



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Metodologias ativas para docência no ensino superior

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	6
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	7
9. Estágio Não Obrigatório	9
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo programático	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica	29

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Metodologias ativas para docência no ensino superior

Área de Avaliação (CAPES): Educação

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

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

Classificação OCDE: Educação

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

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

Limitações legais

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

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

3. Público Alvo

O curso destina-se a docentes do ensino superior e demais interessados para a ampliação, aperfeiçoamento e atualização do conhecimento sobre o uso de metodologias ativas em educação.

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

Os docentes preocupados(as) com a formação dos(as) aluno(as), com a qualidade dos conteúdos e métodos organizados pelas escolas de ensino superior e com o desenvolvimento de competências e habilidades para o mundo do século XXI, necessitam conhecer e aplicar as metodologias ativas centradas nos(as) estudantes.

As metodologias ativas são propostas educativas que visam o desenvolvimento da autonomia e da participação dos alunos, beneficiando as práticas pedagógicas e a qualidade do ensino e da aprendizagem no ensino superior. Favorecem o desenvolvimento de uma leitura crítica da realidade e a interação colaborativa e dialógica na resolução de problemas. O ensino híbrido, por meio da aplicação de metodologias ativas e tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem, contribui com o desenvolvimento das competências requeridas pelos novos tempos de comunicação e articulação social ágeis mediadas por ferramentas tecnológicas. O ensino híbrido, por meio da aplicação de tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem, contribui com o desenvolvimento de competências digitais requeridas pelos

novos tempos de comunicação e articulação social ágeis mediadas por ferramentas tecnológicas.

Nesse sentido, o curso permite conhecer as metodologias ativas aplicadas ao contexto do ensino superior e compreender como a organização dos processos educacionais pode se aliar aos fundamentos dessas metodologias, a fim de incrementar a qualidade e a efetividade da educação, a ampliação da aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Preparar o docente do ensino superior para utilizar com mais eficácia e eficiência as metodologias ativas na educação, respeitando as especificidades, necessidades, demandas e interesses dessa modalidade de ensino.

6.2. Objetivos Específicos

- Analisar os fundamentos das metodologias ativas no ensino superior;
- Refletir de forma crítica sobre o papel dos docentes na utilização das metodologias ativas em processos e práticas educacionais no ensino superior;
- Contribuir com a formação de docentes do ensino superior, a fim de desenvolver relações dialógicas, participativas e colaborativas nos processos educacionais;
- Analisar os conceitos gerais e específicos associados às tendências em EAD como o ensino híbrido, m-learning, gamificação, simulações e as novas perspectivas para os processos educacionais;
- Possibilitar aos educadores as ferramentas que utilizem práticas pedagógicas que compreendam o estudante contemporâneo como

nativo digital e explorem as potencialidades das metodologias ativas no ensino superior.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Ser capaz de aplicar as metodologias ativas na docência do ensino superior, considerando os paradigmas e tendências das inovações educacionais no trabalho pedagógico, respeitando as especificidades, demandas, necessidades e interesses dessa modalidade de educação.

Habilidades

- Desenvolver habilidades voltadas para o uso das metodologias ativas na docência do ensino superior;
- Aplicar os conhecimentos teóricos e metodológicos das metodologias ativas na docência dos cursos de ensino superior;
- Desenvolver postura reflexiva e crítica sobre os paradigmas e as tendências das metodologias ativas e suas interfaces com a educação no ensino superior;
- Detalhar as especificidades das metodologias ativas, do ensino híbrido, da gamificação, dos softwares educacionais livres e demais propostas pedagógicas que envolvem o uso dessas metodologias;
- Analisar e avaliar o impacto do uso das metodologias na proposta educacionais do ensino superior.

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.

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.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Andragogia	0 h	40 h	40 h
Currículo e planejamento no ensino superior	0 h	40 h	40 h
Avaliação da aprendizagem no ensino superior	0 h	40 h	40 h
Metodologias ativas e taxonomia de Bloom	0 h	40 h	40 h
Tendências em EAD: m-learning, games, simulações	0 h	40 h	40 h

Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0 h	40 h	40 h
Teoria dos jogos e gamificação	0 h	40 h	40 h
Softwares educacionais livres	0 h	40 h	40 h
Legislação da educação superior e políticas de inclusão	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: Andragogia

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

Competências e Habilidades:

- Identificar as características da aprendizagem do adulto;
- Ser capaz de elaborar propostas metodológicas e estratégias levando em conta as especificidades do público em questão;
- Compreender as necessidades de formação continuada para o aluno adulto;
- Entender as diferenças e especificidades entre Pedagogia, Andragogia e Heutagogia.

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 Básica:

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.

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

Bibliografia Complementar:

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: Currículo e planejamento no ensino superior

Ementa: As diretrizes curriculares nacionais para os cursos de graduação – bacharelados, licenciaturas e cursos superiores de tecnologia. Resoluções e pareceres sobre a carga horária mínima dos cursos de graduação, estágio, dentre outras implicações presentes neste universo. O planejamento de ensino como requisito essencial na organização do trabalho docente. Planejamento: tipos e elementos constitutivos. A importância da utilização dos recursos didáticos na construção do conhecimento.

Competências e Habilidades:

- Entender como se constitui a organização curricular no Ensino Superior;
- Compreender as especificidades em relação as diretrizes curriculares para diferentes cursos e áreas do conhecimento;
- Reconhecer os níveis e etapas do planejamento de ensino e sua importância na prática docente;
- Elaborar planos de aula que respeitem as normas e legislações específicas dos cursos;
- Reconhecer os princípios do planejamento de ensino para atuar como mediadores, apoiando-se nas metodologias e estratégias didáticas pertinentes ao ensino superior.

Conteúdo Programático 1: Organização curricular no Ensino Superior.

Conteúdo Programático 2: Currículo: possibilidades e desafios na contemporaneidade.

Conteúdo Programático 3: Conceitos sobre o planejamento de ensino e sua importância na prática docente. Níveis do planejamento. Etapas do Planejamento de Ensino.

Conteúdo Programático 4: Programa de disciplina: organização, ementa e objetivos. Dimensão prática – elaboração de plano de ensino e plano de aula.

Bibliografia Básica:

LEVINSKI, Eliara Z.; CORREA, Carina T; MATTOS, M. Docência Universitária: O Planejamento da Disciplina e a Organização da aula. In: FÁVERO, Altair Alberto et al. Docência Universitária: Pressupostos Teóricos e Perspectivas Didáticas. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2015. Cap.10.(p.207-221).

LOPES, Alice Casimiro; MACEDO, Elizabeth. Teorias do Currículo. São Paulo: Cortez Editora, 2011. Capítulo 1. (p.70-92).

PACHECO, José Augusto. Para a noção de transformação curricular. Cadernos de Pesquisa, v.46, nº150, jan/mai, 2016. p.54-77.

Bibliografia Complementar:

MASETTO, Marcos Tarciso. Inovação Curricular no Ensino Superior. **Revista e-Curriculum**, [S.l.], v. 7, n. 2, set. 2011. ISSN 1809-3876. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/6852>>. Acesso em: 04 fev. 2020.

PACHECO, José Augusto; OLIVEIRA, Maria Rita N.S Os campos do currículo e da didática. In: OLIVEIRA, M.R et al. **Currículo, Didática e Formação de Professores**. Campinas, Papirus, 2013 (p.21-44)

VASCONCELLOS, C. **Planejamento**: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político pedagógico – elementos metodológicos para elaboração e realização. 19ª Ed. São Paulo: Libertad Editora, 2009.

Disciplina: Avaliação da aprendizagem no ensino superior

Ementa: Avaliação de aprendizagem: instrumentos de prática pedagógica. Propostas metodológicas e práticas referentes aos instrumentos de avaliação. Aplicação das propostas referentes aos instrumentos de avaliação no cotidiano de sala de aula.

Competências e habilidades:

- Compreender as diferentes modalidades de avaliação, bem como sua aplicação em sala de aula;
- Identificar os diferentes tipos e técnicas de avaliação e sua aplicação na prática docente;
- Compreender a importância da diversificação dos instrumentos no processo de avaliação.

Conteúdo Programático 1: Conceitos e funções. Modalidades da Avaliação: diagnóstica, Formativa e Somativa.

Conteúdo Programático 2: Tipos e técnicas de avaliação: Observação, autoavaliação e aplicação de provas. Prova Objetiva e Dissertativa. Portfólios e Mapas Conceituais.

Conteúdo Programático 3: Arguição, Dissertação e Testagem.

Conteúdo Programático 4: Recuperação da aprendizagem: estratégias e desafios.

Bibliografia Básica:

DESPREBITERIS, Lea. TAVARES, Marinalva Rossi. Diversificar é preciso - instrumentos e técnicas de avaliação da aprendizagem. São Paulo: Senac, 2009.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

ROMÃO, José Eustáquio. Avaliação dialógica: desafios e perspectivas. São Paulo: Cortez Editora, 1999.

Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, A. M. F. da P. M. A avaliação da aprendizagem e seus desdobramentos. Avaliação. Campinas, v. 2, p. 37-49, jun,1997.

HOFFMANN, J. Avaliação mito & desafio: uma perspectiva construtivista em avaliação. Porto Alegre: Mediação, 1991.

SAUL, A. M. Avaliação emancipatória: desafio à teoria e à prática de avaliação e reformulação de currículo. São Paulo: Cortez, 1995

SOUZA, V. T. de. Avaliação da aprendizagem. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, v.1.nº 3, p.13-26, abr/jun. 1994.

Disciplina: Metodologias ativas e taxonomia de bloom

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

Habilidades e competências:

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

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

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

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

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

Bibliografia:

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

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

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

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

Referências Complementares:

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

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

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

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

Disciplina: Tendências em EAD: m-learning, games, simulações

Ementa: Tendências Pedagógicas. Novas tecnologias e tecnologias digitais nos processos de aprendizagem. Metodologias ativas na modalidade a distância.

Games na educação. Inteligência Artificial (IA) na educação. M-learning na aprendizagem.

Competências e habilidades:

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

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

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

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

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

Bibliografia Básica:

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

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

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

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

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

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

Bibliografia Complementar:

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

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

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

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

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

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

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

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

Disciplina: Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas

Ementa: Reflexão sobre processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos. Conhecimento de Ambientes de Ensino-aprendizagem

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

Competências e Habilidades:

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

Conteúdo Programático 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: 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: Softwares educacionais livres

menta: Histórico e conceitos de software livre. Conceitos básicos de Software Educacional. Tipos e classificações de softwares educacionais. Uso de softwares educacionais na prática docente. Desafios e reflexões no uso do software educacional. Aplicativos livres para educação.

Competências e Habilidades:

- Conhecimento dos fundamentos conceituais do software livre.
- Ciências dos principais softwares livres educacionais.
- Capacidade de elaborar projetos educacionais suportados em softwares educacionais livres.
- Compreensão dos modelos didáticos suportados por tecnologias educacionais.

Conteúdo Programático 1: História e Conceitos do software livre. Conceitos básicos de Software educacional. Educação suportada pela tecnologia.

Conteúdo Programático 2: Tipos e classificações de softwares educacionais. O uso de softwares educacionais na prática docente. Estudo de casos.

Conteúdo Programático 3: Principais softwares educacionais. Experiências práticas.

Conteúdo Programático 4: Aplicativos livres para educação. Reflexões sobre o uso de softwares educacionais. Desafios a sua aplicação no cenário brasileiro.

Bibliografia Básica:

CARMO, Valéria. **Tecnologias educacionais**. São Paulo: Cengage, 2016. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522123490/pageid/1>)

BORBA, Carvalho. **Informática e educação matemática**. Belo Horizonte: autêntica, 2019. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788551306628/pageid/4>)

MUNHOZ, Antonio. **MOOCS, Produção de Conteúdo Educacional**. São Paulo: Saraiva, 2016. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-472-0093-0/pageid/0>)

(BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-472-0093-0/pageid/0>)

Bibliografia Complementar:

BARATO, Jarbas. **Escritos sobre tecnologia educacional e educação profissional**. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2017. (BV <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D778%26term%3Dsoftware%2520educacional&page=2§ion=0#/legacy/778>)

MUNHOZ, Antonio. **Tecnologias Educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2016. (BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-472-0095-4/pageid/0>)

COLOMBO, Sonia. **Gestão Educacional: uma nova visão**. Porto Alegre: Artmed, 2007. (BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536312590/pageid/0>)

PACITTI, Tércio. **Paradigmas do software aberto**. Rio de Janeiro: LTC, 2006. (BV. (<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-216-1983-3/pages/recent>)

Disciplina: Legislação da educação superior e políticas de inclusão

Ementa: Aspectos históricos e políticos do Ensino Superior no Brasil. O contexto das políticas públicas educacionais no Brasil. A legislação que rege as ações no

Ensino Superior. Políticas de Inclusão – ações afirmativas. Políticas de avaliação externa da educação superior. Plano Nacional de Educação (PNE), Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE), dentre outros.

Competências e habilidades:

- Compreender as principais mudanças ocorridas no Ensino Superior ao longo do tempo;
- Identificar a Legislação pertinente ao Ensino Superior e seguir os critérios regentes em sua prática profissional;
- Conhecer as políticas de inclusão, políticas públicas e ações afirmativas no tocante a Educação Superior.

Conteúdo Programático 1: Aspectos históricos e políticos do Ensino Superior no Brasil.

Conteúdo Programático 2: A Legislação nacional para o ensino superior. Políticas de avaliação externa da educação superior. Plano Nacional de Educação (PNE), Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE) e o papel da avaliação institucional como ferramenta de gestão pedagógica.

Conteúdo Programático 3: O contexto das políticas públicas para a educação superior no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Políticas de Inclusão – ações afirmativas. Sistema de cotas na Universidade pública.

Bibliografia Básica:

BRASIL. Lei nº 12.711/12. Dispõe sobre o ingresso nas universidades federais e nas instituições federais de ensino técnico de nível médio e dá outras providências. Brasília, 2012.

BRASIL. Lei nº 9.394/96. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

BRITO, A. E. C. A.; QUIRINO, D. L. C.; PORTO, L. C. M. Educação especial e

inclusiva no ensino superior. **Revista Educação**, Londrina, PR, v.16, n.20-21, p.14-20. 2013.

CATANI, A. M.; OLIVEIRA, J. F. A educação Superior. In: CATANI, A.M; CORRÊA, B.C.; OLIVEIRA, J.F. et al (orgs.). Organização do Ensino no Brasil: Níveis e modalidades na Constituição Federal e na LDB. São Paulo: Vozes, 2002.

FÁVERO, M. L. A. A universidade no Brasil: das origens à Reforma Universitária de 1968. **Educar em Revista**, nº 28, p. 17-36, 2006.

OLIVEIRA, J.F (Org). **O campo universitário no Brasil**: políticas, ações e processos de reconfiguração. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2011.

PIMENTA, S. G.; ALMEIDA, M. I. de (orgs.). **Pedagogia Universitária**: caminhos para a formação de professores. Selma Garrido Pimenta, São Paulo: Cortez, 2011.

PIMENTA, S. G; ANASTASIOU, L. **Docência no Ensino Superior**. São Paulo. Cortez Ed. 2002 (1ª. Ed.) 2011 (5ª. Ed.).

|

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.

