



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Design Educacional

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	6
9.	Estágio Não Obrigatório	9
10.	Matriz Curricular	11
11.	Carga Horária	11
12.	Conteúdo programático	11
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	24

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Design Educacional

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

O curso destina-se a portadores de diploma de nível superior (bacharelado, tecnólogo, licenciatura) das áreas de educação, comunicação, tecnologia e design que desejem adquirir competências necessárias para planejar e

desenvolver recursos educacionais em suas instâncias presenciais, on-line e híbridas.

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

Nas últimas décadas nossa sociedade passou por um processo de desenvolvimento tecnológico sem precedentes. Em especial por conta das tecnologias de telemática e informatização, instaura-se a chamada Cibercultura, termo que designa uma sociedade permeada pelos meios digitais de comunicação e as decorrentes alterações nos modos de vida, socialização e cultura.

Dentre os aspectos afetados de nossa sociedade, destacamos a educação, que hoje dispõem de um amplo ferramental que possibilita o desenvolvimento de aulas nas modalidades presencial, híbrida ou a distância, bem como o emprego de diversas ferramentas como suporte ao processo de ensino aprendizagem.

O perfil do alunado também passa por um processo de mudança decorrente da instauração da cibercultura, eles são mais conectados e dinâmicos, e respondem melhor a propostas educacionais que façam uso das tecnologias.

Doravante surge a necessidade de um novo profissional de educação que seja capaz de pensar e discutir estas questões de modo a criar experiências educacionais transformadoras capazes de consolidar uma rede de aprendizagem por meio do diálogo e da troca de experiências e informações. De modo a ajudar o estudante a compreender as tecnologias educacionais,

bem como criar soluções educacionais que façam uso das tecnologias digitais, surgiu o campo de atuação do design educacional.

A demanda de mercado por profissionais capazes de planejar, desenvolver e produzir conteúdo de ensino como videoaulas, livros, artigos, atividades online entre outros, em parceria com professores, justificam a proposta do presente curso.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Capacitar profissionais de modo a estarem aptos a coordenar, planejar, implementar e construir projetos instrucionais, para qualquer nível de ensino seja este ofertado na modalidade presencial, a distância ou híbrida.

6.2. Objetivos Específicos

- Formar alunos capazes de liderarem grupos interdisciplinares, tendo foco no trabalho coletivo na estruturação de projetos de aprendizagem].
- Fornecer embasamento de produção teórico-práticas de modo a otimizar a gestão educacional de cursos formativos e treinamentos corporativos.
- Habilitar o aluno a produzir e otimizar conteúdos educacionais para os mais diversos fins.
- Fomentar a capacidade de escolher atividades, ferramentas, softwares e aplicativos educacionais, recursos e ambientes virtuais mais adequados aos objetivos de cada projeto.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

- Compreensão da evolução histórica dos meios impressos e sua influência nos meios digitais de produção gráfica.
- Entendimento do papel do Design Instrucional 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0
- Compreensão da aplicação de ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais.
- Concepção de Conteúdos para EAD: Ferramentas de Interação e ferramentas de avaliação.
- Saber identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância.

Habilidades

- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito.
- Realizar levantamento de necessidades, planejamento, implantação e follow-up em treinamentos.
- Diagramar peças editoriais para meios impressos e digitais, conforme as especificidades de cada suporte.
- Gerir e supervisionar projetos de desenvolvimento de material instrucional.
- Escolher a estratégia mais adequada aos diferentes estilos de aprendizagem.
- Empregar tecnologias como moodle, blackboard, canvas e brightspace
- Elaborar roteiros para produções audiovisuais.

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.

1. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;
- II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

2. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Design instrucional e a elaboração de conteúdos em EAD	0 h	40 h	40 h
Recursos do design instrucional, storyboards e design thinking	0 h	40 h	40 h
Treinamento e desenvolvimento	0 h	40 h	40 h
Design Editorial	0 h	40 h	40 h
Laboratório de experimentação em design instrucional	0 h	40 h	40 h
Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva	0 h	40 h	40 h
Ferramentas digitais na educação	0 h	40 h	40 h
Metodologias Ativas e Taxonomia de Bloom	0 h	40 h	40 h
Gestão dos ambientes virtuais de aprendizagem	0 h	40 h	40 h

3. Carga Horária

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

4. 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. 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: Design Instrucional e a elaboração de conteúdos em EaD

Ementa: Planejamento e produção de material didático. Campos de Atuação do DI. Conceitos de objetos de aprendizagem. As formas de aprendizagem e a aprendizagem online. Análise do público. A criatividade e os processos de desenvolvimento do curso. Design educacional; Roteiros e trilhas de aprendizagem; Modelos de produção de material: curadoria e autoria; Métricas e criatividade na produção de recursos didáticos e de disciplinas; Ferramentas para aprendizagem colaborativa. Concepção de Conteúdos para EAD: Ferramentas de Interação e ferramentas de avaliação.

Conteúdo Programático 1: Planejamento e produção de material didático. Campos de Atuação do DI. Conceitos de objetos de aprendizagem. Procedimentos de Seleção da Mídia e Tecnologia. Princípios e Considerações no Uso da Multimídia na EAD.

Conteúdo Programático 2: As formas de aprendizagem e a aprendizagem online. Análise do público. A criatividade e os processos de desenvolvimento do curso. Etapas no projeto de um curso: Projeto Educacional, Projeto Político Pedagógico, Projeto Instrucional. Formas de Projeto de DI.

Conteúdo Programático 3: Design educacional; Roteiros e trilhas de aprendizagem; Modelos de produção de material: curadoria e autoria; Métricas

e criatividade na produção de recursos didáticos e de disciplinas; A relação entre objetivos de aprendizagem, conteúdos, metodologia e design didático.

Conteúdo Programático 4: Ferramentas para aprendizagem colaborativa. Concepção de Conteúdos para EAD: Ferramentas de Interação e ferramentas de avaliação. Características dos conteúdos em EAD: do Planejamento à execução. Vivências e experimentações.

Bibliografia

BELISÁRIO, A. O material didático na educação a distância e a constituição de propostas interativas. In: SILVA, M. (org) Educação online. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BENTO, D. A produção do material didático para EAD. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora SENAC, 2004.

FLAVELL, J. H. Metacognitive aspects of problem solving. In L. B. Resnick (Ed.), The nature of intelligence. Hillsdale, N.Y.: Lawrence Erlbaum Associates, 1976. pp. 231-235.

LITTO, Fredric; FORMIGA, Marcos. Educação a Distância: o estado da arte. 2ª Ed. São Paulo, Pearson, 2009.

MUNHOZ, A. S. Projeto Instrucional para Ambientes Virtuais. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

OLIVEIRA, V. Tecnologias Educacionais. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

POSSARI, L. H. V.; NEDER, M. L. C. Material didático para EAD: processo de produção. Cuiabá: EdUFMT, 2009. Disponível em: <http://www.uab.ufmt.br/uab/images/livros_download/material_didatico_para_e_ad_processo_de_producao.pdf>. Acesso em: 23 mai. 2017.

RAMAL, A. C. Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, M. (Org.). Educação online – teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paula: Loyola, 2003.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educ. Soc., Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M. C. J. M; TAMUSIUNAS, F. R. Reusabilidade de objetos educacionais. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (UFRGS), v. 1, n. 1, 2003. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13628/7697>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

Demais referências:

PRADO, M. E.; Valente, J. A. (2002). A educação a distância possibilitando a formação do professor com base no ciclo da prática pedagógica. In: Moraes, M.C. (Org). Educação a Distância: Fundamentos e Práticas. Campinas, SP:Unicamp/Nied, 2002, pp. 27-50.

SALES, M. V. S. Uma reflexão sobre a produção do material didático para EAD. 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/044tcf5.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

Disciplina: Recursos do Design Instrucional, Storyboards e Design Thinking

Ementa: Compreensão do papel do Design Instrucional (DI) 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0. Entendimento da relação de teorias de aprendizagem com a atuação do DI. Apresentação dos modelos clássicos do DI: Fechado, Aberto e Contextualizado (DIC). Análise das Metodologias Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking. Discussão sobre sistemas adaptativos e estilos de aprendizagem. Análise de itinerários formativos/trilhas de aprendizagem. Compreensão da aplicação de ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais. Estudo de Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard.

Competências e Habilidades:

- Compreender o papel do DI 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0.
- Reconhecer as teorias de aprendizagem que fundamentam a atuação do DI em contextos específicos.
- Diferenciar modelos do DI.
- Desenvolver Metodologias Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking.
- Compreender a importância dos sistemas adaptativos.
- Saber aplicar com propriedade os estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico.
- Desenvolver itinerários formativos/trilhas de aprendizagem
- Saber escolher e utilizar com propriedade ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais.
- Saber utilizar Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard.

Conteúdo Programático 1: Diretrizes teóricas para o trabalho do DI; O papel do DI 4.0 no contexto da Educação 4.0/5.0: relações profissionais e multiletramentos; Fundamentos pedagógicos para a prática profissional do DI: contribuições do behaviorismo, construtivismo, andragogia e da neuropedagogia.

Conteúdo Programático 2: Diretrizes práticas para o trabalho do DI; Modelos clássicos de DI: Fechado, Aberto e Contextualizado (DIC); Modelos inovativos de DI: Ativas, Ágeis, Imersivas, Analíticas e Design Thinking; Sistemas Adaptativos: significado e consideração dos estilos de aprendizagem.

Conteúdo Programático 3: Planejamento do DI; Itinerários formativos/trilhas de aprendizagem: contribuições da Taxonomia de Bloom e exemplos de criação; Ferramentas para cursos instrucionais e autoinstrucionais.

Conteúdo Programático 4: DI em ação; Mapa de Atividades, Matriz de DI e Storyboard; E agora? Considerações sobre as etapas de prototipagem e testagem.

Bibliografia básica

CHAQUIME, L. P.; FIGUEIREDO, A. P. O papel do designer instrucional na elaboração de cursos de educação a distância: exercitando conhecimentos e relatando a experiência. X CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, Belém/PA, 11 à 13 de junho de 2013. Disponível em: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:OKYIPvCbEnAJ:http://www.academia.edu/5238681/O_PAPEL_DO_DESIGNER_INSTRUCIONAL_NA_ELABORA%25C3%2587%25C3%2583O_DE_CURSOS_DE_EDUCA%25C3%2587%25C3%2583O_A_DIST%25C3%2582NCIA_EXERCITANDO_CO_NHECIMENTOS_E_RELATANDO_A_EXPERI%25C3%258ANCIA+&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br. Acesso em: 31 jan. 2021.

COSTA, H.; STOLTZ, T.; SILVA, T. F. B. X. da. Utilização do Design Thinking pelo Designer Instrucional na Produção de Materiais Educacionais Destinados à Educação a Distância. **EaD em Foco**, v. 10, n. 2, e953, 2020. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v10i2.953>.

COSTA, I. A. et. all. Matriz de Design Instrucional da Metodologia para a Construção de Objetos de Aprendizagem Interativos. **Nuevas Ideas en Informática Educativa** TISE 2014, p. 867-872. Disponível em: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Dk2OBPepZ1UJ:www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_307.pdf+&cd=27&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br. Acesso em: 01 fev. 2021.

FILATRO, A et. all. **DI 4.0: inovação na educação corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2019.

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

FILATRO, A. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

KENSKI, V. M. (Org.) **Design Instrucional: para cursos on-line**. São Paulo: Editora SENAC, 2015.

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

Disciplina: Treinamento e Desenvolvimento

Ementa: Princípios da Pedagogia, andragogia e Heutagogia. Diferença de Treinar e Desenvolver. Elaboração de Programas de Treinamento e Desenvolvimento (T&D). Levantamento de necessidades, planejamento,

Implantação e Follow-up dos treinamentos. Educação corporativa. E-learning e trilhas de aprendizagem organizacional. Metodologias ágeis.

Competências e Habilidades:

- Levantar as necessidades organizacionais ou pessoais de desenvolvimento;
- Compreender como funciona o aprendizado em adultos;
- Utilizar o arsenal de técnicas e métodos disponíveis para levantar as necessidades e implantar um plano de desenvolvimento organizacional;
- Conhecer as novas metodologias e tecnologias utilizadas na atualidade para o desenvolvimento organizacional e pessoal.

Conteúdo Programático 1: A Magia do aprendizado no Adulto. Diferenças básicas entre pedagogia, andragogia e Heutagogia. Principais diferenças entre os conceitos de capacitar e desenvolver. Os tipos de educação. E o fluxo da aprendizagem. Aprendizado pelo exemplo.

Conteúdo Programático 2: Aprendendo a aprender. Aprendendo a aprender. ou Novos e velhos desafios da Educação corporativa. Pressupostos do DO (desenvolvimento organizacional). Tipos de treinamento. Projetos de educação continuada e educação corporativa. Gestão do conhecimento e gestão por competências. Capital intelectual. Atividade por recompensa.

Conteúdo Programático 3: Reaprendendo a aprender. Novas tendências no processo de desenvolvimento de pessoas. Metodologias. Coaching, EAD, trilhas pedagógicas. Universidade corporativa. Estudo de casos, cases, sala de aula invertida. Mentory. Jogos corporativos, simulações e usos de apps.

Conteúdo Programático 4: Mais ação e menos achismos. O resultado não está no conhecimento, mas no comportamento. A dimensão do querer. Consequências, resultados e mensuração dos treinamentos. Avaliação, conhecimentos habilidades e atitudes. OKRs. Higiene mental e qualidade de vida no trabalho.

Bibliografia básica:

SILVA, Altair José da Silva (org.). **Gestão de Desempenho, treinamento e Desenvolvimento Pessoal**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015. ISBN: 978-85-430-1685-6

CAPRONI, Paula J. **Treinamento Gerencial**. Como dar um salto significativo em sua carreira profissional. São Paulo: Makron Books, 2002. ISBN: 85-346-1359-1.

BORGES, Martiele Cortes; MENDES, Giselly Santos; BARBOSA, Joana Áurea Cordeiro. **Princípios e prática da pedagogia Empresarial**. [Livro Eletrônico] Curitiba: Intersaberes, 2022. ISBN: 978-65-5517-409-0.

Bibliografia complementar:

FREIRE, Denilson A. L. **Treinamento e Desenvolvimento em Recursos Humanos**. Encenando e Efetivando Resultados. [Livro Eletrônico] Curitiba: Intersaberes., 2014. ISBN: 978-85-443-0099-2.

DI NIZO, Renata. **A educação do querer: ferramentas para o autoconhecimento e autoexpressão**. São Paulo: Agora, 2007. ISBN: 9788571831049

BOOG, Gustavo G.; BOOG, Magdalena. (Coord.). **Manual de treinamento e desenvolvimento Processos e operações**. São Paulo: Pearsons Education, 2013. ISBN: 978-85-8143-768-2

Disciplina: Design Editorial

Ementa: Nesta disciplina será abordada a fundamentação teórica e prática que lida com as principais vertentes do design editorial. Serão vistos conceitos de materiais, conceitos tipográficos, particularidades do meio impresso (livros, jornais e revistas) e do meio digital (e-books, portais, blogs, entre outros). Desta forma, serão vistas as principais etapas indo da concepção de um projeto de editoração, até a sua impressão ou publicação em meios digitais.

Competências e Habilidades:

- Compreender a evolução histórica dos meios impressos e sua influência nos meios digitais de produção gráfica.
- Diagramar peças editoriais para meios impressos e digitais, conforme as especificidades de cada suporte.
- Fechar arquivos para impressão, seguindo as necessidades de cada tipo de impressão utilizado.
- Publicar projetos de editoração em suporte digital, como e-books, sites e portais de informação.

Conteúdo Programático 1: Breve evolução histórica dos meios de impressão, processos editoriais e diagramação, uso de grid, relações entre imagem e texto, tipos de impressão usadas atualmente, particularidades de cada meio (livros, jornais, revistas, e-books, etc).

Conteúdo Programático 2: Evolução histórica da tipografia, classificação de tipos, famílias tipográficas e combinações, leitura e legibilidade, como escolher tipos para meio impresso e digital.

Conteúdo Programático 3: Fechamento de arquivo para impressão, formatos de arquivo, principais softwares, conceitos de resolução, padrões de cor, configuração de sangria, cortes e tipos de acabamento.

Conteúdo Programático 4: Planejamento, diagramação e elaboração de projetos de e-book, sites e portais, relações entre editoração e interfaces gráficas.

Bibliografia básica:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. Porto Alegre: Grupo A, 2014.
Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788540700390/>. Acesso em:
25 out. 2022.

DA FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico**: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Grupo A, 2011. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788577804177/>. Acesso em:
26 out. 2022.

HSUAN-AN, Tai. **Design**: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em:
<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788521210115/>>. Acesso em: 24 out. 2022.

Bibliografia Complementar:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Grupo A, 2012. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788540701281/>. Acesso em:
26 out. 2022.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Editorial design**: digital and print. Londres: Laurence King Publishing, 2014.

HALUCH, Aline. **Guia Prático de Design Editorial**: Criando Livros Completos. Rio de Janeiro: Senac, 2018.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Olhares, 2021.

REIS, Luciana B. *et al.* **Produção gráfica**. Porto Alegre: Grupo A, 2019.
Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788533500525/>. Acesso em:
26 out. 2022.

Disciplina: Laboratório de experimentação em design instrucional

Ementa: Composição visual. Interfaces educacionais. Estruturas narrativas. Prática do design de atividade de aprendizagem, criação de estratégias didáticas para atividades remotas. Design de interface de recursos educacionais digitais. Edição de vídeo.

Competências e Habilidades:

- Capacidade de conceber materiais instrucionais nos formatos interativos, audiovisual e digital.

- Concepção de um projeto de recurso educacional.
- Desenvolvimento de atividades de aprendizagem.
- Gestão e supervisão de projetos de desenvolvimento de material educacional.

Conteúdo Programático 1: Composição visual e estruturas narrativas. Como alinhar o design e a educação. Composição visual de recurso educacional. Ferramentas de criação de recursos educacional. Projeto prático de criação de recursos educacionais.

Conteúdo Programático 2: Design de atividades de aprendizagem. Criação de design e estratégias didáticas para atividades virtuais. Recursos online para trabalhar colaborativamente.

Conteúdo Programático 3: Design de recursos educacionais digitais. Produção, criação e edição de recursos educacionais digitais. Criação de apresentações, portais, livros, animações básicas.

Conteúdo Programático 4: Produção, criação e edição de vídeos educacionais. Princípios básicos de edição de áudio e vídeo, inserção de elementos gráficos e trilha sonora, finalização e publicação na web.

Bibliografia básica:

FILATRO, Andrea. **Tópicos em Design Instrucional**. São Paulo: Editora Senac SP, 2020.

CERIGATTO, Mariana. **Elaboração de materiais didáticos com recursos tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac SP, 2020.

KENSKI, Vani. **Design Instrucional para cursos On-line**. São Paulo: Editora Senac SP, 2015.

Bibliografia Complementar:

TOTTI, Flaviana. **Cenários do Design Instrucional**. São Paulo: Editora Senac SP, 2020.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional 4.0**. São Paulo: Saraiva Uni, 2019.

MUNHOZ, Antônio. **Projeto instrucional para ambientes virtuais**. São Paulo: Cengage, 2016.

Disciplina: Mídias na Educação, Roteirização e Educação Inclusiva

Ementa: Mídias, sua evolução e importância no cotidiano. Sistemas de ensino remoto, ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), Inteligência Artificial (AI). Roteirização: da ideia ao objetivo. Educação inclusiva: contexto da educação especial, principais Leis, primeiros projetos implantados no Brasil, Desenho universal. Autores cujos trabalhos e teorias se destacam na área de inclusão e ludicidade. Materiais teóricos e práticos sobre tecnologia assistiva (TA).

Competências e habilidades:

- Avaliar mídias e usá-las de forma adequada;
- Compreender e utilizar recursos de ensino remoto e ambientes virtuais de aprendizagem;
- Aplicar roteirização para alcançar um objetivo educacional;
- Construir conhecimentos sobre educação especial, inclusão e leis relacionadas;
- 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 básica:

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.

Bibliografia complementar:

MENDONÇA, A. A. dos S. Platão e as crianças com deficiência. Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo, [S. l.], v. 2, n. 3, p. e233849, 2020. DOI: 10.47149/pemo.v2i3.3849. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3849>. Acesso em: 16 jan. 2023.

OLIVEIRA, A. de P.; MUNSTER, M. de A. V.; GONÇALVES, A. G. Desenho Universal para Aprendizagem e Educação Inclusiva: uma Revisão Sistemática da Literatura Internacional|1. Revista Brasileira de Educação Especial [online]. 2019, v. 25, n. 4, pp. 675-690. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-65382519000400009>. Acesso em 16 jan. 2023.

SOUSA, L. M. de. EDUCAÇÃO ESPECIAL NO BRASIL: o que a história nos conta sobre a educação da pessoa com deficiência. Revista Bibliomar, São Luís, v. 19, n. 1, p. 159–173, 2020. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/13636>. Acesso em: 16 jan. 2023.

Disciplina: Ferramentas Digitais na Educação

Ementa: Compreensão epistemológica do significado Tecnologia. Benefícios emergentes das tecnologias digitais na Educação. Tecnologias digitais integradas em metodologias ativas de aprendizagem. Potencialidades da Tecnologia para os alunos Nativos Digitais. Idealização de Unidades de Ensino Potencialmente Significativas com tecnologias digitais. Jogos digitais educacionais e o princípio da gamificação.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características necessárias para a idealização de uma Unidade de Ensino Potencialmente Significativa com o apoio de Tecnologias Digitais;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de forma prática e significativa;
- Desenvolver Jogos Digitais Educacionais;
- Gerenciar a prática pedagógica com metodologias inovadoras de ensino.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Tecnologias Educacionais e alunos Nativos Digitais.

Conteúdo Programático 2: Unidades de Ensino Potencialmente Significativas com ferramentas tecnológicas de aprendizagem.

Conteúdo Programático 3: Idealização de Materiais de Instrução Multimídia.

Conteúdo Programático 4: Gamificação e Jogos Digitais Educacionais.

Bibliografia básica:

ALVES, L. M. **Gamificação na educação**. Clube de Autores, 2018.

FRASSON, F.; LABURÚ, C. E.; ZOMPERO, A. F. Aprendizagem significativa conceitual, procedimental e atitudinal: Uma releitura da Teoria Ausubeliana. **Revista Contexto & Educação**, v. 34, n. 108, p. 303-318, 2019.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; LORETO, E. L. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018.

Bibliografia complementar

ALEIXO, A. A. **Cultura maker em contextos educativos: um estudo de caso em escolas municipais do Recife**. 2022.

AZEVÊDO, L. S. **Cultura maker: Uma nova possibilidade no processo de ensino e aprendizagem**. 2019, Dissertação (Mestrado em inovação em

tecnologias educacionais) Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal 2019.

RAABE, A.; GOMES, E. B. Maker: uma nova abordagem para tecnologia na educação. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 26, n. 26, p. 6-20, 2018. |

Disciplina: 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: Gestão dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens

Ementa: Introdução aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Processo de ensino e aprendizagem em AVA em diferentes contextos. Tecnologias de AVAs: moodle, blackboard, Canvas e brightspace. Funcionalidades dos recursos de um AVA. Design Educacional para AVAs. Tendências de AVA para educação corporativa. Estratégias pedagógicas e de avaliação por meio de AVEA. Modelagem de um curso no AVEA.

Conteúdo Programático 1: Introdução aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): conceitos e pressupostos educacionais. Processo de ensino e aprendizagem em um AVA em diferentes contextos.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia em AVAs: moodle, blackboard, Canvas e brightspace. Análise e prática didática com as ferramentas de um AVA. Recursos dos AVAs em situações educativas.

Conteúdo Programático 3: Avaliação de usabilidade de um AVA. Novas arquiteturas pedagógicas, tecnologia e estratégias de projetos na educação digital.

Conteúdo Programático 4: Análise, modelagem e desenvolvimento de protótipo de um curso no AVA Moodle. Instalação e customização de um AVA; publicação de conteúdos, inserção de usuários, relatórios. Jogos e atividades interativas em H5P.

Bibliografia Básica

Projeto Instrucional para Ambientes Virtuais. Antonio Siemsen Munhoz, 2016
Editora: Cengage Learning Brasil

Ergonomia e Usabilidade em Ambiente Virtual de Aprendizagem. Júlia Issy Abrahão; Uiara Bandineli Montedo. Editora: Editora Blucher, 2013

Ambiente Virtual de Aprendizagem - Conceitos, Normas, procedimentos e práticas pedagógicas no ensino à distância. Deleni Mesquita; Dilermando Piva Jr. Editora: Editora Saraiva, 2014

Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Armando Kolbe Júnior. Páginas: 137 páginas. Editora: Contentus. Edição: 1º (2020)

Bibliografia Complementar

Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários. Carla Beatris Valentini; Eliane Maria do Sacramento Soares. 2010

Ensino superior em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) - 1ª Edição. Jamile Santinello. Páginas: 160 páginas. Editora: Editora Intersaberes. Edição: 1º (2015)

Andragogia: a educação de jovens e de adultos em ambientes virtuais. Antonio Siemsen Munhoz. Páginas: 168 páginas. Editora: Editora Intersaberes, 2017.

5. 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.

