

Docência, Performance e Modelagem da Aprendizagem na EAD

Modalidade	EAD
Carga horária:	360 horas
Periodicidade:	On-line

DISCIPLINA OU ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM	CH	EMENTA
Inovação e Criatividade	20	Conceitos de Criatividade e Inovação. Pensamento e Processo criativo: elementos, estrutura e dinâmica; Criatividade e Educação; Facilitação criativa docente.
Linguagens, Tecnologias e Novos Espaços de Educação	20	Linguagens, tecnologias e novos espaços de educação. Objetos de aprendizagem e recursos midiáticos digitais para educação.
Fundamentos Legais da Educação Inclusiva	30	Direitos universais da pessoa com necessidade especial. Lei de Diretrizes e Bases (LDB) na educação especial. Política nacional na perspectiva da educação inclusiva. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Especial. Acessibilidade. Direito à Diversidade. Promoção à inclusão escolar. Linhas das necessidades educacionais especiais.
Legislação Educacional e Políticas Públicas	30	Elementos Históricos para a compreensão da Legislação brasileira: Política: a essência. Estado: o Legislador. Educação: a prática. Elementos históricos da Legislação educacional brasileira. A Educação técnica profissional e as Leis de diretrizes da Educação: Lei de Diretrizes e Bases e a Educação Tecnológica e Profissional. Organização do Ensino na LDB nº 4. 024 de 1961. Organização do Ensino na LDB nº 4. 024 de 1961. Organização do Ensino na LDB 9.394 de 1996.
Processos Cognitivos: Pedagogia e Andragogia	20	Conceitos sobre Neurociências. Processos Cognitivos. Desenvolvimento Cognitivo no Processo de Ensino-Aprendizagem. Concepção de Andragogia.
Atuação e planejamento docente	20	Compreensão e utilização das Diretrizes Institucionais para o Planejamento Pedagógico. Projeto Político Pedagógico e Regimento institucional. Plano de Ensino, Plano de Aula, Planejamento por competências e habilidades. Inter/Trans/Multidisciplinaridade. Estrutura de Trilhas Formativas. Calendário, horário escolar, ementa e bibliografia. Organização Curricular – Matrizes Curriculares.
Metodologias Ativas para Aprendizagem individual e em equipe	30	Metodologias para Aprendizagem. Aprendizagem Colaborativa: Introdução.

		Técnicas e Aplicações de Metodologias de Aprendizagem em Grupo. Classroom Discussion. PBL - Problem Based Learning (aprendizado baseado em problemas). Peer Instructions (instruções em pares). Flipped Classroom. Rotação Individual. Case Study (Estudo de Caso). Daily Journal. Writing Across Curriculum – Escrita por Meio de Currículo. Modelo Flex. Mapas Conceituais.
A Escola Virtual	30	A escola virtual: qualidades, vantagens, funcionalidades e recursos. Relação escola física e escola virtual. Modelos de Escolas Virtuais. Ambientes Virtuais de Aprendizagem e redes sociais. Psicopedagogia e Learning Management System (LMS) e Sharable Content Object Reference Model (SCORM). Cursos Abertos - Massificação Online. Bibliotecas Virtuais. Recursos da Escola Virtual: Youtube, Art Culture, Google, Maps, Fóruns, entre outros.
Docência e Mediação na EAD	30	Fundamentos da EAD. Organização de sistemas de EAD: processo de comunicação, processo de tutoria, avaliação, processo de gestão e produção de material didático. Relação dos sujeitos da prática pedagógica no contexto da EAD. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Relação EAD e o presencial, avanços da EAD no mundo, do Lato ao Stricto senso.
Instrumentos Avaliativos no Ensino Superior - EAD	20	Atributos de qualidade para avaliações. Avaliações Quantitativas x Qualitativas. Autoavaliação. Avaliações e sua Finalidade. Critérios para avaliações. Técnicas e metodologias para diversificar o processo avaliativo no Ensino Superior EAD. Avaliações do processo docente.
Produção de Conteúdo para Ensino Digital	30	Produção e avaliação de materiais didáticos impressos, digitais e web para a Educação a Distância. Conceito de Materiais Didáticos impressos e web para Educação a Distância. Elementos para o desenvolvimento de materiais para Educação a Distância.
Gamificação e Design de Games para a EAD	30	Games Aplicados à Educação. Teoria dos Jogos Digitais. Produção de Games Educacionais. Design de Games e Gamificação. Elementos de Games (Narrativa Storytelling Gêneros de Classificação Diversão Mecânicas Regras). Estratégias para Gamificação.
Gestão na EAD	30	A gestão da comunicação na EAD. Perfil do gestor da EAD. Processos acadêmicos e o gestor da EAD. A gestão de pessoas.

Metodologia da Pesquisa Científica	20	O Caráter conhecimento. A questão do método científico de pesquisa. Elaboração do projeto de Pesquisa. Normas e procedimentos para elaboração de trabalhos científicos (relatórios técnicos, teses e monografias)
Orientação Dirigida (Trabalho de Conclusão de Curso – TCC)	0	O TCC consiste na elaboração individual de um artigo, orientado por um professor do curso, via Ambiente Virtual de Aprendizagem e Magister.
Total	360	

