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 >.

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.

5402	Design Educacional	60

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

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

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

VALENZA, Giovanna Mazzarro; BARBOSA, Thalyta Mabel N. Barbosa. Introdução à EAD. Recife: Telesapiens, 2022

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

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

BORTOLOTI, 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

OS APLICATIVOS NO ENSINO
AS METODOLOGIAS DE DESIGN DE JOGOS EDUCACIONAIS

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 DESIGNER EDUCACIONAL NA PRODUÇÃO EAD
A ESTEIRA DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS EAD
PRODUÇÃO INTERNA VERSUS EXTERNA DE CONTEÚDO PARA EAD

UNIDADE III – DESIGN INTRUCIONAL 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.