	11
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	30

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Mídias, Tecnologias Digitais e Cultura Maker na Educação

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: 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.

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

3. Público-alvo

O curso destina-se a professores e educadores, licenciados, que atuem ou desejem atuar na educação escolar regular e/ou em projetos sociais. Profissionais de outras áreas que ministram treinamento ou que têm interesse na educação também se beneficiam grandemente com este curso.

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

É inegável o avanço da tecnologia em todos os setores da vida vem provocando novas formas de organização, relações de trabalho e pessoais e, sem dúvida, novas formas de aprendizagem. A Educação há muito vem se beneficiando do uso de recursos tecnológicos, tais como jogos, uso de plataformas, uso de navegadores para pesquisa, entre outros. No entanto, há muito mais que se pode fazer com o uso da tecnologia, das mídias e da cultura maker na educação. A gamificação, os recursos de storytelling e storyboard, as metodologias ativas e o ensino híbrido apoiados em recursos tecnológicos são ferramentas agregadoras ao processo de ensino, que trazem excelentes potenciais para a aprendizagem dos educandos.

O uso de recursos tecnológicos, mídias e cultura maker na educação é uma transformação que exige nova postura dos professores e gestores educacionais. Não há como evitá-la, mas sim se apropriar, estudar, aprender e empregar os novos recursos em favor de uma educação realmente significativa e valiosa para os aprendentes.

Este curso proporciona a atualização necessária que professores, educadores, gestores e demais profissionais precisam para atualizarem nos processos mais modernos da educação e diferenciarem-se no mercado de trabalho.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Formar profissionais da educação aptos ao uso de mídias, das novas tecnologias e da cultura maker na docência e gestão da aprendizagem dos educandos, capazes de criar práticas pedagógicas inovadoras e diferenciadas.

6.2. Objetivos Específicos

- Apresentar as transformações ocorridas no processo de ensino e aprendizagem ao longo do tempo.
- Discutir as novas tendências da educação e seus impactos na transformação da sociedade.
- Detalhar as ferramentas digitais para construção de processos educacionais diferenciados e inovadores.
- Promover a reflexão sobre o papel do docente e do educador frente aos novos modelos e metodologias de ensino.
- Preparar professores e educadores para o uso das mídias, das tecnologias digitais e da cultura maker.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Desenvolver processos e projetos de ensino e aprendizagem empregando mídias, tecnologias digitais e/ou cultura maker, preocupando-se em atender as necessidades educacionais do público-alvo e sua atuação plena na sociedade contemporânea.

Habilidades

- Desenvolver consciência crítica sobre as transformações sociais e educacionais ocasionadas pelo emprego de novas tecnologias.
- Analisar e refletir sobre as potencialidades e limitações da utilização das novas tecnologias na educação;
- Ser hábil no emprego de mídias, tecnologias digitais e cultura maker na educação e empregá-las em suas aulas.
- Criar projetos e processos educacionais empregando novas tecnologias digitais voltados ao desenvolvimento da aprendizagem dos educandos.

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
Mídia e sociedade contemporânea	0 h	40 h	40 h
Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva	0 h	40 h	40 h
Aprendizagem criativa e cultura maker	0 h	40 h	40 h
Projetos pedagógicos com robótica	0 h	40 h	40 h
Criação de storyboard e storytelling	0 h	40 h	40 h
Recursos do design instrucional, storyboards e design thinking	0 h	40 h	40 h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0 h	40 h	40 h
Educomunicação, mídias e redes sociais	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: Mídia e sociedade contemporânea

Ementa: Esta disciplina trará como alicerce os estudos de Teoria da Comunicação. Serão discutidas uma série de saberes que deem conta de fomentar o pensamento crítico do aluno para questões fundamentais no processo da comunicação social, trazendo o debate para a contemporaneidade na tentativa de compreender os aspectos políticos, sociais, econômicos e tecnológicos. As aulas serão divididas, traçando um panorama histórico, desde a concepção dos estudos de cultura de massa, passando pela teoria crítica, até a contemporaneidade. Desta forma, a disciplina abordará uma gama de estudos para pensar a relação da mídia com a sociedade, assim como seus efeitos perante a mesma.

Competências e habilidades:

- Identificar os processos de comunicação desenvolvidos ao longo do tempo;
- Pensar a influência da mídia sobre a sociedade;
- Formar um pensamento crítico acerca da produção midiática na contemporaneidade;

- Utilizar os saberes teóricos na construção de conteúdos com maiores valores culturais, sociais e estéticos.

Conteúdo Programático 1: Teorias da Comunicação: modelos teóricos de comunicação: Primeiros estudos. Abordagem de *Public Opinion*, de Walter Lippmann e Teoria Hipodérmica de Harold Lasswell.

Conteúdo Programático 2: Teoria Crítica: Escola de Frankfurt. Conceito de Indústria Cultural, de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer. Conceito de Aura na obra de Walter Benjamin.

Conteúdo Programático 3: Relações entre Mídia e Esfera Pública: Discussões sobre o público e o privado na contemporaneidade. Processos semióticos na comunicação.

Conteúdo Programático 4: Análise crítica da sociedade: Estrutura de campos e poder simbólico. Enquadramento. *Agenda setting*. Espiral do Silêncio.

Conteúdo Programático 5: Debate político e fórmula comercial: A mídia como agente de mudança cultural, assim como a relação midiática com a democracia dentro dos campos sociais.

Conteúdo Programático 6: Opinião Pública, cultura de rede e senso comum. Comunicação na sociedade do espetáculo.

Conteúdo Programático 7: Mídia, entretenimento e democracia. Produção midiática na contemporaneidade. Estudo de produção na TV, Cinema e Internet.

Bibliografia:

ADORNO, T.W. & HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALTUSSER, L. **Sobre a reprodução**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BAITELLO Jr., N. **A era da iconofagia. Ensaios de Comunicação e Cultura**. São Paulo: Hacker, 2005.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: Contraponto, 2001.

LIMA, L. C. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra: 1978.

LIPPMANN, W. **Opinião pública**. Petrópolis: Vozes, 2008.

MARCONDES FILHO, C. **Até que ponto nos comunicamos?** São Paulo: Paulus, 2005.

MARTINO, L. M. S. **Teoria da Comunicação: ideia, conceitos e métodos**. Petrópolis: Vozes, 2009.

MATOS, Olgária C. F. **A Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo**. São Paulo: Moderna, 1993.

Disciplina: Mídias na Educação, Roteirização e Educação Inclusiva

Ementa: Mídias, sua evolução e importância no cotidiano. Sistemas de ensino remoto, ambientes virtuais de aprendizado (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: Aprendizagem Criativa e Cultura *Maker*

Ementa: A disciplina aborda o contexto de inovação na educação, apresentando argumentos para a utilização de abordagem construtivista e conectivismo.

Competências e Habilidades:

- Pesquisar e selecionar ferramentas de aprendizagem que atendam corretamente os objetivos pedagógicos;
- Análise crítica, refletindo sobre as potencialidades e limitações da utilização das TDIC na educação;
- Desenvolvimento de pensamento crítico e criatividade;
- Conhecer e aplicar a Aprendizagem Criativa e Cultura *Maker* na preparação de suas aulas.

Conteúdo Programático 1: A necessária mudança na educação. Nativos Digitais.

Conteúdo Programático 2: A criatividade na educação.

Conteúdo Programático 3: A aprendizagem Criativa. Os 4 P's da Aprendizagem Criativa.

Conteúdo Programático 4: Como desenvolver Aprendizagem Criativa em diferentes modalidades e níveis de ensino.

Conteúdo Programático 5: Aprendendo com tecnologia.

Conteúdo Programático 6: Cultura Maker. Scratch.

Conteúdo Programático 7: Práticas de cultura maker.

Referências bibliográficas:

ALENCAR, Eunice S.; FLEITH, Denise S.. **Criatividade**. Múltiplas Perspectivas. Unb: Brasília, 2006.

Almeida, M.; Valente, J. **Tecnologias e currículo**: trajetórias convergentes ou divergentes? Paulus: São Paulo, 2011.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando. **Ensino híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

COSTA, Fernando A.. **Desenvolvimento curricular e TIC**: do déficit tecnológico, ao déficit metodológico. Researchgate, Portugal, 2012. Disponível em: encurtador.com.br/eflIS . Acesso em: 18 nov. 2018.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. Saraiva: São Paulo, 2018.

JONASSEN, David H. **Computers as mindtools for schools**: engaging critical thinking. 2ª ed. Pearson Education: New Jersey, 2000.

WILKINSON, Karen; PETRICH. Mike. **The art of tinkering**: meet 150 + makers working at the intersection of art, science & technology. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/download/Art-of-Tinkering.pdf> . Acesso em: 18 nov. 2018.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms**: Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books, New York, 1980.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. Disponível em: https://www.mnsu.edu/cetl/teachingwithtechnology/tech_resources_pdf/Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants.pdf. Acesso em: 18 nov. 2018.

RESNICK, M.; ROSENBAUM, E. Designing for Tinkerability. In Honey, M.; Kanter, D. **Design, Make, Play: Growing** the Next Generation of STEM Innovators. London: Routledge, 2013. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/papers/designing-for-tinkerability.pdf> . Acesso em: 18 nov. 2018.

RESNICK, Michel. **Give P's a chance**: projects, peers, passion, play. Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~mres/papers/constructionism-2014.pdf> . Acesso em: 18 nov. 2018.

SIEMENS, George. Connectivism: a learning theory for the digital age. **Itdl**, [S.l], 2004. Disponível em: http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm . Acesso em: 18 nov. 2018.

TORI, Romero. **Educação sem distância**: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. Artesanato Educacional: São Paulo, 2017.

Disciplina: Projetos pedagógicos com robótica

Ementa: Aprendizagem por projetos. Desenvolvendo os saberes propostos pelo currículo escolar, a partir do relacionamento sistemático entre o plano pedagógico e o plano de projeto. O emprego das metodologias ativas no contexto da Robótica Educacional. Estudos de casos de robótica pedagógica.

Competências e Habilidades:

- Conhecimento das principais bases conceituais da aprendizagem baseada em projetos e seus processos.
- Compreensão da aplicação da robótica como ferramenta educacional nos mais diferentes níveis de ensino.
- Capacidade de conceber projetos pedagógicos com robótica aplicada nas mais diferentes dimensões do ensino.

Conteúdo Programático 1: Aprendizagem baseada em projetos; Protótipos de robôs: O que são e como são constituídos; Desafios educacionais para protótipos de robôs.

Conteúdo Programático 2: Os vários módulos de um protótipo de robô; Árvore de Produto; O desafio proposto para a solução por parte do protótipo. Avaliação e monitoramento. Como avaliar os alunos e o projeto.

Conteúdo Programático 3: Etapas de elaboração de um projeto pedagógico (análise da realidade, projeção de finalidades, formas de mediação, ação pedagógica, análise do processo, análise dos resultados). Robótica pedagógica aplicada a diferentes níveis de ensino.

Conteúdo Programático 4: Desenvolvendo um projeto pedagógico com robótica.

Bibliografia Básica:

SANTOS, Iceia. **Projeto pedagógico com robótica**. Curitiba: Contentus, 2020. (BV <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/186696>)

SILVA, Rodrigo. BLIKSTEIN, Paulo. **Robótica Educacional**. Porto Alegre: Penso, 2020. (BV [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291892/epubcfi/6/2\[%3Bvnd.vst.idref%3DCapa.xhtml!\]/4/2\[page_i\]/2%4051:2](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291892/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3DCapa.xhtml!]/4/2[page_i]/2%4051:2))

ALIAS, Gabriela. **Diversidade, currículo escolar e projetos pedagógicos: a nova dinâmica na escola atual**. São Paulo: Cengage, 2016. (BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522123629/pageid/1>)

RAABE, André. ZORZO, Avelino. BLIKSTEIN, Paulo. **Computação na educação básica**. Fundamentos e experiências. Porto Alegre: Penso, 2020.

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; TEREZZO, 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: 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_DE_CURSOS_DE_EDUCA%25C3%2587%25C3%2583O_A_DIST%25C3%2582NCIA_EXERCITANDO_CONHECIMENTOS_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.

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

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.

