

Tecnologias Educacionais

Modalidade	EAD
Periodicidade:	On-line

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS - EAD		
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.
Teorias da Aprendizagem e Docência no Ensino Superior	20	Desenvolvimento histórico das teorias da aprendizagem e dos respectivos conceitos: teoria, ensino, aprendizagem, organizadores e inteligência. Teorias da aprendizagem: Comportamental, Cognitiva e Humanista ou Psicanalítica.
Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Aprendizagem Significativa	20	Sala de aula invertida. Plataformas de ensino e sua utilização na EAD. Aprendizagem significativa em EAD; Conceito de ambientes virtuais; Características de AVAs e exemplificação; Uso de aplicativos específicos; Proposta de uma aula a distância usando AVAs e outros aplicativos específicos.
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.

Design de Material e Conteúdo em EAD	20	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.
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)
Transmídiação e Gamificação	30	O que é transmídia. Narrativa transmídia. Estratégias de transmídiação. Fanfiction. Fancition, novos letramentos e práticas de leitura e escrita. Fundamentos da gamificação no processo de aprendizagem; Teoria da diversão; Gamificação: definições e exemplos; Ambiente virtual de ensino e gamificação; Projeto de gamificação educacional.
Produção e Uso de Objetos Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem	30	Definição de Objeto de Aprendizagem; Desenvolvimento de objetos de aprendizagem: Características e possibilidades de reutilização. Repositórios de objetos de aprendizagem; etapas de desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem; Tecnologias utilizadas no desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem. Metadados que possibilitam a identificação e localização de conteúdo.
Realidade Aumentada na Educação	30	Realidade Virtual e Aumentada (histórico, fundamentos e aplicações). Conceitos sobre interação, interface e navegação. Linguagem para modelar ambientes virtuais Técnicas e ferramentas para produção de conteúdo em Realidade Virtual Aumentada, Realidade Aumentada móvel.
Linguagens Audiovisuais e suas Aplicações na Educação	30	Disciplina voltada para a análise e criação de materiais em linguagem midiáticos audiovisuais direcionados para a atividade educativa (cinema, vídeo, animação e TV). Especificidades das linguagens: audiovisuais e digitais.

		Desenvolvimento de projetos de aplicação; cinema e TV; possibilidades de uso de registros audiovisuais em atividades educacionais.
Metodologias Ativas no EAD	30	Tipos de metodologias ativas na Ead. Aplicação das metodologias ativas na Ead. Princípios e objetivos das metodologias ativas. Design Thinking.
Educação e Cultura Digital	20	Introdução à cultura digital. O que é cultura digital. Da cultura das mídias à cultura digital. Informação em rede. Comunicação em rede. Aprendizagem ubíqua.
Gestão de informação em tecnologias digitais	30	Fluxo de informação. Acesso à informação. Gerenciamento de informação. Linguagem digital. Movimentos sociais e internet. Sistemas de informação para unidades educacionais. Sistemas de informação gerencial
Tecnologias de Apoio à Educação Inclusiva	30	Introdução à educação inclusiva. Atendimento educacional especializado. Tecnologia assistiva. Tipos de tecnologia assistiva. Dispositivos móveis e tecnologia assistiva. Tecnologia assistiva em smartphones
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC	0	O TCC consiste na elaboração individual de um artigo, orientado por um professor do curso, via Magister.
Total	360	