**RELAÇÃO DE COMPONENTES E EMENTÁRIOS DO EDUTEC – PARA LIVROS**

**Orientação:**

* **Acessar o AVA de cada componente**
* **Entrar em LEIA PRIMEIRO e copiar o ementário/objetivo (alguns só tem ementário e outros ambos)**
* **Colar na tabela abaixo**
* **Pronto! Quando terminar, me mandem.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ementário / Objetivo | Componente | Professores | Livro | ART |
| Neste componente, trabalharemos questões que envolvem a Acessibilidade e a Educação a Distância. Portanto, nosso foco é tratar de conceitos e materiais que envolvem a temática da inclusão em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.  Nossos objetivos são:  1. Desenvolver os conceitos de Acessibilidade, Deficiência e Tecnologia Assistiva;  2. Apresentar tipos de materiais que podem ser trabalhados com pessoas com deficiência visual e auditiva, cursistas na modalidade a distância;  3. Proporcionar uma reflexão em torno da inclusão de pessoas com deficiência;  4. Conscientizar os estudantes sobre o tema a partir de Leis e Decretos que envolvem o assunto. | Acessibilidade na Educação a Distância | Clarissa Bengston |  | Ok |
| Preparação e nivelamento dos estudantes nas práticas letradas digitais e para navegação do ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Concepções de letramento e letramento digital, suas formas de aquisição, aspectos sociais, legitimação e evolução. Importância das práticas letradas no meio digital e suas implicações sociais, cognitivas e epistemológicas para o ensino. Caracterização do estudante virtual. Exploração de estratégias de organização dos estudos na Educação a Distância.  Objetivos: Ao final do componente o estudante ira: Conhecer o funcionamento básico do curso de especialização em Educação e tecnologias e saber navegar e realizar configurações como estudante dos ambientes virtuais do curso. Além disso, entenderá o conceito de letramento digital e conhecerá papel como estudante virtual. | Ambientação e letramento digital | Daniel Mill Glauber Santiago |  | X |
| Ementa: Estudo e análise da aplicação de ambientes virtuais de aprendizagem à prática pedagógica. Desenvolvimento do potencial de comunicação e de interatividade das tecnologias digitais de informação e comunicação. Análise da interatividade e mediação entre sujeitos e com o conhecimento pelas tecnologias digitais. Prática pedagógica e mediação em comunidades virtuais. Organização, participação, colaboração e cooperação em ambientes tradicionais e virtuais (internet). Concepção, desenvolvimento e uso de dispositivos e ferramentas digitais no ensino-aprendizagem.  Objetivos: Elaborar um ambiente virtual de aprendizagem dentro de uma proposta pedagógica prática. | Ambientes virtuais de aprendizagem | Glauber Santiago |  | OK |
| Ementa: Uma leitura crítica do panorama da inserção da Internet nos processos educacionais, por meio das possibilidades de interação e criação coletiva na web. A concepção e produção de propostas pedagógicas envolvendo redes sociais e outros recursos da Internet, visando o planejamento de ações práticas aplicadas ao cotidiano dos ambientes de aprendizagem.  Objetivos:   * Refletir criticamente à respeito da inserção da Internet na sociedade e, mais especificamente, nos processos educacionais * Identificar as potencialidades e os problemas de uso de redes sociais em processos de ensino e aprendizagem. * Compreender dinâmicas de organização de conteúdos pedagógicos, informativos e acadêmicos na Internet * Possibilitar o planejamento de ações pedagógicas envolvendo o uso de redes sociais e recursos de Internet. | Aplicações pedagógicas de Internet e redes sociais | Ian Mazzeu |  | OK |
| Ementa:  Novas possibilidades de expressão, autonomia e criatividade no ensinar e no aprender com jogos e aplicativos digitais; Concepção e produção de jogos e aplicativos digitais de caráter didático; Introdução às tecnologias de informática relacionadas com jogos e aplicativos digitais; Ferramentas de autoria para produção jogos e aplicativos digitais.  Objetivos:  - Compreender as características essenciais dos jogos;  - Perceber as estreitas ligações entre os jogos e a sociedade;  - Analisar jogos digitais com olhos para o uso pedagógico;  - Ter a percepção do jogo como parte do planejamento pedagógico; | Aplicações pedagógicas de jogos digitais | Paulo Montanaro |  | 2 |
| Ementa: Rádio e educação no Brasil: breve histórico. Web Rádio: possibilidades pedagógicas. Projetos e experiências com Web Rádio na escola. Planejamento, produção, gerenciamento e transmissão para Web Rádios educativas. Interfaces e conexões entre Web Rádio e Podcast.  Objetivos: O objetivo central desse componente é compreender por meio de atividades teórico-práticas alguns fundamentos da utilização do Web Rádio com finalidades educativas. Nesse âmbito, podemos nos questionar: qual a relação entre o Rádio e a Educação? Qual a distinção entre o Rádio convencional e o Web Rádio? Como estruturar do ponto de vista operacional uma Web Rádio com finalidades educativas? Quais conexões podemos estabelecer entre as Web Rádios educativas e os Podcasts? Essas e outras perguntas estarão presentes na estrutura dinâmica do componente curricular em questão e poderão ser acompanhadas por meio de videoaulas, guias de estudos e outros materiais que serão disponibilizados no ambiente virtual de aprendizagem. . | Aplicações pedagógicas de Rádio, Web-rádio e pod cast | Alecir Carvalho Cleder Tadeu Antão Daniel Mill |  | OK |
| Ementa: A televisão no contexto socioeducativo e a linguagem televisiva, noções básicas de seus aspectos tecnológicos, culturais e políticos. Conceito de Televisão, Web-TV e Vídeocast. O uso educacional do vídeo; vantagens e desvantagens. Elementos Constituintes de Web-TV e Videocast. Análise e crítica Web-TVs e Vídeocasts.  A elaboração de roteiros de Web-TV e Videocast didáticos. Prática de montagem de Videocast didático.  Objetivos:  -Traçar um panorama da evolução tecnológica compreendida entre o advento da televisão e as novas plataformas de distribuição de mídia on-line;  - Correlacionar aspectos tecnológicos, políticos e sociais do audiovisual, sob o prisma das mídias de massa;  - Proporcionar noções de linguagem, tecnologia e aplicações práticas para o emprego do vídeo, em suas diversas modalidades, enquanto ferramenta didática. | Aplicações pedagógicas de Televisão, web-tv e vídeo cast | Camila Oliveira Glauber Santiago |  | OK |
| Ementa: Novas possibilidades de expressão, autonomia e criatividade no ensinar e no aprender com audiovisual; Concepção e produção audiovisual e animações de caráter didático; Introdução às tecnologias de informática relacionadas com audiovisual; Ferramentas simples de autoria para produção audiovisual; e Prática de criação de audiovisual.  Objetivos:  Esta Componente Curricular se concentrará na crítica à instrumentalização pedagógica do audiovisual, propondo possibilidades de reflexão e produção audiovisual em espaços de aprendizagem como suporte de emancipação intelectual, política e estética. Para tanto, partiremos da proposta de leitura crítica e criativa de pequenos vídeos/filmes, abordando-os como forma de reinvenção do conhecimento.  Entendemos como audiovisual uma forma de linguagem que se utiliza dos recursos visuais e sonoros com objetivo de transmitir um conteúdo específico e de caráter diferenciado com relação aos conteúdos curriculares a serem trabalhados em sala de aula. No entanto, esta particularidade do audiovisual não exclui possibilidades de trabalho em conjunto com os saberes sistematizados por cada uma das disciplinas escolares, podendo ser realizado sem que seu conteúdo próprio seja reduzido à didática ilustrativa.  As artes do “cinema” e do “vídeo”, como diferentes modalidades de expressão da linguagem audiovisual serão objeto de análise e trabalho nesta componente curricular, cujo foco será a reflexão sobre o lugar do espectador e de sua potência criadora a partir dos recursos audiovisuais como instrumentos pedagógicos.  Partiremos de reflexões sobre o papel e as possibilidades de aplicação da lei 13006/2014 e a necessidade de trabalho com e a partir do cinema em espaço escolar. | Aplicações pedagógicas do audiovisual | Alan Victor Costa |  | OK |
| Ementa: Aspectos musicais e tecnológicos envolvidos da produção musical; uso criativo de recursos on-line para uma produção musical elementar; aplicações educacionais para produções musicais simples. | Aplicações Pedagógicas em Produção musical na educação | Glauber Santiago |  | OK |
| Ementa: Apontamentos sobre aprendizagem ativa, aprendizagem significativa e metodologias ativas. Bases pedagógicas e fundamentos teóricos da aprendizagem ativa e significativa. Estratégias e metodologias para aprendizagem ativa na cultura digital: Aprendizagem baseada em problemas (PBL); Aprendizagem baseada em projetos; Aprendizagem entre pares (Peer instruction) ou aprendizagem baseada em times (Team Based Learning); Sala de aula invertida e aprendizagem invertida; Movimento Maker (“Faça Você Mesmo”) e Abordagem Steam (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics); Robótica pedagógica; etc. | Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital | Daniel Mill |  | OK |
| Ementa: Construção coletiva de conhecimento e aprendizagem colaborativa. Comunidade de trabalho. Aprendizagem em rede na diversidade. Colaboração, (co) autoria e aprendizagem em rede. O ambiente virtual de aprendizagem como sistema de suporte às comunidades virtuais de aprendizagem: possibilidades e limites da ferramenta Moodle.  Objetivos:  Compreender as dimensões da aprendizagem colaborativa em uma sociedade digital e sua relação com as intencionalidades coletivas de compartilhar, discutir e construir significados.  Conhecer modelos de atividades com participação ativa do estudante na avaliação e suas implicações para os processos de aprendizagem.  Discutir potencialidades e limitações da plataforma virtual Moodle para o desenvolvimento de práticas colaborativas. | Aprendizagem colaborativa nas comunidades em rede | Valéria Lima Izabel Meister |  | 2 |
| Ementa: Conceito de avaliação. Importância da avaliação no processo de aprendizagem. Avaliação em processo. Instrumentos, critérios e estratégias de feedback para a avaliação da aprendizagem em ambientes virtuais.  Objetivos:  Retomar o conceito geral de avaliação e compreender a sua aplicação em ambientes virtuais de aprendizagem;  Compreender o conceito de acompanhamento da aprendizagem do aluno na perspectiva da avaliação em processo;  Conhecer os diferentes instrumentos para coleta de dados avaliativos e seus critérios;  Conhecer estratégias de feedback utilizadas em cursos com suporte em ambientes virtuais. | Avaliação em processos de aprendizagem na Educação a Distância | Priscila Bianchi |  | OK |
|  | Criação e gestão de negócios em Educação e Tecnologias | Aracy Araujo |  | OK |
|  | Cultura digital e convergência midiática na educação | João Justi |  | OK |
|  | Desenho universal para a aprendizagem com apoio de tecnologias digitais | Babette Mendonza |  | OK |
|  | Desenvolvimento do Projeto Integrador (TCC) | Daniel Mill Glauber Santiago Mara Pasian |  | X |
|  | Design de Jogos Educacionais | Delano Beder Joice Otsuka Rogério Bordini |  | OK |
|  | Didática e prática docente na cultura digital | Daniel Mill Angélica Zanotto |  | OK |
|  | Direito digital na Educação | Clarissa Bengston |  | OK |
|  | Docência virtual | Daniel Mill |  | OK |
|  | Ecologias de aprendizagem e rede virtuais | Sara Dias-Trindade |  | OK |
|  | Educação e Tecnologias: uma introdução ao curso | Daniel Mill Glauber Santiago |  | X |
|  | Educação híbrida como estratégia educacional | Daniel Mill |  | OK |
|  | Educação, redes sociais e cultura digital | Babette Mendoza |  | OK |
|  | Ferramentas de produtividade em nuvem no contexto educacional | Glauber Santiago |  | OK |
|  | Flexibilidade pedagógica: espaço, tempo e currículo | Daniel Mill |  | OK |
|  | Formação de professores e o TPACK (Conhecimento Tecnológico Pedagógico do Conteúdo) | Daniel Mill Braian Veloso |  | OK |
|  | Gamificação, transmidiação e aprendizagem | Paulo Montanaro |  | 2 |
|  | Geotecnologias aplicadas à educação | Claudionor Ribeiro Fernando Santil |  | 4 |
|  | Gestão estratégica da Educação a Distância | Daniel Mill |  | OK |
|  | Gestão organizacional e estruturação da Educação a Distância | Fabiane Lizarelli Daniel Mill |  | OK |
|  | Gestão pedagógica em Educação a Distância | Daniel Mill Maria Iolanda Monteiro |  | OK |
|  | Inovações tecnológicas e inovações pedagógicas | Ortenio de Oliveira Patricia Falcão |  | OK |
|  | Institucionalização da modalidade de Educação a Distância | Daniel Mill Braian Veloso |  | OK |
|  | Integração de mídias na educação | Haroldo Luiz Bertoldo |  | OK |
|  | Introdução à modelagem e impressão 3D | Glauber Santiago Camila Oliveira |  | OK |
|  | Introdução à programação computacional para o educador | Camila Oliveira Glauber Santiago |  | OK |
|  | Introdução ao Design Instrucional | Glauber Santiago |  | OK |
|  | Introdução aos Jogos na Educação | Delano Beder Joice Otsuka Rogério Bordini |  | OK |
|  | Laboratório de educação e tecnologias | Babette Mendoza Daniel Mill Glauber Santiago Janaína Goulart Clarissa Bengtson |  | X |
|  | Legislação educacional e da Educação a Distância | Priscila Bianchi |  | OK |
|  | Linguagem cinematográfica e audiovisual em contexto educativo | Antônio Moreira |  | OK |
|  | Linguagem do rádio e da TV na educação | Braian Veloso |  | OK |
|  | Linguagens, comunicação e tecnologia na educação | Erika Rocha Patricia Falcão |  | OK |
|  | Metodologia de pesquisa e produção científica 1 | Daniel Mill Glauber Santiago Mara Pasian |  | X |
|  | Metodologia de pesquisa e produção científica 2 | Daniel Mill Glauber Santiago Mara Pasian |  | X |
|  | Metodologias ativas de aprendizagem | Glauber Santiago Camila Oliveira |  | OK |
|  | Mídias, comunicação e formação infanto-juvenil | Maria Iolanda Monteiro |  | OK |
|  | M-learning: Educação e mobilidade | Glauber Santiago Camila Oliveira |  | OK |
|  | Movimento Maker e STEAM: novas possibilidades de explorar currículos | Sergio Ferreira Daniel Mill |  | OK |
|  | Noções elementares sobre Educação a Distância | Daniel Mill Glauber Santiago |  | OK |
|  | Personalização da aprendizagem com os estilos de uso do virtual | Daniela Melaré Daniel Mill |  | OK |
|  | Planejamento do processo de ensino-aprendizagem em Educação a Distância | Maria Angélica Zanotto Daniel Mill |  | OK |
|  | Planejamento e organização de animações para educação | Paulo Montanaro |  | 2 |
|  | Planejamento e organização de mídia audiovisual para educação | Ian Mazzeu |  | OK |
|  | Planejamento e produção de e-books e hipermídias | Camila Oliveira Priscila Cesario |  | OK |
|  | Planejamento e Produção de mídia escrita para Educação | Clarissa Bengtson |  | 3 |
|  | Polidocência e Equipes de Trabalho na Educação a Distância | Daniel Mill |  | OK |
|  | Prática pedagógica com tecnologias digitais | Daniel Mill Braian Veloso |  | OK |
|  | Produção de animações para educação | Paulo Montanaro |  | 2 |
|  | Produção de mídia audiovisual para educação | Ian Mazzeu |  | Ok |
|  | Robótica pedagógica | Ortenio Oliveira Daniel Mill |  | OK |
|  | Sistema de tutoria e modelos de feedback | Ana Paula Silva |  | OK |
|  | Tecnologia Assistiva na educação | Camila Oliveira |  | OK |
|  | Tópicos especiais em Design Instrucional | Glauber Santiago |  | X |
|  | Tópicos especiais em Docência na Educação a Distância | Daniel Mill Braian Veloso |  | X |
|  | Tópicos especiais em Formação de Professores na cultura digital | Daniel Mill |  | X |
|  | Tópicos especiais em Gestão da Educação a Distância | Daniel Mill |  | X |
|  | Tópicos especiais em Jogos e Gamificação na Educação | Daniel Mill |  | X |
|  | Tópicos especiais em Metodologias ativas de aprendizagem | Daniel Mill |  | X |
|  | Tópicos especiais em Produção e Uso de Tecnologias para Educação | Daniel Mill Patrícia Falcão |  | X |
|  | Tópicos especiais em Recursos de Mídias na Educação | Camila Oliveira Braian Veloso |  | X |
|  | Webconferência e sua aplicação pedagógica | Maria Angélica Zanotto |  | OK |