

## DESIGN EDUCACIONAL INFORMAÇÕES GERAIS

### APRESENTAÇÃO

O Design Educacional tem como objetivo oferecer os conhecimentos elementares sobre como ministrar aulas inclusivas, escolhendo os melhores recursos e metodologias adequadas, permitindo, portanto, a efetivação da educação em direitos humanos.

Uma pós-graduação em Design Educacional tem como objetivo capacitar profissionais para atuarem de forma estratégica na área da educação, aplicando princípios de design para o desenvolvimento e aprimoramento de processos de ensino e aprendizagem.

A pós-graduação em Design Educacional proporciona aos profissionais conhecimentos sólidos em design instrucional, ou seja, na criação e implementação de materiais e estratégias de ensino que promovam uma aprendizagem eficaz e significativa.

Os profissionais formados nessa área aprendem a integrar tecnologias educacionais de forma inteligente e eficiente nos processos de ensino, utilizando recursos como plataformas de ensino online, ambientes virtuais de aprendizagem, recursos multimídia, entre outros.

### OBJETIVO

Capacitar os profissionais para aplicarem princípios de design na criação e desenvolvimento de materiais instrucionais eficazes e adequados aos objetivos de aprendizagem.

### METODOLOGIA

Concebe o curso de Especialização Design Educacional, numa perspectiva de Educação a Distância – EAD, visando contribuir para a qualificação de profissionais de educação que atuam ou pretendem atuar na área de Especialização em Educação e Direitos Humanos.

Código	Disciplina	Carga Horária
5258	Cultura digital para o mundo do trabalho	60

### APRESENTAÇÃO

Conceito de hardware e software. Definição de sistemas operacionais. História do computador. Noções de redes de computadores e da Internet. Evolução dos computadores e dos dispositivos móveis. Noções do Windows e suas configurações básicas. Processadores de texto e o MS-Word. Planilhas eletrônicas e o MS-Excel. Geradores de apresentações e o MS-PowerPoint. Computação em nuvem com o MS-OneDrive. MS-Teams. MS-Planner. MS-Outlook. MS-ToDo. MS-MovieMaker.

## OBJETIVO GERAL

Este componente curricular tem por objetivo introduzir o profissional à cultura digital para o mundo do trabalho, fornecendo-lhe conhecimentos básicos sobre as principais ferramentas de produtividade para o trabalho colaborativo em corporações que utilizam ambientes baseados nas tecnologias da Microsoft.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender a evolução digital da sociedade, desde o ábaco até a internet das coisas, passando pela história do computador.
- Compreender o conceito e a evolução dos sistemas operacionais, entendendo a história do primeiro sistema operacional para microcomputadores, o MS-DOS, passando pelos sistemas de interface gráfica, ambientes operacionais de rede, até o Android e os sistemas operacionais para dispositivos móveis.
- Identificar os elementos de um sistema operacional, compreendendo sua arquitetura básica e os componentes do hardware, aplicando as ações para configuração básica do sistema operacional Windows para sincronização de dados com dispositivos móveis.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### UNIDADE I – HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS

### UNIDADE II – INICIAÇÃO ÀS FERRAMENTAS OFFICE

### UNIDADE III – TRABALHO COLABORATIVO DIGITAL

### UNIDADE IV – GERENCIANDO PROJETOS E ORGANIZANDO O TRABALHO

## REFERÊNCIA BÁSICA

BARROS, Maria Sílvia M. de. **Excel 2019**. São Paulo: Editora Senac, 2020.

PIMENTEL, Leonardo. **Word 2019**. São Paulo: Editora Senac, 2019.

## REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

SABINO, Roberto. **PowerPoint 2019**. São Paulo: Editora Senac, 2020.

WITHEE, Rosemarie. **Microsoft Teams para leigos: os primeiros passos para o sucesso**. Alta Books, 2021.

## PERIÓDICOS

MARTELLI, Richard; BARROS, Maria Sílvia M. de. **Excel 2016 Avançado**. São Paulo: Editora Senac, 2019.

4839	Introdução à Ead	60
------	------------------	----

## APRESENTAÇÃO

Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a distância. Ambientes virtuais de aprendizagem. Histórico da Educação a Distância. Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem apoiados pela Internet.

## **OBJETIVO GERAL**

Aprender a lidar com as tecnologias e, sobretudo, com o processo de autoaprendizagem, que envolve disciplina e perseverança.

## **OBJETIVO ESPECÍFICO**

Analisar e entender EAD e TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), Ambiente virtual de ensino e Aprendizagem, Ferramentas para navegação na internet.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

### **UNIDADE I – AMBIENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM VIRTUAL**

PRINCIPAIS CONCEITOS DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA  
GERENCIAMENTO DOS ESTUDOS NA MODALIDADE EAD  
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM  
RECURSOS VARIADOS QUE AUXILIAM NOS ESTUDOS

### **UNIDADE II – APRIMORANDO A LEITURA PARA A AUTOAPRENDIZAGEM**

A LEITURA E SEUS ESTÁGIOS  
OS ESTÁGIOS DA LEITURA NOS ESTUDOS  
ANÁLISE DE TEXTOS  
ELABORAÇÃO DE SÍNTESES

### **UNIDADE III – APRIMORANDO O RACIOCÍNIO PARA A AUTOAPRENDIZAGEM**

O RACIOCÍNIO DEDUTIVO  
O RACIOCÍNIO INDUTIVO  
O RACIOCÍNIO ABDUTIVO  
A ASSOCIAÇÃO LÓGICA

### **UNIDADE IV – FERRAMENTAS DE PRODUTIVIDADE PARA A EAD**

INTERNET E MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS  
COMO TRABALHAR COM PROCESSADOR DE TEXTO?  
COMO FAZER APRESENTAÇÃO DE SLIDES?  
COMO TRABALHAR COM PLANILHAS DE CÁLCULO?

## **REFERÊNCIA BÁSICA**

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Sílvia C. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

SANTOS, Tatiana de Medeiros. **Educação a Distância e as Novas Modalidades de Ensino**. Editora TeleSapiens, 2020.

MACHADO, Gariella E. **Educação e Tecnologias**. Editora TeleSapiens, 2020.

## **REFERÊNCIA COMPLEMENTAR**

DUARTE, Iria H. Q. **Fundamentos da Educação**. Editora TeleSapiens, 2020.

DA SILVA, Jessica L. D.; DIPP, Marcelo D. **Sistemas e Multimídia**. Editora TeleSapiens, 2020.

## PERIÓDICOS

DA SILVA, Andréa C. P.; KUCKEL, Tatiane. **Produção de Conteúdos para EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

4891	Metodologias Ativas	60
------	---------------------	----

## APRESENTAÇÃO

O que são Metodologias Ativas. A Educação 4.0 e o Mundo VUCA. Aprendizagem Baseada em Problemas – PBL. Aprendizagem baseada em projetos – ABP. Ensino Adaptativo. Aprendizagem Baseada em Games e Gamificação. A Escola do Século XXI. A Sala de Aula Invertida. Design Thinking.

## OBJETIVO GERAL

Esse conteúdo tem por finalidade atualizar o educador no que concerne às melhores práticas metodológicas que propiciem ao aluno assumir o seu papel de protagonista do processo de aprendizagem, abordando técnicas e ferramentas recomendadas para atingir tal objetivo.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender o conceito e a aplicabilidade das metodologias ativas
- Compreender os fundamentos metodológicos da aprendizagem
- Entender a fundamentação metodológica da gamificação da aprendizagem

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### UNIDADE I – METODOLOGIAS ATIVAS E A EDUCAÇÃO 4.0

O QUE SÃO METODOLOGIAS ATIVAS

A EDUCAÇÃO 4.0 E O MUNDO VUCA

APLICAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS NA SALA DE AULA

AVALIAÇÃO NOS PROCESSOS QUE UTILIZAM AS METODOLOGIAS ATIVAS

### UNIDADE II – APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS E PROJETOS

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS – PBL

PROBLEM BASED LEARNING (PBL): FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS – ABP

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP): PRINCIPAIS FUNDAMENTOS DE PROJETOS PEDAGÓGICOS

### UNIDADE III – ENSINO ADAPTATIVO E GAMIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM

ENSINO ADAPTATIVO: CENÁRIOS E AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

ENSINO ADAPTATIVO: EXPERIÊNCIAS DE APLICAÇÃO

APRENDIZAGEM BASEADA EM GAMES E GAMIFICAÇÃO

APLICANDO GAMES E GAMIFICAÇÃO À APRENDIZAGEM

### UNIDADE IV – SALA DE AULA INVERTIDA E O DESIGN THINKING

A ESCOLA DO SÉCULO XXI

A SALA DE AULA INVERTIDA  
ORIGEM E EVOLUÇÃO DO DESIGN THINKING  
FERRAMENTAS PARA APLICAÇÃO DO DESIGN THINKING

## REFERÊNCIA BÁSICA

ALMEIDA, S. MEDEIROS, L. MATTAR, J. (Org.). **Educação e Tecnologias, refletindo e transformado o cotidiano**. 1 ed. São Paulo: Artesanato Educacional. 2017.

BATES, A. W. **Educar na Era Digital: Design, ensino e aprendizagem**. 1 ed. São Paulo: Artesanato Educacional. 2016.

## REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Trad. Fernando S. Rodrigues. RS: Pensa Editora Ltda., 2014.

BIE\_ Buck Institute for Education (BIE). **Aprendizagem Baseada em Projetos: Guia para professores de ensino fundamental e médio**. 2ª Edição. Porto Alegre: Penso Editora, 2008.

## PERIÓDICOS

BERGMAN, J. SAMS, A. **Sala de Aula Invertida, Uma Metodologia Ativa de Aprendizagem**. 1 ed. Rio de Janeiro: LTC. 2016.

4888	Currículos e Projetos Pedagógicos	60
------	-----------------------------------	----

## APRESENTAÇÃO

Fundamentos teóricos de currículo. Planejamento de currículo. Programas escolares. Estudo de temas segundo critérios filosóficos, políticos, econômicos e sociais. Determinação da direção que o processo deve assumir na Escola e na Sociedade de fundamentos e perspectivas de elaboração, execução e avaliação do currículo. Análise de situações curriculares para compreensão e intervenção no processo educacional. Elaboração de planos escolares.

## OBJETIVO GERAL

Ao término de seus estudos sobre este conteúdo, você poderá desenvolver projetos pedagógicos, programas e currículos educacionais, uma importante atividade no planejamento e estruturação pedagógica de instituições de ensino em todos os níveis e modalidades educacionais.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Definir os conceitos e evolução histórica sobre currículo
- Compreender sobre a fundamentação teórica do currículo
- Desenvolver as formas de definir cargas horárias curriculares

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

**UNIDADE I – CURRÍCULO, BNCC, EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E SUPERIOR**  
CONCEITOS DE CURRÍCULO E A HISTÓRIA DAS DISCIPLINAS ESCOLARES  
TRAJETÓRIA HISTÓRICA DO CURRÍCULO  
BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)  
ENSINO PROFISSIONALIZANTE E EDUCAÇÃO SUPERIOR

## **UNIDADE II – CURRÍCULO: TIPOS E CONCEPÇÕES**

O CURRÍCULO

DIFERENTES TIPOS DE CURRÍCULO: DIÁLOGOS E CONFLITOS

CURRÍCULO E AS POLÍTICAS PÚBLICAS

O CURRÍCULO COMO PRODUÇÃO SOCIAL E O CURRÍCULO OCULTO

## **UNIDADE III – CURRÍCULO POR COMPETÊNCIAS E ITINERÁRIOS**

SELEÇÃO E ORGANIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS CURRICULARES NA ESCOLA

O CURRÍCULO NUMA ABORDAGEM POR COMPETÊNCIAS

ITINERÁRIOS FORMATIVOS E FLEXIBILIDADE CURRICULAR

MÉTRICAS E CARGAS HORÁRIAS CURRICULARES

## **UNIDADE IV – PROJETOS PEDAGÓGICOS**

CONCEITOS E DEFINIÇÕES DE PROJETOS PEDAGÓGICOS

ESTRUTURAÇÃO DE UM PROJETO PEDAGÓGICO CURRICULAR

DOCUMENTOS ACESSÓRIOS DO PROJETO PEDAGÓGICO CURRICULAR

TENDÊNCIAS CURRICULARES NO BRASIL

## **REFERÊNCIA BÁSICA**

BALL, S. **Diretrizes políticas globais e relações públicas locais em educação**. Currículo sem Fronteiras, v.1, n.2, p. 99-116, jul/dez 2001.

BOUTINET, J. P. **Antropologia do Projecto**. Lisboa, Instituto Piaget. 1990

## **REFERÊNCIA COMPLEMENTAR**

BRASIL, LDB. **Lei 9394/96** - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em < [www.planalto.gov.br](http://www.planalto.gov.br) >.

CARR, W. & KEMMIS, S. **Teoria Crítica de la Enseñanza**. Barcelona: Ediciones Martinez Roca.

## **PERIÓDICOS**

DALLAN, E. M. C. **Competências e Habilidades (ferramentas)**: Como planejar por competências. Nova Escola: A Revista do Professor. São Paulo. Setembro de 2000.

<b>5402</b>	<b>Design Educacional</b>	<b>60</b>
-------------	---------------------------	-----------

## **APRESENTAÇÃO**

Tecnologias educacionais. Ferramentas de autoria. Modelo ADDIE. Matrizes instrucionais. Recursos didáticos e objetos de aprendizagem. Roteiros e storyboards. Métricas editoriais. Gerenciamento de projetos pedagógicos. Plataformas EAD. Protocolos de comunicação digital: LTI, QTI, Scorm. Recursos humanos na esteira editorial. Orçamento de produção pedagógica. Trilhas adaptativas. Metodologias ativas para EAD.

## **OBJETIVO GERAL**

O objetivo desta disciplina é propiciar a geração de conhecimentos e habilidades acerca do design educacional, capacitando o aluno a compreender o processo de criação, desenvolvimento e implantação de conteúdos didáticos

pedagógicos, aplicando tecnologias digitais e métodos ativos pertinentes.

## **OBJETIVO ESPECÍFICO**

- Discernir sobre a diferença entre design educacional ou instrucional, abstraindo o conceito e entendendo os fundamentos desta área de conhecimento no campo da educação.
- Aplicar o modelo ADDIE no projeto de design educacional voltado à aprendizagem.
- Engendrar matrizes instrucionais para aplicação em projetos de design educacional.
- Entender o papel do designer educacional no mercado editorial e nas instituições de ensino que produzem projetos pedagógicos, quer para educação a distância, quer para outras modalidades de ensino.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

### **UNIDADE I – FUNDAMENTOS DO DESIGN EDUCACIONAL**

DESIGN EDUCACIONAL OU INSTRUCIONAL? ENTENDENDO OS FUNDAMENTOS

O MODELO ADDIE E O DESIGN EDUCACIONAL VOLTADO À APRENDIZAGEM

A MATRIZ INSTRUCIONAL E O PROJETO DE DESIGN EDUCACIONAL

O PAPEL DO DESIGNER EDUCACIONAL

### **UNIDADE II – DESIGN DE TRILHAS E INTERFACES EDUCACIONAIS**

ELABORAÇÃO DE ROTEIROS E STORYBOARDS

DESIGN DE MULTIMÍDIA

TRILHAS DE APRENDIZAGEM EM AMBIENTES VIRTUAIS

DESIGN DE AVALIAÇÕES E FEEDBACKS

### **UNIDADE III – DESIGN DE RECURSOS AUDIOVISUAIS E INTERATIVOS**

DESIGN DE PROJETOS AUDIOVISUAIS PARA EDUCAÇÃO

DESIGN THINKING INSTRUCIONAL

DESIGN IMERSIVO: REALIDADE VIRTUAL, AUMENTADA E MISTA

DESIGN DE STORYTELLING

### **UNIDADE IV – FERRAMENTAS DE AUTORIA**

FERRAMENTAS DE AUTORIA PARA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

FERRAMENTAS DE AUTORIA DE TRILHAS INTERATIVAS

FERRAMENTAS DE AUTORIA PARA GERAÇÃO DE STORYTELLING

FERRAMENTAS DE AUTORIA DE OBJETOS INTERATIVOS GAMIFICADOS

## **REFERÊNCIA BÁSICA**

BORTOLOTTI, Karen Fernanda da Silva. Design educacional. Recife: Telesapiens, 2022

BORTOLOTTI, Karen Fernanda da Silva. Criatividade. Recife: Telesapiens, 2023

## REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

PINTO, Gisele Azevedo. Storytelling. Recife: Telesapiens, 2023.

BORTOLOTTI, Karen Fernanda da Silva. Produção multimídia. Recife: Telesapiens, 2023.

MACHADO, Gabriella Eldereti. Educação e Tecnologias. Telesapiens, 2021.

## PERIÓDICOS

MONTEIRO, Fernanda Maria Martins. Projetos de educação - Ensino fundamental anos iniciais. Recife: Telesapiens, 2023

SAVIOLI, Marly. Currículos, Programas e Projetos Pedagógicos. Recife: TeleSapiens, 2020.

4877	Educação e Tecnologias	60
------	------------------------	----

## APRESENTAÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação e a educação. A influência da TV nos processos escolares. As relações presentes na comunicação e educação na sociedade contemporânea. Os aplicativos no ensino. A metodologia ativa. A neuroeducação.

## OBJETIVO GERAL

Este componente curricular visa atualizar o estudante ou profissional da área educacional e/ou tecnológica acerca das ferramentas e processos inovadores aplicáveis ao processo de ensino-aprendizagem.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Indicar tecnoligas e ferramentas que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem
- Estimular o processo de aprendizagem da criança com o uso das tecnologias
- Promover aulas mais criativas, motivadoras e dinâmicas

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### UNIDADE I – A INFLUÊNCIA DA TIC NA EDUCAÇÃO

AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A EDUCAÇÃO

AS TECNOLOGIAS E A MEDIAÇÃO ESCOLAR

A HIPERMÍDIA, A EDUCAÇÃO E A PSICOLOGIA DA APRENDIZAGEM

A INFLUÊNCIA DA TV NOS PROCESSOS ESCOLARES

### UNIDADE II – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E A EDUCAÇÃO

AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A SOCIEDADE

AS TECNOLOGIAS LIVRES

AS RELAÇÕES PRESENTES NA COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

AS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E OS IMPACTOS NA ATUALIDADE

### UNIDADE III – GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A APRENDIZAGEM PELA GAMIFICAÇÃO

## UNIDADE IV – METODOLOGIAS ATIVAS E NEUROEDUCAÇÃO

A METODOLOGIA ATIVA  
O ENSINO HÍBRIDO E SALA INVERTIDA  
ENSINO POR PROJETOS E ESTUDO DE CASO  
A NEUROEDUCAÇÃO

### REFERÊNCIA BÁSICA

BUSARELLO, R.I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.  
FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade**: Revist a Interdisciplinaridade. São Paulo: PUCSP, 2015.

### REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

NECKEL, Izabel A.; DA SILVA, Andréa C. P.; LUPION, Marina R. KUCKEL, Tatiane. **Metodologias Ativas**. Editora TeleSapiens, 2020.

### PERIÓDICOS

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

4847	Pensamento Científico	60
------	-----------------------	----

### APRESENTAÇÃO

A ciência e os tipos de conhecimento. A ciência e os seus métodos. A importância da pesquisa científica. Desafios da ciência e a ética na produção científica. A leitura do texto teórico. Resumo. Fichamento. Resenha. Como planejar a pesquisa científica. Como elaborar o projeto de pesquisa. Quais são os tipos e as técnicas de pesquisa. Como elaborar um relatório de pesquisa. Tipos de trabalhos científicos. Apresentação de trabalhos acadêmicos. Normas das ABNT para Citação. Normas da ABNT para Referências.

### OBJETIVO GERAL

Capacitar o estudante, pesquisador e profissional a ler, interpretar e elaborar trabalhos científicos, compreendendo a filosofia e os princípios da ciência, habilitando-se ainda a desenvolver projetos de pesquisa.

### OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a importância do Método para a construção do Conhecimento.
- Compreender a evolução da Ciência.
- Distinguir os tipos de conhecimentos (Científico, religioso, filosófico e prático).

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

## **UNIDADE I – INICIAÇÃO CIENTÍFICA**

A CIÊNCIA E OS TIPOS DE CONHECIMENTO

A CIÊNCIA E OS SEUS MÉTODOS

A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA

DESAFIOS DA CIÊNCIA E A ÉTICA NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

## **UNIDADE II – TÉCNICAS DE LEITURA, RESUMO E FICHAMENTO**

A LEITURA DO TEXTO TEÓRICO

RESUMO

FICHAMENTO

RESENHA

## **UNIDADE III – PROJETOS DE PESQUISA**

COMO PLANEJAR A PESQUISA CIENTÍFICA?

COMO ELABORAR O PROJETO DE PESQUISA?

QUAIS SÃO OS TIPOS E AS TÉCNICAS DE PESQUISA?

COMO ELABORAR UM RELATÓRIO DE PESQUISA?

## **UNIDADE IV – TRABALHOS CIENTÍFICOS E AS NORMAS DA ABNT**

TIPOS DE TRABALHOS CIENTÍFICOS

APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

NORMAS DAS ABNT PARA CITAÇÃO

NORMAS DA ABNT PARA REFERÊNCIAS

### **REFERÊNCIA BÁSICA**

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

VALENTIM NETO, Adauto J.; MACIEL, Dayanna dos S. C. **Estatística Básica**. Editora TeleSapiens, 2020.

FÉLIX, Rafaela. **Português Instrumental**. Editora TeleSapiens, 2019.

### **REFERÊNCIA COMPLEMENTAR**

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Silvia Cristina. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

OLIVEIRA, Gustavo S. **Análise e Pesquisa de Mercado**. Editora TeleSapiens, 2020.

### **PERIÓDICOS**

CREVELIN, Fernanda. **Oficina de Textos em Português**. Editora TeleSapiens, 2020.

DE SOUZA, Guilherme G. **Gestão de Projetos**. Editora TeleSapiens, 2020.

4890

Produção de Conteúdos para Ead

60

### **APRESENTAÇÃO**

História da educação a distância. Conceitos de EaD. Tecnologias para EaD. Políticas públicas de EaD no Brasil. Infraestrutura para produção de conteúdo EaD. Fluxos de produção editorial. Custo x benefício da produção interna e externa. Design educacional. Autoria de livros didáticos para EaD. Revisão de plágio. Revisão de língua portuguesa.

Revisão de normas ABNT. Bancos de questões. Atividades para EaD. Roteirização de games educacionais, vídeos e podcasts.

## **OBJETIVO GERAL**

O objetivo desta disciplina é gerar as habilidades e conhecimentos necessários no profissional de educação para lidar com as técnicas e ferramentas de produção de conteúdos para EaD.

## **OBJETIVO ESPECÍFICO**

- Compreender o contexto histórico da educação a distância
- Conhecer as tecnologias que o norteiam a educação a distância.
- Conhecer a infraestrutura tecnológica necessária para a produção de conteúdo para EaD.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

### **UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA EAD, PLATAFORMAS E LEGISLAÇÃO**

HISTÓRIA DA EAD

CONCEITOS E DEFINIÇÕES SOBRE EAD

PLATAFORMAS E TECNOLOGIAS PARA EAD

LEGISLAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA EAD

### **UNIDADE II – A PRODUÇÃO EAD POR DENTRO**

INFRAESTRUTURA E RECURSOS HUMANOS PARA PRODUÇÃO EAD

O DESIGN EDUCACIONAL NA PRODUÇÃO EAD

A ESTEIRA DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS EAD

PRODUÇÃO INTERNA VERSUS EXTERNA DE CONTEÚDO PARA EAD

### **UNIDADE III – DESIGN INSTRUCIONAL E A PRODUÇÃO EDITORIAL**

O DESIGN INSTRUCIONAL NA PRODUÇÃO EAD

PRODUÇÃO E REVISÃO AUTORAL

DETECÇÃO DE PLÁGIOS

REVISÃO DE LÍNGUA E ABNT

### **UNIDADE IV – OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA EAD**

BANCOS DE QUESTÕES PARA EAD

ATIVIDADES PARA EAD

GAMES E OBJETOS INTERATIVOS DE APRENDIZAGEM PARA EAD

VÍDEOS E PODCASTS PARA EAD

## **REFERÊNCIA BÁSICA**

BARROS, D. L. **Tecnologias para a Autoaprendizagem**. Uninter. 2019.

BLANCO, E., & SILVA, B. **Comunicação Educativa** – Natureza e formas. Braga: Universidade do Minho. 1991.

## **REFERÊNCIA COMPLEMENTAR**

COORDENAÇÃO GERAL DO ENADE. **Guia de Elaboração e Revisão de Itens** - Banco Nacional de Itens - ENADE 2011. Brasília: Ministério da Educação, 2011.

CORGA, D. **Orientação para elaboração de provas de acordo com o Enade**. 2009.

## **PERIÓDICOS**

WILEY, D. A. **The Instructional Use of Learning Objects**. Association for Educational Communications & Technology. 2002.

Avaliação será processual, onde o aluno obterá aprovação, através de exercícios propostos e, atividades programadas, para posterior. O aproveitamento das atividades realizadas deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete) pontos, ou seja, 70% de aproveitamento.

## **SUA PROFISSÃO NO MERCADO DE TRABALHO**

Docentes de quaisquer áreas e profissionais das redes pública e privada de ensino que atuem ou pretendam atuar na área de Design Educacional de uma instituição escolar.