



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Docência na educação profissional e ensino técnico

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.....	4
7. Competências e Habilidades do Curso	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	5
9. Estágio Não Obrigatório.....	8
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo Programático.....	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica.....	20

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Docência na educação profissional e ensino técnico

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: 200 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 é destinado a profissionais com ensino superior completo que possuam interesse em atuar na Educação Profissional e Ensino Técnico, ou para os que já atuam na área e desejam aprimorar seus conhecimentos e habilidades.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no Portal Pós, entrega da documentação pessoal e do diploma da graduação autenticado. Em seguida, analisados pela Instituição.

5. Justificativa do Curso

O curso de Pós-Graduação Docência na educação profissional e ensino técnico objetiva oferecer as estruturas teórico-metodológicas necessárias para que o especialista possa se desenvolver como docente na área de Educação Profissional de Nível Técnico.

No cenário educacional, os alunos matriculados na educação profissional tiveram um aumento considerável nos últimos anos no Brasil e a estimativa é de crescimento pelos anos subsequentes. Este dado subsidia a necessidade de formação e qualificação de docentes, preparando-os para lidar com as novas necessidades do mundo do trabalho e o novo perfil do aluno do curso técnico.

Nesta perspectiva, este curso oferece aportes de estudos pedagógicos considerando as especificidades da docência na educação profissional.

6. Objetivos do Curso

Objetivos Gerais

- Intensificar os conhecimentos teóricos acerca das concepções de educação no mundo contemporâneo.
- Refletir sobre a realidade educacional da Educação Profissional de Nível Técnico, observando as dificuldades, resultados e tendências.
- Conhecer as políticas da Educação Profissional de Nível Técnico no Brasil baseadas em metodologias educacionais utilizadas no ensino de nível técnico. Ampliar o conhecimento sobre os fundamentos legais que regem a Educação Profissional de Nível Técnico na atualidade.

6.2. Objetivos Específicos

- Possibilitar a reflexão sobre os saberes necessários na educação profissional estimulando o olhar crítico sobre aspectos relacionados aos fundamentos teóricos, metodológicos que enquadram o ensino de nível técnico.
- Ampliar os conhecimentos sobre os planejamentos educacionais da educação profissional e sua aplicabilidade na prática docente como instrumento fundamental no trabalho pedagógico diário.
- Estimular a reflexão sobre a avaliação como ferramenta importante para o processo de ensino aprendizagem na educação profissional.
- Incentivar o profissional da Educação Profissional de Nível Técnico seu desenvolvimento para uma prática pedagógica assertiva e com qualidade.

7. Competências e Habilidades do Curso

Competências

Atuar na educação profissional orientando o processo de ensino e aprendizagem a partir da problematização e da mediação, visando à formação crítica, humanística e a competência técnica na área do conhecimento e de atuação profissional dos alunos.

Atuar em diferentes níveis de ensino, instituindo espaços participativos na relação ensino e aprendizagem pautada pelo respeito mútuo, assim como pelo respeito à trajetória e aos saberes dos alunos.

Desenvolver práticas pedagógicas inovadoras que permitem criar estratégias pedagógicas diversas que podem ser utilizadas com melhores resultados no processo de ensino aprendizagem e atender aos novos desafios contemporâneos.

Desenvolver estudos e pesquisas de natureza teórico-investigativa da educação e da docência, compreendendo as atuais tendências de

metodologias e estratégias de ensino como um dos princípios educativos orientadores da formação docente e atuação profissional.

Atuar no planejamento, na organização e gestão do processo de ensino e aprendizagem, envolvendo a seleção de conteúdo, a definição de estratégias didático-pedagógicas, a elaboração de planos de curso, de planos de aula, de atividades e instrumentos avaliativos.

Habilidades

Criar um ambiente educativo que articule múltiplas atividades voltadas às diversas dimensões de formação dos alunos, favorecendo a construção e reconstrução de conhecimentos diante das situações reais de vida.

Identificar as necessidades de aprendizagem dos alunos a partir do levantamento dos seus conhecimentos prévios;

Elaborar e executar o planejamento, registro e análise das aulas realizadas.

Elaborar projetos com objetivo de articular os saberes, tendo como princípios a contextualização e a interdisciplinaridade.

Utilizar recursos tecnológicos para subsidiar as atividades pedagógicas.

Sistematizar trabalhos coletivos que possibilitem aos alunos refletir, repensar e tomar decisões referentes ao processo ensino e aprendizagem de forma significativa.

Ministrar aulas interativas, por meio do desenvolvimento de projetos, seminários, debates, atividades individuais e outras atividades em grupo.

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
Legislação para educação profissional e ensino técnico	0h	40h	40h
Currículo, planejamento e avaliação: educação profissional e ensino técnico	0h	40h	40h
Andragogia	0h	40h	40h
Sistemas adaptativos, ensino híbrido e metodologias ativas	0h	40h	40h
Legislação e políticas públicas de inclusão e multiculturalidade	0h	40h	40h
Teoria dos jogos e gamificação	0h	40h	40h
Prática docente e tecnologias no contexto da educação profissional	0h	40h	40h
Aprendizagem criativa e cultura maker: aplicações na educação profissional	0h	40h	40h
Teorias da aprendizagem	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: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de apoio a pesquisa;
- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito;
- Gerenciar tempo e atividades de estudo.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia básica:

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

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

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

Bibliografia Complementar:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **ABC da EaD**: a educação a distância hoje. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

MOORE, Michael G., **Educação a distância**: sistemas de aprendizagem on-line. 3. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2013.

Disciplina: Legislação para educação profissional e ensino técnico

Ementa: Análise da terminologia “Educação Profissional” em nível mundial. Abrangência histórica. Legislação da educação profissional no Brasil. Lei de diretrizes e bases - LDB 9.394/96. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de nível Técnico. Políticas da Educação Profissional.

Competências e Habilidades:

- Analisar a Educação profissional numa perspectiva histórico-política.
- Analisar as diretrizes que fundamentam a educação profissional no Brasil.
- Identificar a rede de ofertantes da Educação Profissional no Brasil: objetivos, institucionalidade e legislação.

Conteúdo Programático 1: Epistemologia da Educação Profissional

Conteúdo Programático 2: História da Educação Profissional no Brasil

Conteúdo Programático 3: Políticas e legislação da Educação Profissional

Conteúdo Programático 4: Ofertantes de Educação Profissional no Brasil: Rede Federal, Serviços Nacionais de Aprendizagem, Rede Estadual e Privadas

Bibliografia Básica:

BRASIL. Leis, **Decretos. Lei n. 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Document a, Brasília, n. 423, p. 569586, dez. 1996. Publicado no DOU de 23.12.96. Seção I p. 1-27.841. Estabelece as Diretrizes e Bases de Educação Nacional. Art. 39.

CAIRES, Vanessa; OLIVEIRA, Maria Auxiliadora. **Educação Profissional Brasileira – Da colônia ao PNE 2014-2024**. Petrópolis: Vozes, 2016.

CORDÃO, F. A. **A LDB e a nova educação profissional**. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 11-23, jan/abr. 2002.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **A produtividade da escola improdutivo**. São Paulo: Cortez, 2015.

Bibliografia Complementar:

MORAES, Gustavo Henrique. **Identidade de Escola Técnica vs. Vontade de Universidade – A formação da Identidade dos Institutos Federais**. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

MOURA, Dante Henrique. (Org.). **Produção de conhecimento, políticas públicas e formação docente em educação profissional**. Campinas: Mercado de Letras, 2014

MANFREDI, S. M. **Educação Profissional no Brasil: atores e cenários ao longo da história**. 1ª Ed. São Paulo: Paco editorial, 2016.

Disciplina: Currículo, planejamento e avaliação: educação profissional e ensino técnico

Ementa: O currículo como construção social e cultural. Teorias curriculares. Temas atuais e currículo. Concepções e princípios do currículo integrado. O papel do professor no processo ensino e aprendizagem. Modelos de planejamento. Construtivismo, aprendizagem significativa e concepções alternativas. O ensino por meio de projetos interdisciplinares. Avaliação e as dificuldades de aprendizagem. Avaliação formativa, somativa, diagnóstica, autoavaliação, recuperação e feedback.

Competências e Habilidades:

- Identificar diferentes concepções de currículo e suas implicações para o processo de ensino-aprendizagem;
- Analisar as concepções, os princípios e os fundamentos do planejamento de aulas da educação profissional;
- Ser capaz de elaborar um planejamento integrado por meio de projetos interdisciplinares.
- Identificar a importância da avaliação institucional para a melhoria da qualidade do ensino;

Conteúdo Programático 1: O currículo como construção social e cultural.

Conteúdo Programático 2: Conhecendo o currículo da Educação Profissional. Currículo obrigatório. Estágio obrigatório.

Conteúdo Programático 3: Modelos de planejamento. Planejamento e os Projetos interdisciplinares.

Conteúdo Programático 4: Avaliação e as dificuldades de aprendizagem. Avaliação formativa, somativa, diagnóstica, autoavaliação, recuperação e feedback.

Bibliografia Básica:

ARROYO, Miguel. **Currículo, Território em Disputa**. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática**. 6ª Ed. São Paulo: Heccus Editora, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

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

SANT'ANNA, Geraldo José. **Planejamento, Gestão e Legislação Escolar** - Série Eixos. São Paulo: Editora Érica, 2014.

Bibliografia Complementar:

ADORNO, T. W. **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GAMBOA, S. S. **Pesquisa em Educação: métodos e epistemologias**. Chapecó SC, Argos Editora Universitária, 2012.

REGATTIERI, M.; CASTRO, J. M. (Org.). **Ensino médio e educação profissional: desafios da integração**. 2. ed. UNESCO: Brasília, 2010.

Disciplina: Andragogia

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

Competências e Habilidades:

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

Conteúdo Programático 1: Modelo Andragógico.

Conteúdo Programático 2: Diferença entre Pedagogia, Andragogia e Heutagogia.

Conteúdo Programático 3: Educação do Jovem e do adulto.

Conteúdo Programático 4: Adultos em processo de formação continuada.

Conteúdo Programático 5: Estilos de Aprendizagem.

Conteúdo Programático 6: Educação de adultos.

Conteúdo Programático 7: A Teoria das Inteligências Múltiplas e suas implicações.

Conteúdo Programático 8: Aprendizagem autodirigida.

Bibliografia Básica:

BELLA, Zezina. **Andragogia em Ação:** como ensinar adultos sem se tornar maçante. Santa Bárbara D'Oeste: SOCEP, 2005.

_____. **Heutagogia:** aprenda a aprender mais e melhor. Santa Bárbara D'Oeste: SOCEP, 2008.

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

Bibliografia Complementar:

CARDOSO, Isa Mara. **Andragogia em ambientes virtuais de aprendizagem.** 2006. 159 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica 2006. Disponível em: <http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CardosoIM_1.pdf>. Acesso em 08 out. 2019.

NOGUEIRA, Sónia Mairos. **A andragogia:** que contributos para a prática educativa? 2004. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/15554/1/A%20andragogia.pdf>>. Acesso em: 08 out. 2019.

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: Papyrus, 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: Legislação e políticas públicas de inclusão e multiculturalidade

Ementa: Conceitos, política e fundamentos de educação multicultural, intercultural e inclusiva e sua influência no processo de formação do cidadão. Multiculturalismo e discussões de raça, gênero, etnia e o desenvolvimento dos sujeitos. Adequação do currículo e dos espaços educativos nos contextos multiculturais e inclusivos. Características das deficiências.

Competências e Habilidades:

- Conhecer conceitos e fundamentos interculturais e inclusivos no processo de formação do cidadão
- Desenvolver empatia frente a diversidade humana
- Utilizar procedimentos adequados para adaptação curricular em ambientes multiculturais e inclusivos.
- Identificar as características principais das diversas deficiências.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Conceitos, fundamentos e políticas de educação multicultural, intercultural e inclusiva e sua influência no processo de formação do cidadão.

Conteúdo Programático 2: Multiculturalismo e adequação do currículo e dos espaços educativos nos contextos multiculturais e inclusivos.

Conteúdo Programático 3: Característica das deficiências: Visual, auditiva e física.

Conteúdo Programático 4: Deficiência intelectual, Transtorno do Espectro Autista (TEA), e altas habilidades.

Bibliografia

BENUTE, G. R. G. (org). **Transtorno do Espectro Autista: Desafios da inclusão**. São Paulo: Setor de Publicações - Centro Universitário São Camilo, 2020.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão: O que é? Por que fazer? Como Fazer?**. São Paulo: Summus, 2015.

PEREIRA, A. A.; COSTA, W. (orgs.). **Educação e diversidade em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Pallas editora, 2015.

Bibliografia complementar

BENUTE, G. R. G. (org). **Surdez e Deficiência Visual**. São Paulo: Setor de Publicações - Centro Universitário São Camilo, 2020.

GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2015.

HALL, S. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 12º Ed. Rio de Janeiro: Ed. Lamparina, 2019.

Disciplina: Teoria dos jogos e gamificação

Ementa: A disciplina irá tratar sobre o conceito de gamificação na Aula 1 além de abordar como os jogos eletrônicos podem contribuir com a educação virtual. Na Aula 2, serão tratados temas sobre os elementos da gamificação e, na Aula 3, sistemas de recompensas. Chegando na Aula 4, os temas abordados remetem ao valor do feedback e da diversão e, na Aula 5, a gamificação na aprendizagem e nas empresas. Temas como a implementação de projetos de gamificação e razões para a adoção de games na EaD serão abordados nas Aulas 6 e 7, respectivamente. Para finalizar, a Aula 8, irá tratar do design e produção de games educacionais.

Competências e Habilidades:

- Compreender o conceito de gamificação e saber identificar as semelhanças e diferenças entre projetos gamificados e games;
- Aplicar a gamificação em ambientes de aprendizagem e nas empresas;
- Implementar projetos de gamificação.

Conteúdo Programático 1: O que é gamificação: gamificação na prática; semelhanças e diferenças entre projetos gamificados e games; a importância da gamificação; gamificação no cotidiano; razões para gamificar. Como os jogos eletrônicos educam: prefácio de um modo de ensinar; técnicas e saberes para governar a si mesmo; práticas para educar; mecanismos de memorização.

Conteúdo Programático 2: Os elementos da gamificação: a importância da metodologia e o game design: dinâmica; mecânica; componentes; hierarquia da dinâmica, mecânica e componentes. Os desafios e as possibilidades de uma prática baseada em evidências com jogos digitais nos cenários educativos.

Conteúdo Programático 3: Sistema de recompensas: como funciona a recompensa; elementos psicológicos na recompensa em projetos gamificados; classificação das recompensas; discussões sobre o uso da recompensa; motivação e recompensa.

Conteúdo Programático 4: O valor do feedback e da diversão: a lição do feedback por meio de games, o papel do feedback; a diversão como ponto fundamental. Os jogos digitais e a aprendizagem nos idosos: desafios e recomendações.

Conteúdo Programático 5: Gamificação na aprendizagem e nas empresas: gamificação na aprendizagem em ambiente escolar; gamificação nas empresas. 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.

Conteúdo Programático 6: Implementando projetos de gamificação: identificação dos objetivos organizacionais; definição do comportamento esperado; análise do perfil dos membros da equipe; estímulo à comunicação entre os ciclos de atividade; diversão; conectividade com as pessoas e a tecnologia; colocar em prática.

Conteúdo Programático 7: Razões para a adoção da gamificação no e-learning. Gamificação na educação hoje e amanhã.

Conteúdo Programático 8: 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.

KRADJEN, M. **O despertar da gamificação corporativa**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

Bibliografia Complementar:

ALVES, Flora. **Gamification** - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. **Gamificação**: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação**: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica. Renote – Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, Porto Alegre, v. 10, nº 3, 2012.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **XI Seminário SJEEC**. 2015.

Disponível em http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8683/2/Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas.pdf. Acesso em out. 2016.

Disciplina: Prática docente e tecnologias no contexto da educação profissional

Ementa: Novas tecnologias desenvolvendo um conjunto de atividades com interesse didático pedagógico. Novas Tecnologias oportunizando diferentes possibilidades à educação, exigindo uma nova postura do professor. Recursos tecnológicos disponíveis na educação profissional e na sala de aula. Ambientes virtuais utilizados pelos professores para atividades educacionais. Aprendizagem Baseada em Problemas ou PBL (Problem- Based Learning). Aprendizagem Baseada em Projetos. Aprendizagem pela Pesquisa-Ação.

Competências e Habilidades

- Proporcionar inúmeras possibilidades de acesso e construção ao conhecimento, utilizando uma enorme diversidade de recursos multimídia e as novas formas de interação.
- Compreender e diagnosticar uma situação prática ou um problema prático que se quer melhorar ou resolver.
- Formular estratégias de ação.
- Desenvolver essas estratégias e avaliar sua eficiência.
- Ampliar a compreensão da nova situação.
- Proceder aos mesmos passos para a nova situação prática.

Conteúdo Programático 1: Novas tecnologias desenvolvendo um conjunto de atividades com interesse didático pedagógico.

Conteúdo Programático 2: Recursos tecnológicos disponíveis na educação profissional e na sala de aula.

Conteúdo Programático 3: Aprendizagem Baseada em Problemas. Aprendizagem Baseada em Projetos.

Conteúdo Programático 4: Aprendizagem pela Pesquisa-Ação.

Bibliografia Básica:

ALMEIDA, M. E. B. de. **Educação, projetos, tecnologia e conhecimento**. São Paulo: PROEM, 2002.

ALMEIDA, M.E.B. de. **Como se trabalha com projetos** (Entrevista). Revista TV ESCOLA. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, nº 22, março/abril, 2002

BERBEL NAN, organizador. **A metodologia da problematização** e os ensinamentos de Paulo Freire: uma relação mais que perfeita. In: Metodologia da problematização: fundamentos e aplicações. Londrina: EDUEL; 1999. 1-28.

BROSE, M. **Metodologia participativa**. Uma introdução a 29 instrumentos. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2001. 312 p.

DESROCHE, H. **Pesquisa-ação**: dos projetos de autores aos projetos de atores e reciprocamente. In: THIOLENT, M. (Org.). Pesquisa-ação e projeto cooperativo na perspectiva de Henri Desroche. São Carlos: EdUFSCAR, 2006

GAMBOA, S. S. **Pesquisa em Educação**: métodos e epistemologias. Chapecó SC, Argos Editora Universitária, 2012.

GATTI, B.A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Líber Livro Editora, 2012.

PRADO, M. E. B. B. **Pedagogia de projetos**: fundamentos e implicações. In: Almeida, M. E. B.; Moran, J. M. (Org.). *Integração das tecnologias na educação*. Brasília: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2005. cap. 1, artigo 1.1, p. 12-17.

Bibliografia Complementar:

HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação**: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.

MASETTO, Marcos, T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos, T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004. p. 133-173.

MORIN, A. **Pesquisa-ação integral e sistêmica**. Uma antropopedagogia renovada. Rio de Janeiro: DP&A, 2004. 232 p.

SANTOS SR. **O aprendizado baseado em problemas** (Problem-Based Learning – PBL). *Rev. Bras. Educ. Med.* 1994; 18(3): 121-124.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

Disciplina: Aprendizagem Criativa e Cultura Maker: aplicações no ensino profissional

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.

Conteúdo programático 8: Práticas de Aprendizagem Criativa e Cultura Maker voltadas para educação profissional.

Bibliografia Básica:

ALENCAR, Eunice S.; FLEITH, Denise S.. **Criatividade**. Múltiplas Perspectivas. Unb: Almeida, M.; Valente, J. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? Paulus: São Paulo, 2011.

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

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

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

WILKINSON, Karen; PETRICH, Mike. **The art of tinkering: meet 150 + makers working at the intersection of art, science & technology**. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/download/Art-of-Tinkering.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019

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

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. Disponível em: https://www.mnsu.edu/cetl/teachingwithtechnology/tech_resources_pdf/Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants.pdf. Acesso em: 08 out. 2019.

Bibliografia Complementar:

Growing the Next Generation of STEM Innovators. **London:** Routledge, 2013. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~mres/papers/designing-for-tinkerability.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019.

RESNICK, Michel. **Give P's a chance:** projects, peers, passion, play. Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~mres/papers/constructionism-2014.pdf> . Acesso em: 08 out. 2019.

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

Disciplina: Teorias da aprendizagem

Ementa: Apresentar em linhas gerais as teorias da aprendizagem mais tradicionais partindo-se dos princípios teórico-metodológicos das áreas de conhecimento, compreender possíveis enfoques sobre o processo de aprendizagem, compreender a relação entre as fases de desenvolvimento e a aprendizagem e relacionar diferentes fatores envolvidos na aprendizagem.

Competências e Habilidades:

- Diferenciar as metodologias tradicionais das metodologias ativas de aprendizagem;
- Compreender o pensamento construtivista e sua contribuição para educação;
- Refletir sobre a relação entre emoção e aprendizagem, bem como aplicar os conhecimentos adquiridos no decorrer da disciplina em sua prática profissional.

Conteúdo Programático 1: Teorias do condicionamento e teorias cognitivas.

Textos de apoio: Cunha (2003), Salvador, Gomés, Martí (2000).

Conteúdo Programático 2: Abordagem geral e comparativa das teorias cognitivas.

Textos de apoio: Cunha (2003); Salvador, Gomés, Martí (2000).

Conteúdo Programático 3: Epistemologia Genética de Jean Piaget e construtivismo.

Textos de apoio: Piaget (2003); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Conteúdo Programático 4: Principais conceitos e aplicação do construtivismo.

Textos de apoio: Piaget (2003); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Conteúdo Programático 5: Sociointeracionismo de Lev Vygotsky.

Textos de apoio: Vygotsky (1999); Rego (2004); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Conteúdo Programático 6: Convergências/divergências de Vygotsky com Piaget.

Textos de apoio: Vygotsky (1999); Rego (2004); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Conteúdo Programático 7: Psicogênese da Pessoa Completa de Henri Wallon.

Textos de apoio: Wallon (s/d); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Conteúdo Programático 8: Relação entre emoções e aprendizagem.

Textos de apoio: Wallon (s/d); TAILLE, OLIVEIRA, DANTAS (1992).

Bibliografia Básica:

CUNHA, Marcus Vinícius da. **Psicologia da Educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

REGO, T. C. **Vygotsky: Uma Perspectiva Histórico Cultural da Educação**. Petrópolis: Vozes, 2004.

SALVADOR, C. C.; GÓMEZ, I. A.; MARTÍ, E. **Psicologia do Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Bibliografia Complementar:

TAILLE, Y.L.; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, H. **Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, H. **Evolução psicológica da criança**. Rio de Janeiro: Andes, s.d.

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.

