



**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO**  
**Pós-Graduação *Lato Sensu***  
**Informática na educação**

## Sumário

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

## 1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

**Nome do Curso:** Informática na educação

**Área de Avaliação (CAPES):** Educação

**Grande Área (CAPES):** Ciências Humanas

**Área do Conhecimento (CAPES):** Educação

**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

Portadores de diploma superior (bacharelado, tecnólogo, licenciatura) das áreas de educação, tecnologia da informação e correlatos, tutores de EAD e

coordenadores pedagógicos; de todos os níveis de educação (infantil, fundamental, médio e superior), que pretendam exercer atividade no ensino.

#### **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**

As mudanças decorrentes dos avanços da tecnologia da informação e da comunicação somados a sua ampla difusão e uso em nossa sociedade tem profundo impacto nas mais diversas esferas do mundo contemporâneo, em especial no contexto social. Os mais diferentes dispositivos tecnológicos e implementos informáticos passam a fazer parte do dia a dia das pessoas, manifestando-se inclusive na sala de aula e tendo impacto na relação professor aluno, nos processos de aprendizagem e nos contextos educacionais.

A compreensão das possibilidades e limitações dos meios digitais, o domínio ferramental por parte do docente e uma sólida base conceitual/teórica acerca dos processos educacionais mediados por tecnologias passam a ser uma competência fundamental ao que desejam atuar no campo da educação. O crescimento do uso de novas plataformas, dispositivos e softwares para fins educacionais é parte da realidade profissional atuando como complementos a sala de aula, servindo como base para práticas pedagógicas inovadoras.

Tal processo gera uma demanda por reciclagem e formação contínua dos educadores, não se limitando apenas ao contexto educacional formal, mas abrangendo também a educação corporativa, demandando conhecimentos

teóricos e práticos, mas também uma postura crítica-analítica dos profissionais.

O presente curso almeja capacitar profissionais para aplicar os conhecimentos e tecnologias nos mais diferentes contextos educacionais. Capacitando-os a atuar na concepção, desenvolvimento, aplicação e avaliação de projetos educacionais e objetos de aprendizagem.

## 6. Objetivos do Curso

### 6.1. Objetivo Geral

- Capacitar profissionais educacionais no uso de novas tecnologias de informação e comunicação no processo ensino aprendizagem, de modo a estarem aptos a desenvolver projetos de uso pedagógico das tecnologias educacionais.

### 6.2. Objetivos Específicos

- Capacitar profissionais da educação no emprego eficaz de informática e tecnologias educacionais em processos formativos.
- Habilitar o discente a refletir sobre o papel da informática aplicada a educação e a contextos de ensino na sociedade contemporânea.
- Instrumentalizar o aluno a projetar, desenvolver e avaliar nas dimensões pedagógicas e técnicas objetos virtuais de aprendizagem.
- Familiarizar o formando acerca de política de software livre e seu emprego e aplicação em atividades da área educacional.
- Proporcionar conhecimentos teóricos, técnicos e práticos dos ferramentais educacionais informáticas.
- Subsidiar a formação de educadores aptos a promover a multiplicação do uso da informática como ferramenta didática de ensino.

## 7. Competências e Habilidades do Egresso

### **Competências**

- Conhecimento técnico e pedagógico da informática na educação de modo a ser capaz de se apropriar dos recursos digitais tornando a aprendizagem por meio das TIC uma ação efetiva no processo de ensino-aprendizagem.
- Distinguir os diversos tipos de modelos de softwares educacionais e ter a capacidade de escolher aqueles que proporcionem ao aluno um aprendizado contextualizado, crítico e dinâmico.
- Capacidade de sensibilizar profissionais participantes de processos educacionais sobre as transformações do mundo contemporâneo e suas consequências para o trabalho educativo.
- Ter julgamento crítico acerca do uso das tecnologias da informação e comunicação nas mais diferentes modalidades e instâncias educacionais.
- Compreender, utilizar e administrar os sistemas de informação das organizações educacionais, assegurando que elas tenham as informações de que necessitam para prover suporte às suas atividades e obter maior efetividade;

### **Habilidades**

- Conhecer e aplicar a Aprendizagem Criativa e Cultura Maker na preparação de suas aulas.
- Selecionar os ambientes virtuais de aprendizagem mais adequados ao processo de ensino/aprendizagem e ao perfil do aluno.
- Ter capacidade de conceber e roteirizar mídias audiovisuais para fins educativos.
- Desenvolver processos de gamificação para serem aplicados em contextos educacionais.

- Empregar metodologias ativas e sistemas adaptativos em processos de aprendizagem.
- Compreensão da aplicação da robótica como ferramenta educacional nos mais diferentes níveis de ensino.
- Capacidade de elaborar projetos educacionais suportados em softwares educacionais livres.
- Gerenciar, coordenar, avaliar e validar a construção do projeto pedagógico/instrucional, de acordo com prazos, orçamento disponível, recursos multimidiáticos e perfil dos aprendizes.
- Ser capaz de planejar estrategicamente sua carreira, visando obter as competências, habilidades e as atitudes necessárias ao desenvolvimento da sua carreira.

## 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 |
|------------------------------------------------------------|------------|------------|----------|
| <b>Ambientação</b>                                         | 0 h        | 0 h        | 0 h      |
| Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Fundamentos de Sistemas de Informação                      | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Aprendizagem criativa e cultura maker                      | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva      | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Softwares Educacionais Livres                              | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Gestão dos ambientes virtuais de aprendizagens             | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Teoria dos jogos e gamificação                             | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Projetos pedagógicos com robótica                          | 0 h        | 40 h       | 40 h     |
| Gestão de Carreira                                         | 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](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](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:    Sistemas    Adaptativos,    Ensino    Híbrido    e Metodologias Ativas**

**Ementa:** O ensino tradicional e a aprendizagem com a internet. O que é ensino híbrido ou blended. Novos modelos educacionais, novas metodologias de ensino. Possibilidades de metodologias ativas na educação a distância. Metodologias educacionais personalizadas. A avaliação nos currículos de cursos com metodologias ativas. O papel do docente frente às novas metodologias de ensino e aprendizagem. Formação docente para às metodologias ativas.

**Conteúdo Programático 1:** A tecnologia na educação e a aprendizagem com a internet.

**Conteúdo Programático 2:** O que é ensino híbrido ou blended.

**Conteúdo Programático 3:** Novos modelos educacionais, novas metodologias de ensino.

**Conteúdo Programático 4:** Possibilidades de metodologias ativas na educação a distância.

**Conteúdo Programático 5:** Metodologias educacionais personalizadas focadas no aluno.

**Conteúdo Programático 6:** A avaliação nos currículos de cursos com metodologias ativas.

**Conteúdo Programático 7:** O papel do docente frente às novas metodologias de ensino e aprendizagem.

**Conteúdo Programático 8:** Formação docente para às metodologias ativas.

### **Bibliografia:**

ALMEIDA, M. E. B. **Integração de currículo e tecnologias: a emergência de web currículo.** Anais do XV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** 36. ed, São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MASSETO, M. **Competência pedagógica do professor universitário.** 2. ed. São Paulo: Summus, 2012.

MASETTO, M. **Inovações Curriculares na Educação Superior.** Anais do I Seminário "Inovações em Atividades Curriculares: experiências na Unicamp". 2007.

Moran, J. **Mudando a educação com metodologias ativas.**  
<http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf>

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: Fundamentos de Sistemas de Informação**

**Ementa:** Conceito de Informática, informação, dados e computadores; evolução histórica dos computadores; anatomia de um computador – conceitos básicos de hardware e software; representação eletrônica dos dados (sistemas digitais, sistema binário e código de representação); noções sobre comunicações e redes de computadores; Sistemas operacionais; problemas de segurança - controle de acesso e proteção a vírus; aplicativos informatizados: planilha eletrônica, editor de textos e apresentação de slides.

### **Competências e Habilidades:**

- Compreensão dos sistemas de informação.
- Conhecimento dos principais recursos de hardware e software.
- Capacidade de entender os sistemas operacionais existentes.
- Conhecer e manipular os aplicativos informatizados mais utilizados.

**Conteúdo Programático 1:** Conceito de Informática, informação, dados e computadores; evolução histórica dos computadores.

**Conteúdo Programático 2:** anatomia de um computador – conceitos básicos de hardware e software; representação eletrônica dos dados (sistemas digitais, sistema binário e código de representação);

**Conteúdo Programático 3:** noções sobre comunicações e redes de computadores; Sistemas operacionais; problemas de segurança - controle de acesso e proteção a vírus;

**Conteúdo Programático 4:** aplicativos informatizados: planilha eletrônica, editor de textos e apresentação de slides.

### **Bibliografia Básica:**

BERTALANFFY, Ludwig Von. **Teoria Geral dos Sistemas**: fundamentos, desenvolvimento e aplicações. Petrópolis: Vozes, 2008. 360 p.

Jorge Luis Nicolas Audy, Gilberto Keller de Andrade e Alexandre Cidral. **Fundamentos de Sistemas de Informação**. Porto alegre: Bookman, 2007.

Paige Baltzan; Amy Phillips. **Sistemas de informação**. Porto Alegre: AMGH, 2012.

### **Bibliografia Complementar:**

Glauber Rogério Barbieri Gonçalves. **Sistemas de informação**. Porto Alegre: SAGAH, 2017.

## **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.

### **Bibliografia Básica:**

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

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: 08 out. 2019

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

### **Bibliografia Complementar:**

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: 08 out. 2019.

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: 08 out. 2019.

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

## **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: Gestão dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens**

**Ementa:** Teorias de Aprendizagem e Conectivismo. As diferentes formas de aprender. Estudo da evolução dos ambientes virtuais e colaborativos. A emergência dos Learning Management System (LMS). O ambiente centrado no professor. O ambiente centrado no aluno. As comunidades de aprendizagem. As diferentes modalidades de educação mediada pela tecnologia. O ensino mediado por computador, sistemas e ambientes de gerenciamento. SGCA (Sistema de gerenciamento de conteúdo e aprendizagem). Ao ambiente enriquecidos com tecnologia *versus* o ambiente presencial. A educação a distância *versus* a presença conectada. Aspectos estruturais de alguns modelos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Moodle, Blackboard, Edmodo, Eleven. A aprendizagem colaborativa e outros recursos: videoaulas, wikis, chats, fóruns, podcasting, e-portfólio. Recursos para avaliação, monitoramento, interação e produção e desenvolvimento de conteúdo. A avaliação somativa e formativa em ambientes virtuais de aprendizagem. A importância do feedback. Os ambientes virtuais de aprendizagem dentro de uma perspectiva inclusiva.

**Conteúdo Programático 1:** Teorias de Aprendizagem e Conectivismo. As diferentes formas de aprender.

**Conteúdo Programático 2:** Estudo da evolução dos ambientes virtuais e colaborativos. A emergência dos Learning Management System (LMS). O ambiente centrado no professor. O ambiente centrado no aluno. As comunidades de aprendizagem.

**Conteúdo Programático 3:** As diferentes modalidades de educação mediada pela tecnologia. O ensino mediado por computador, sistemas e ambientes de gerenciamento. SGCA (Sistema de gerenciamento de conteúdo e aprendizagem).

**Conteúdo Programático 4:** Ao ambiente enriquecidos com tecnologia *versus* o ambiente presencial. A educação a distância *versus* a presença conectada.

**Conteúdo Programático 5:** Aspectos estruturais de alguns modelos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Moodle, Blackboard, Edmodo, Eleven.

**Conteúdo Programático 6:** A aprendizagem colaborativa e outros recursos: videoaulas, wikis, chats, fóruns, podcasting, e-portifólio. Recursos para avaliação, monitoramento, interação e produção e desenvolvimento de conteúdo.

**Conteúdo Programático 7:** A avaliação somativa e formativa em ambientes virtuais de aprendizagem. A importância do feedback.

**Conteúdo Programático 8:** Os ambientes virtuais de aprendizagem dentro de uma perspectiva inclusiva.

### **Bibliografia:**

ALMEIDA, M. J. **Imagens e Sons:** A nova Cultura Oral. 2ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

ALAVA, S, et al. **Ciberespaço e Formações Abertas:** Rumos a novas práticas educacionais. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

BARBERÁ E. y BADIA A. **Educación con aulas virtuales:** orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ed. A Machado Libros, 2004.

BARONE, D. (org.) **Sociedades Artificiais:** A nova fronteira da inteligência nas máquinas. Artmed, 2002.

CAMPOS, F C. A; SANTORO, F. M; BORGES, M; SANTOS, N. **Cooperação e Aprendizagem on-line,** Rio de Janeiro, DP&A, 2003.

CALAZANS, R. & BRAGA, J. Luis. **Comunicação e Educação.** SP. Ed. Hacker, 2001.

COSTA, R. **A cultura Digital.** São Paulo, Publifolha, 2002.

DEMO, P. **Educação e Conhecimento:** relação necessária, insuficiente e controversa. Petrópolis: Vozes, 2000.

DENIS, M. **O Concreto e o Virtual:** Mídia, cultura e tecnologia. R. Janeiro, DP&A Editora LUCERO, María Margarita. Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo, Revista Iberoamericana de Educación. [www.rieoei.org/deloslectores/528Lucero.PDF](http://www.rieoei.org/deloslectores/528Lucero.PDF), 2001.

FIORENTINI, L.; M & MORAES, R. A. et al. **Linguagens e Interatividade na Educação a distância.** Rio de Janeiro: DP&A, 2003

FUMERO, A. Y ROCA, G. **La Web 2.0.** Revista Fundación Orange, 2007.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência:** O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

\_\_\_\_\_. Lire sur la cyberculture: L'universel sans totalité. DiversCité Langues, Vol.1, n.1. <http://www.uquebec.ca/diverscite>, 1997.

LEMOS, A. **Cibercultura - Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Sulina, 2002.

LITWIN, E. (org.). **Educação a distância. Temas para o debate de uma nova agenda educativa**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

PEÑA JIMENEZ, M. D, ALONSO, M; FELDMANN, M; ALLEGRETTI, S. **Prática docente e tecnologia: Revendo fundamentos e ampliando conceitos**. Trabalho apresentado no Congresso internacional CIDUI, Docência Universitária e Inovação, Girona, Espanha, jul/2004.

ORIHUELA, J. L. **La revolución de los blogs**: Cuando las bitácoras se convirtieron en el medio de comunicación de la gente, Madrid: Esferas de los libros, 2006.

RENA, M. Palloff & PRATT, K. **Construindo Comunidades de aprendizagem no Ciberespaço**: Estratégias eficientes para sala de aula on-line, Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

## **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: Projetos Pedagógicos com Robótica.**

**Ementa:** Aprendizagem e seus processos. Fundamentos da Tecnologia aplicada à educação. Conceitos básicos de elaboração de projetos pedagógicos. Educação tecnológica. Estudos de casos de robótica pedagógica.

### **Competências e Habilidades:**

- Entendimento dos fundamentos teóricos da educação tecnológica
- Conhecimento das principais bases conceituais da aprendizagem 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:** O processo de aprendizagem. Tipos de aprendizagem. Piaget, Vygotsky e Papert.

**Conteúdo Programático 2:** Fundamentos da tecnologia aplicada a educação. Educação tecnológica. Aprendizagem baseada em projetos. Robôs educacionais.

**Conteúdo Programático 3:** Projetos de ensino-aprendizagem. Etapas de elaboração de um projeto pedagógico (análise da realidade, projeção de finalidades, formas de mediação, ação pedagógica, análise do processo, análise dos resultados).

**Conteúdo Programático 4:** Robótica pedagógica no ensino de ciências, matemática e artes (estudos de caso). Robótica pedagógica aplicada a diferentes níveis de ensino.

#### **Bibliografia Básica (inserir 3 bibliografias – atuais):**

SANTOS, Icilea. **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. (BV [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581334048/epubcfi/6/6\[%3Bvnd.vst.idref%3DFolha\\_Rosto.xhtml\]!/4\[Campos\\_Completo\]/2/4/2](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786581334048/epubcfi/6/6[%3Bvnd.vst.idref%3DFolha_Rosto.xhtml]!/4[Campos_Completo]/2/4/2))

### **Bibliografia Complementar (inserir 3 bibliografias atuais):**

SANTOS, Pablo. **As dimensões do planejamento educacional**. O que os educadores precisam saber. São Paulo: Cengage, 2016. (BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522125937/pageid/0>)

CAMARGO, Fausto. DAROS, THUINIE. **A sala de aula digital, estratégia pedagógica para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2021. (BV [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559760022/epubcfi/6/2\[%3Bvnd.vst.idref%3Dcover.xhtml\]!/4/2\[page\\_i\]/2%4051:2](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559760022/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3Dcover.xhtml]!/4/2[page_i]/2%4051:2))

ILLERIS, Knud. **Teorias contemporâneas da aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2013. (BV <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788565848381/pageid/0>)

CRUZ, Marcia. **Introduzindo a robótica na escola**. Santa Cruz do Sul : EDUNISC, 2013. (BV <https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/1811/1/Introduzindo%20a%20Rob%C3%B3tica%20na%20Escola.pdf>)

### **Disciplina: Gestão de Carreira**

**Ementa:** Esta disciplina deve abordar os conhecimentos relacionados à Gestão de Carreira e as dimensões ligadas a evolução do trabalho no mundo contemporâneo. Mais especificamente trata dos seguintes temas: Área de atuação profissional. Papel do profissional no cenário atual e as implicações desse papel na formação profissional. Condições atuais do mercado de trabalho no Brasil e suas implicações. Estratégias de evolução de trabalho. Autoconhecimento. A carreira e suas fases de desenvolvimento. Planejamento de carreira e plano de ação para busca dos objetivos pessoais e profissionais.

#### **Competências e Habilidades:**

- Capacitar o estudante na gestão da sua própria carreira profissional, identificando objetivos de longo prazo (função que almeja) na sua trajetória profissional, bem como as competências e comportamentos necessários, para o alcance dos seus objetivos de carreira;

- Mostrar a importância de uma atitude protagonista para o sucesso na carreira;
- Habilitar o leitor (aluno de qualquer área do conhecimento) ao planejamento estratégico da sua carreira, visando obter as competências, habilidades e as atitudes necessárias ao desenvolvimento da sua carreira.

**Conteúdo Programático 1:** Contexto. Dados do mercado de trabalho no Brasil. Cultura Brasileira nas Organizações. Visão Internacional e Grandes Tendências. O futuro do trabalho. Carreira em T.

**Conteúdo Programático 2:** Identidade. Vocações, Paixões, Comportamentos, Talentos, Missão Profissional.

**Conteúdo Programático 3:** Desenvolvimento. Competências técnicas. Competências Comportamentais. Skills que o mercado exige. Sugestões Práticas de dilemas comuns.

**Conteúdo Programático 4:** Mostrar o Trabalho. Empregabilidade e Networking. Como crescer na carreira. Como utilizar a marca pessoal como recurso para vender o seu trabalho. Como utilizar as redes para propagar o que você faz.

#### **Bibliografia:**

DUTRA, Joel Souza (Org.). **Gestão de carreira na empresa contemporânea**. São Paulo: Atlas, 2010.

DUTRA, Joel Souza. **Administração de Carreira**. São Paulo: Atlas, 2006.

MOGGI, Jair; BURKHARD, Daniel. **Assuma a direção de sua carreira**. São Paulo: Negócios, 2003.

EPSTEIN, David. **Porque os generalistas vencem em um mundo de especialistas**. São Paulo: Globo Livros, 2020.

VELOSO, Elza Fátima Rosa. **Carreiras sem fronteiras e transição profissional no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2012.

#### **Demais referências:**

ASHER, Donald. **How to Get Any Job, Second Edition: Career Launch and Re-Launch for Everyone Under 30 (or How to Avoid Living in Your Parents' Basement)**. Berkeley: Ten Speed Press, 2011.

BALASSIANO, Moisés; COSTA, Isabel de Sá A. **Gestão de carreiras: dilemas e perspectivas**. São Paulo: Atlas, 2012.

BOLLES, Richard N. How to find your mission in life? Toronto: **Ten Speed Press**, 2001.

- BOCK, Laszlo. **Um novo jeito de trabalhar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.
- BUCKINGHAM, Marcus; CLINTON, Donald O. **Descubra seus pontos fortes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.
- BURNETT, Bill; EVANS, Dave. **O Design da sua vida**. São Paulo: Rocco, 2017.
- GALDINI, Danilca; MAGLIOCCA, Renata; ESTEVES, Sofia. **Carreira: você está cuidando da sua?** Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2011.
- GUILLEBEAU, Chris. **Nasci Para Isso - Como Encontrar O Trabalho Da Sua Vida**. São Paulo: Companhia das letras, 2017.
- IBARRA, Hermínia. **Identidade de carreira: A experiência é a chave para reinventá-la**. São Paulo: Gente, 2009.
- MEYER, Erin. **A Regra é Não Ter Regras: A Netflix e a Cultura da Reinvenção**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.
- LEPERE, Nicole. **How to do the work**. New York, 2021.
- TEPERMAN, Joseph. **Anticarreira: O Futuro do Trabalho, o Fim do Emprego e do Desemprego**. São Paulo, 2019.

### 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.

