



Projeto Pedagógico de Curso

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Metodologias ativas e TDICs na educação

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	2
2.	Características Técnicas do Curso	2
3.	Público-alvo.....	2
4.	Critérios de Seleção	2
5.	Justificativa do Curso	3
6.	Objetivos do Curso.....	3
7.	Competências e Habilidades do Curso.....	4
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	4
9.	Estágio Não Obrigatório.....	7
10.	Matriz Curricular	8
11.	Carga Horária	8
12.	Conteúdo programático.....	9
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica.....	28

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Metodologias ativas e TDICs na Educação

Área de Avaliação (CAPES): Educação

Grande Área (CAPES): Ciências Humanas (70000000)

Área do Conhecimento (CAPES): Educação (70800006)

Classificação OCDE: Educação

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 100 alunos

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

Limitações legais

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

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

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

3. Público-alvo

O curso destina-se a professores, monitores, tutores, gestores educacionais, enfim, a todo profissional que trabalha ou pretende trabalhar com educação formal, não formal, informal e corporativa e que tenha diploma de curso superior e esteja interessado em analisar, conhecer e oportunizar melhoria contínua no processo de aprendizagem aplicado.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de processo seletivo descrito em Edital (inscrição, seleção e matrícula).

5. Justificativa do Curso

O mercado busca, cada vez mais, por profissionais com criatividade, com habilidade em resolução de conflitos, conectados com as inovações, empáticos, entre outras competências comportamentais e técnicas que estão associadas nesse capital intelectual. Para acompanhar esse movimento, os professores e demais profissionais ligados a educação também precisam capacitar e analisar suas práticas para atender as tendências na formação profissional.

O curso oferece uma oportunidade de reflexão sobre o processo de ensinar e aprender e sugere diversas opções de práticas pedagógicas inovadoras para formar indivíduos capazes de construir pensamentos críticos, ações colaborativas e de inclusão.

Além de uma formação atual para o mercado de trabalho, os resultados também surgirão em sala de aula, pela aderência e engajamento dos alunos nessa nova perspectiva de atuação do docente.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivos

- Capacitar e atualizar profissionais para a prática de metodologias ativas e o uso de ferramentas digitais na educação.
- Dialogar sobre tendências em educação e sugerir práticas pedagógicas inovadoras.

7. Competências e Habilidades do Curso

Competências

Atuar nos diversos modelos de educação, como: educação a distância, presencial e híbrido, utilizando ferramentas digitais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo, de forma responsável e com consciência de seu papel social.

Habilidades

- Analisar criticamente o uso de tecnologias para a produção de conteúdo e roteiros para determinadas estratégias pedagógicas e em diferentes modalidades de ensino;
- Desenvolver habilidades de comunicação no processo de ensino e aprendizagem;
- Identificar as transformações ocorridas no processo de ensino aprendizagem ao longo do tempo;
- Refletir sobre o papel do docente frente aos novos modelos e metodologias de ensino;
- Analisar e refletir sobre as potencialidades e limitações da utilização das TDIC na educação;
- Conhecer e aplicar a aprendizagem criativa e cultura *maker* na preparação de suas aulas;
- Análise crítica sobre os ambientes de aprendizagem nas modalidades presencial, a distância e híbrida;
- Analisar na gestão escolar o uso das TDIC para a organização e trabalho pedagógico;
- Refletir sobre práticas docentes e o uso de tecnologias digitais;
- Analisar criticamente a utilização de ferramentas pedagógicas inovadoras para atender metas de aprendizagem.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;

- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria

online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).

- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de jubramento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

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

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

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

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

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

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

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

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

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0h	0h	0h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0h	40h	40h
Tecnologias digitais e metodologias ativas aplicadas à educação profissional e EJA	0h	40h	40h
Teoria dos jogos e gamificação	0h	40h	40h
A tecnologia e outros paradigmas da gestão escolar	0h	40h	40h
Aprendizagem Criativa e Cultura Maker	0h	40h	40h
Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva	0h	40h	40h
Metodologias ativas e Taxonomia de Bloom	0h	40h	40h
Criação de storyboard e storytelling	0h	40h	40h
Educomunicação, mídias e redes sociais	0h	40h	40h

11. Carga Horária

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

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas

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

Competências e Habilidades:

- ✓ Diferenciar processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos.
- ✓ Aprender a utilizar Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web (AdaptWeb).
- ✓ Conhecer fundamentos teóricos das Metodologias Ativas: John Dewey, Paulo Freire e Carl Rogers.

- ✓ Saber aplicar com propriedade os estilos de aprendizagem: método visual, auditivo e cinestésico.
- ✓ Aplicar com propriedade metodologias de aprendizagem diferenciadas em sistemas adaptativos (u-learning).
- ✓ Aprender a avaliar com propriedade o desempenho acadêmico dos estudantes em ambientes adaptativos.
- ✓ Desenvolver competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Processos educacionais presenciais, à distância, remotos e híbridos: potencialidades e desafios para a Educação 4.0

Conteúdo Programático 2: Ambientes de Ensino-aprendizagem Adaptativos na Web: desenvolvimento de novos protagonistas

Conteúdo Programático 3: Metodologias Ativas: fundamentos, modelos e processos avaliativos

Conteúdo Programático 4: Competências e habilidades docentes para o trabalho com metodologias ativas na Internet: matriz de evidências nos termos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Bibliografia básica

FAINHOLC, B. . **¿Educar para qué tipo de sociedad del conocimiento?** 2012. Disponível em:

<http://www.iesalcunesco.org.ve/documentosinteres/uruguay>. Acesso em: 06 jan.2021.

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação à distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

LEAL, L. **Avaliação da aprendizagem num contexto de inovação curricular**. Lisboa: APM, 2007.

LÉVY, P.. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1993.

LITTO, F. M; FORMIGA, M. M. M. (org.) **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a Distância, uma visão integrada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

NOVA ESCOLA. **Manual das ferramentas digitais**. 103 dicas para preparar aulas e atividades para ensino remoto ou híbrido. São Paulo: Nova Escola, 2020. On line. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/19827/manual-das-ferramentas-digitais-103-dicas-para-planejar-e-inovar-no-ensino-remoto-ou-hibrido>. Acesso em: 06 jan.2021.

PEREIRA, E. W.; MORAES, R. de A.. História da educação a distância e os desafios na formação de professores no Brasil. **Educação Superior a Distância: Comunidade de Trabalho e Aprendizagem em Rede**. Brasília/DF: Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, 2012.

Bibliografia complementar

ARARIPE, J. P. G. de A. (org.). **Competências digitais na formação inicial de professores**. São Paulo: CIEB, 2020. On line. Disponível em: <https://cieb.net.br/tdic-professores/>. Acesso em: 06 jan.2021.

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

MORAN, J. M; MASETTO, M. T; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. Ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

MORAN, J. M. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD** - uma leitura crítica dos meios. On line. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em: 06 jan.2021.

PIVA, D. J; PUPO, R; GAMEZ, L; OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

VALENTE, J. A. Comunicação e a Educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **Revista UNIFESO – Humanas e Sociais**, Vol. 1, n. 1, 2014, pp. 141-166.

Disciplina: Tecnologias digitais e metodologias ativas aplicadas à educação profissional e EJA

Ementa: Fundamentos, metodologias ativas e tecnologias digitais aplicadas à Educação Profissional e à Educação de Jovens e Adultos (EJA). Os desafios de desenvolvimento de competências digitais e inclusão digital na Educação Profissional e na EJA. Ensino híbrido e experiências de Educação a Distância (EaD) na Educação Profissional e na EJA. Desafios lúdico-digitais e estratégias de aprendizagem ativa na Educação Profissional e na EJA.

Competências e Habilidades:

- Refletir criticamente sobre a legislação e políticas públicas envolvidas a educação profissional e EJA.
- Identificar as possibilidades e desafios do trabalho com tecnologia em sala de aula, bem como refletir sobre a inclusão digital;
- Aplicar metodologias ativas e estratégias pedagógicas diversificadas tendo em vista uma aprendizagem significativa;
- Elaborar propostas metodológicas e estratégias utilizando recursos tecnológicos.

Conteúdo Programático 1: Fundamentos da Educação Profissional. Legislação, aspectos estruturais e de funcionamento. Políticas e programas.

Conteúdo Programático 2: Fundamentos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Legislação, aspectos estruturais e de funcionamento. Políticas e programas.

Conteúdo Programático 3: O desafio do desenvolvimento de competências digitais com professores e alunos da Educação Profissional e da EJA no contexto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Os desafios da Educação Profissional e da EJA diante da inclusão digital.

Conteúdo Programático 4: Ensino híbrido (*blended learning*) na Educação Profissional e na EJA. O uso da internet, ferramentas digitais e redes sociais nos processos educativos.

Conteúdo Programático 5: Experiências de Educação Profissional e EJA a distância.

Conteúdo Programático 6: Jogos, simulações e animações: desafios lúdico-digitais na Educação Profissional e na EJA.

Conteúdo Programático 7: O conceito de metodologias ativas. A aprendizagem baseada em problemas. Metodologias ativas e problematizadoras na Educação Profissional e na EJA.

Conteúdo Programático 8: A sala de aula invertida (*flipped classroom*) como metodologia. Outras estratégias de aprendizagem ativa.

Bibliografia:

AMORIM, Marisa. A importância do ensino à distância na educação profissional. **Revista Aprendizagem em EAD**, v. 1, n. 1, p. 1-15, out. 2012. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/raead/article/view/3218/2232>. Acesso em: 30 nov. 2017.

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

BARBOSA, Eduardo; MOURA, Dácio. Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. **Boletim Tec. Senac**, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p. 48-67, 2013.

BERBEL, Neusi A. N. (Org.). **Metodologia da problematização: fundamentos e aplicações**. Londrina: Editora da UEL/INEP, 1999.

_____. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB n. 1, de 5 de julho de 2000**. Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. **Decreto n. 5.154 de 23 de julho de 2004**. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CEB n. 39/2004**. Aplicação do Decreto nº 5.154/2004 na Educação Profissional Técnica de nível médio e no Ensino Médio. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/tecnico/legisla_tecnico_parecer392004.pdf. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n. 1, de 3 de fevereiro de 2005**. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais definidas pelo Conselho Nacional de Educação para o Ensino Médio e para a Educação Profissional Técnica de nível médio às disposições do Decreto nº 5.154/2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/tecnico/legisla_tecnico_resol1_3fev_2005.pdf. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB n. 4, de 27 de outubro de 2005**. Inclui novo dispositivo à Resolução CNE/CEB 1/2005, que atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais definidas pelo Conselho Nacional de Educação para o Ensino Médio e para a Educação Profissional Técnica de nível médio às disposições do Decreto nº 5.154/2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rceb04_05.pdf. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. **Decreto n. 5.840, de 13 de julho de 2006**. Institui, no âmbito federal, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos - PROEJA, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/Decreto/D5840.htm#art11. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. **Lei n. 12.513, de 26 de outubro de 2011**. Institui o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12513.htm. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB n. 6, de 20 de setembro de 2012**. Define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11663-rceb006-12-pdf&category_slug=setembro-2012-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 24 nov. 2017.

BRASIL. **Lei n. 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. [Reforma do Ensino Médio]. Diário Oficial da União, Brasília, 17 de fevereiro de 2017, Seção 1, p. 1. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm. Acesso em: 24 nov. 2017.

CASTANHO, Maria E. Os métodos ativos e a educação contemporânea. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. 29, p. 58-67, mar. 2008.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda; MARTINS, Silvana. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/viewFile/404/295. Acesso em: 30 nov. 2017.

FRIGOTTO, Gaudêncio. A Relação da Educação Profissional e Tecnológica com a Universalização da Educação Básica. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 28, n. 100 - Especial, p. 1129-1152, out. 2007.

LUEDERS, Janaina; GABRIEL, Naidi; FAVRETTO, Rosani. Formação docente em metodologias ativas de aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos a distância no SESI/SC. **23º CIAED – Congresso Internacional ABED de Educação a Distância**. Foz do Iguaçu/PR. 17 a 21 set. 2017. p. 1-10. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/446.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2017.

MANFREDI, Silvia Maria. **Educação profissional no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2003.

MOLL, Jaqueline; SILVA, Caetana. **PROEJA** - Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Educação Profissional Técnica de Nível Médio / *Ensino Fundamental*. Documento Base. Brasília: MEC, 2007.

_____. **PROEJA** - Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Educação Profissional Técnica de Nível Médio / *Ensino Médio*. Documento Base. Brasília: MEC, 2007.

MORAN, José M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos; MORALES, Ofelia (Orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II. 2015. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2017

MOURA, Dante. Educação Básica e Educação Profissional e Tecnológica: dualidade histórica e perspectivas de integração. **Holos**, Ano 23, v. 2, p. 4-30, 2007.

RIBEIRO, L. R. C. **Aprendizagem Baseada em Problemas – PBL: uma experiência no ensino superior**. São Carlos: EDUFSCar, 2008.

SERRA, Antônio; SILVA, Cassandra; SOARES, José. EPT Virtual: espaço digital de apoio à pesquisa e aplicação das TICs na educação profissional e tecnológica. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 1, n. 1, p. 118-130, jun. 2008.

SILVA, Cristiana; SOUZA, Clarissa; CARMO, Gerson. Educação de Jovens e Adultos e Novas Tecnologias da Informação: uma abordagem educacional. **Holos**, ano 32, v. 2, p. 312-325, 2016.

SOUZA, Joyce; FERNANDES, Laedson; BARRETO, Magna. A Educação a Distância para a Educação de Jovens e Adultos: uma proposta de inserção social. **V EPEPE – Encontro de Pesquisa Educacional em Pernambuco**. Garanhuns/PE. 27 a 29 ago. 2014. p. 2-15. Disponível em: http://www.fundaj.gov.br/images/stories/epepe/V_EPEPE/EIXO_10/JoyceBezerradeSouza-CO10.pdf. Acesso em: 30 nov. 2017.

Demais Referências:

BRASIL. Ministério da Educação. **Coleção Cadernos de EJA: Tecnologia e Trabalho**. Brasília, MEC: 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/12_cd_al.pdf. Acesso em: 27 nov. 2017.

GUERRA, Oldênia. **Tecnologias de Informação e Comunicação e a Interface com a Educação Profissional**: da formação às práticas pedagógicas. 2015. 232 f. Tese (Doutorado em Educação) UFRJ, Rio de Janeiro.

LORENZO, Eder. **A Utilização das Redes Sociais na Educação**: a importância das redes sociais na educação. 3 ed. São Paulo: Clube de Autores, 2013.

MORAN, José M.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

SANTOS, Robson; SASAKI, Daniel. Uma metodologia de aprendizagem ativa para o ensino de mecânica em educação de jovens e adultos. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 37, n. 3, p. 3506-3506-9, 2015.

VALENTE, José A. A Comunicação e a Educação baseada no uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. **Revista UNIFESO – Humanas e Sociais**, v. 1, n. 1, p. 141- 166, 2014.

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: As tecnologias e outros paradigmas da gestão escolar

Ementa: Histórico das Tecnologias e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação; Políticas Públicas e programas para o uso das Tecnologias nos espaços escolares; A formação docente e as práticas pedagógicas em diferentes contextos; A Gestão escolar como apoio à ação docente; Gerenciamento para uso intencional dos recursos tecnológicos no espaço escolar; Paradigmas da gestão escolar.

Competências e Habilidades:

- Reconhecer as transformações tecnológicas ao longo do tempo;
 - Identificar os impactos do uso das tecnologias nos espaços escolares;
 - Planejar ações intencionais para o uso das tecnologias;
 - Utilizar ferramentas tecnológicas para a gestão escolar;
-
- **Conteúdo Programático 1:** Reconhecer as transformações tecnológicas ao longo do tempo;
 - Identificar os impactos do uso das tecnologias nos espaços escolares;
 - Planejar ações intencionais para o uso das tecnologias;
 - Utilizar ferramentas tecnológicas para a gestão escolar;

Conteúdo Programático 2: Políticas Públicas para o uso das tecnologias nos espaços escolares

Conteúdo Programático 3: Formação docente e as práticas pedagógicas em diferentes contextos

Conteúdo Programático 4: Gestão escolar e seus paradigmas.

Bibliografia:

ANDRE, C.F. et.al. **Educação e tecnologias digitais: conceitos, práticas e reflexões**. Ebook Kindle. 2020.

BACICH, L.; NETO, A.T.; TREVISANI, F.M. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Penso. 2015.

MORAN, J. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus. 2013.

Bibliografia complementar

COSTA, I. **Novas tecnologias e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

MORAN, J. M. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em: 10 de maio de 2020.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Aprendizagem Criativa e Cultura Maker

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

Competências e Habilidades:

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

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

Conteúdo Programático 2: A criatividade na educação.

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

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

Conteúdo Programático 5: Aprendendo com tecnologia.

Conteúdo Programático 6: Cultura Maker. Scratch.

Conteúdo Programático 7: Práticas de cultura maker.

Referências bibliográficas:

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

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

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

COSTA, Fernando A.. **Desenvolvimento curricular e TIC:** do déficit tecnológico, ao déficit metodológico. Researchgate, Portugal, 2012. Disponível em: [encurtador.com.br/eflIS](https://www.researchgate.net/publication/317511111) . Acesso em: 18 nov. 2018.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Disciplina: Mídias na educação, roteirização e educação inclusiva

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

Competências e habilidades:

1. Avaliar mídias e usá-las de forma adequada;
2. Compreender e utilizar recursos de ensino remoto e ambientes virtuais de aprendizagem;
3. Aplicar roteirização para alcançar um objetivo educacional;
4. Construir conhecimentos sobre educação especial, inclusão e leis relacionadas;
5. Conhecer teorias educativas e autores de influência na educação, bem como materiais e tecnologias assistivas para uso em educação especial e inclusiva.

Conteúdo Programático 1: O que são mídias? Evolução, importância e modos de usá-las. Recursos disponíveis. Ensino Remoto, AVA. Como efetuar busca assertiva nos sistemas de pesquisa? Conhecer *softwares* específicos para mídias distintas. *Softwares* focados na qualidade, produção e criatividade.

Conteúdo Programático 2: Roteirização: a atividade de roteirização; roteirização de texto para mídia impressa; roteirização de hipertexto; roteirização de multimídia; roteirização de vídeo. Uso de Inteligência Artificial para ajudar na criação de materiais e melhorar existentes.

Conteúdo Programático 3: Histórico cronológico sobre o tema pessoas com deficiências, Primeiras Leis no mundo e as principais Leis no Brasil. Primeiros projetos para cegos e surdos no Brasil. Autores destacados e suas teorias educativas.

Conteúdo Programático 4: O que é tecnologia assistiva e suas categorias? Materiais teóricos e práticos sobre (TA). Conhecer *hardwares* e *softwares* que ajudam no cotidiano do deficiente. Saber quando e como aplicar esse conhecimento em sala de aula. Perceber o Lúdico na relação de ensino e aprendizagem. Conceito do Desenho universal.

Bibliografia:

BRAGA, C.J. dos S. TECNOLOGIA ASSISTIVA, PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS E O MERCADO DE TRABALHO. Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação. Recite. v. 5 n. 2 (2020). Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/161/183>. Acesso em: 16 jan. 2023.

BRAGA, C.J. dos S. UMA DISCUSSÃO SOBRE UMA EPISTEMOLOGIA NA EDUCOMUNICAÇÃO E SUA UTILIZAÇÃO NO COTIDIANO ESCOLAR NO CURRÍCULO FORMAL E INFORMAL. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação. Recite. v. 4 n. 1 (2019). Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/56/83>. Acesso em 16 jan. 2023.

FRAZ, J. N.; HOTT, D. F. M.; MOREIRA, G. E.; RODRIGUES, G. M. TECNOLOGIA ASSISTIVA: produtos e serviços disponíveis na internet. Ponto de Acesso, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 70–84, 2020. DOI: 10.9771/rpa.v13i3.35225. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/35225>. Acesso em: 16 jan. 2023.

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

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

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

Disciplina: 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: Criação de storyboard e storytelling

Ementa: Conceito de storytelling. A aplicação do storytelling na educação. Ferramentas tecnológicas para a aplicação de storytelling e storyboard. Produção de conteúdo escrito e audiovisual. Técnicas de narrativas. Técnicas de criatividade. Planos de enquadramento.

Competências e Habilidades:

- Produzir storyboard e aplicar storytelling em estratégias pedagógicas;
- Analisar criticamente o uso de tecnologias para a produção de storytelling e storyboard para determinadas estratégias pedagógicas;
- Desenvolver habilidades de comunicação no processo de ensino e aprendizagem.

Conteúdo Programático 1: A comunicação no processo de ensino-aprendizagem. Storytelling. O uso de storytelling na sua sala de aula em diferentes modelos de ensino.

Conteúdo Programático 2: Narrativa linear e não-linear. Elementos da narrativa.

Conteúdo Programático 3: Brainstorm. Práticas de storytelling na educação.

Conteúdo Programático 4: Storyboard e a organização das ideias. Planos de enquadramentos. Diferentes formatos de aplicação de storyboard.

Conteúdo Programático 5: Storyboard e suas aplicações na educação.

Conteúdo Programático 6: O uso da tecnologia para storyboard e storytelling. Digital storytelling.

Conteúdo Programático 7: Estudo de caso e práticas sobre os temas: storyboard e storytelling.

Referências bibliográficas:

AMARAL, Marília A.; OLIVEIRA, Kethure Aline; BARTHOLO, Viviane Fátima. UMA EXPERIÊNCIA PARA DEFINIÇÃO DE STORYBOARD EM METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO COLABORATIVO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM. *Ciências & Cognição*, [S.l.], v. 15, n. 1, p. pp. 19-32, abr. 2010. ISSN 1806-5821. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/279/158>>. Acesso em: 29 Nov. 2018.

FASANELLO, Marina Tarnowski; PORTO, Marcelo Firpo de Souza. A arte de contar histórias, integrada a outras linguagens de arte: uma prática pedagógica na educação básica. *Pro-Posições*, [S.l.], v. 23, n. 3, p. 123-131, jan. 2016. ISSN 1982-6248. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8642839>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. **Produção de Conteúdos Educacionais:** design instrucional, tecnologia, gestão, educação, comunicação. Saraiva: São Paulo, 2015.

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

FRANCO, Max. **A Jornada do aprendiz:** storytelling e metodologias ativas na educação. São Paulo: Unitá Editora, 2018.

GORGULHO JÚNIOR, José Hamilton Chaves. **O designer instrucional e a equipe multidisciplinar.** Minas Gerais: Gráfica Storbem. 2012.

GALVAO, Joni. **O menino que só tinha uma chance.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=svMhIBETITk>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II** – como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2007

MACSILL, James. **Cinco lições de storytelling:** fatos, ficção e fantasia. São Paulo: DVS Editora, 2013.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: Makron Books, 2008.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O Guia Completo do Storytelling.** Alta Book: Rio de Janeiro, 2016.

STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation**. Disponível em: <<http://www.floobynooby.com/pdfs/gesturedrawingforanimation.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

WATTS, Harris. **Os câmeras**: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. 5ª ed. SUMMUS: São Paulo, 1990.

Disciplina: Educomunicação, mídias e redes sociais

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

Competências e Habilidades: caso a ementa não tenha este item, será necessário desenvolver seguindo as orientações que estão em formato de comentário.

Competências e Habilidades:

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

Conteúdos Programáticos

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

Bibliografia:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- Plugin de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

