Universidade Federal do ABC

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO MEDIADA POR TECNOLOGIAS

Universidade Federal do ABC

SUMÁRIO

1 DADOS DA INSTITUIÇÃO ____ *4*

2 PROJETO DO CURSO ____ *4*

2.1 Apresentação ____ **4**

2.2 Histórico do Curso ____ **7**

3 Dados gerais da proposta ____ *7*

3.1 Quantitativo de vagas ____ **7**

3.2 Público-alvo ____ **8**

3.3 Forma de ingresso ____ **8**

3.3.1 Processo de Seleção dos Discentes ____ 8

3.3.2 Atuação Profissional ____ 8

3.3.3 Itens de pontuação ____ 9

3.3.4 Comissão Julgadora ____ 9

3.4 Matrícula ____ **9**

4 Metodologia de ensino e Aprendizagem ____ *9*

4.1 Ambiente Virtual de Aprendizagem ____ **10**

4.2 Modelo de tutoria ____ **11**

4.3 Metodologia de avaliação de aprendizagem ____ **12**

4.4 A inovação da aprendizagem ____ **13**

5 Organização Curricular ____ *15*

Universidade Federal do ABC

5.1 carga horária e duração do curso 15

5.2 Matriz Curricular 15

6 Integralização 16

7 Desligamento do curso 17

8 frequência mínima exigida 17

9 critérios de aprovação nas disciplinas e mecanismos de recuperação 18

10 EQUIPE DOCENTE E MULTIDISCIPLINAR 18

10.1 Coordenação 18

10.2 Equipe Multidisciplinar 18

10.3 Docentes 19

10.4 tutores 19

11 INFRAESTRUTURA PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 19

11.1 Infraestrutura par tutoria 19

11.1.1 Produção do material didático 20

11.2 Sistema de gestão acadêmica 21

11.3 POLOS SELECIONADOS 21

12 AVALIAÇÃO de qualidade 21

12.1 Avaliação do curso 21

12.2 Avaliação Institucional 22

Universidade Federal do ABC

1 DADOS DA INSTITUIÇÃO

A Universidade Federal do ABC foi criada pela Lei nº 11.145, de 26 de julho de 2005, estando inserida no projeto federal de ampliação de oferta de ensino público de qualidade em nível superior. Com campus nos municípios de Santo André e São Bernardo do Campo, região do Grande ABC, em São Paulo, a Universidade veio atender aos anseios da região, cuja comunidade há muitos anos vem pleiteando a criação de uma universidade pública.

Seu *slogan* “Universidade de Ponta para o Século XXI”, denota o compromisso desta instituição com a quebra de paradigmas e com o avanço científico e tecnológico do país, o que está explícito em seu projeto pedagógico, particularmente nos princípios norteadores de seu trabalho.

2 PROJETO DO CURSO

2.1 APRESENTAÇÃO

No Brasil, a preocupação com a inclusão do tema “Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e Educação” na formação inicial docente ficou clara nas intenções das autoridades educacionais em 2009, quando foi instituída a Política Nacional de Formação de Profissionais do Magistério da Educação Básica (Decreto no 6.755, de 29 de janeiro de 2009) e, em seguida, o Plano Nacional de Formação dos Professores da Educação Básica (Portaria Normativa nº 9, de 1o de julho de 2009). O Decreto no 6.755/2009 estabelece como um de seus dez objetivos: “IX – promover a atualização teórico-metodológica nos processos de formação dos profissionais do magistério, inclusive no que se refere ao uso das tecnologias de comunicação e informação nos processos educativos”. A formação de formadores no uso pedagógico das TIC é uma das questões a serem enfrentadas no Brasil, o que não é uma questão trivial, considerando-se o tamanho da demanda a ser atendida e as diferenças regionais existentes.

Universidade Federal do ABC

Diante desse contexto, o curso de Especialização em Inovação na Educação Mediada por Tecnologia (IEMTec) é um curso com o objetivo de, em médio prazo, incrementar a formação do professor do ensino básico e profissionais da educação para o planejamento, desenvolvimento e uso de tecnologias educacionais que impactem de maneira positiva no contexto escolar brasileiro.

Este projeto pedagógico de curso considera os elementos necessários para ofertas na modalidade à distância, presencial e híbrida. As especificidades de cada modalidade serão destacadas pontualmente.

O público-alvo do programa são os professores da educação básica e profissionais da educação que desejam:

- estudar o projeto, desenvolvimento, uso e avaliação das tecnologias na educação.
- atualizar e aprimorar seus conhecimentos conceituais e instrumentais acerca das tecnologias na educação;
- aplicar a tecnologia como instrumento que agrega valor à aprendizagem;
- incorporar o pensamento computacional no ensino das disciplinas que ministram;
- conhecer possibilidades de trabalho com Tecnologias da Informação e Comunicação Acessíveis;

O objetivo geral do IEMTec é oferecer um curso com sólida formação conceitual em educação, articulada com as teorias pedagógicas e computacionais adequadas ao projeto, uso e avaliação das tecnologias na educação. Essas teorias devem contemplar as necessidades advindas do trabalho cotidiano dos professores da educação, valorizando assim esse profissional de forma a fortalecê-los no enfrentamento dos desafios postos pelo seu exercício profissional. Seguindo essa linha, o curso possui como objetivos específicos:

- Buscar formação adequada para o projeto, produção e uso das tecnologias para o exercício qualificado dos professores da educação básica;
- Afirmar o compromisso permanente com a qualidade do ensino e da aprendizagem

mediados por computador em diferentes áreas do conhecimento;

- Desenvolver postura crítica acerca do projeto, avaliação e uso das tecnologias educacionais, primordialmente nos níveis de ensino fundamental e médio;
- Ensinar novos papéis que os professores da educação básica podem exercer diante da multidisciplinaridade exigida no desenvolvimento de tecnologias educacionais;
- Valorizar o profissional da educação por meio do aprimoramento de sua formação;
- Apresentar propostas de TICs acessíveis ao público-alvo da educação especial; e
- Utilizar as TICS para repensar sobre as práticas de ensino-aprendizagem, evitando reproduzir as práticas inerentes a uma pedagogia tradicional em espaços virtuais.

Enfatiza-se que os objetivos do IEMTec estão alinhados aos objetivos do Plano Nacional de Educação (PNE), Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Sociedade Brasileira da Computação (SBC), Comissão Especial de Informática na Educação (CEIE) e da Universidade Aberta do Brasil (UAB), conforme destacado a seguir:

- O PNE (2014/2024) prevê, em sua meta 16, formar em nível de pós-graduação, 50% (cinquenta por cento) dos professores da educação básica, até 2024, e garantir a todos(as) os(as) profissionais da educação básica formação continuada em sua área de atuação, considerando as necessidades, demandas e contextualizações dos sistemas de ensino.
- BNCC: a Resolução Nº 1 do CNE/CEB de 4 de outubro de 2022, em complemento à BNCC, define normas sobre Computação na Educação Básica, e considera a formação inicial e continuada de professores para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Básica. Considerando a necessidade e disseminação do uso das tecnologias e inclusão digital dos estudantes da Educação Básica, a Computação passa a ser um componente obrigatório em todas as escolas do Brasil em 1 ano após a aprovação da Resolução N° 1 de 2022 [BRASIL d, 2022].
- SBC: a missão estatutária da SBC, em seu Artigo 2º, aponta como uma de suas

finalidades "incentivar atividades de ensino, pesquisa e desenvolvimento em computação no Brasil".

- CEIE: segundo o regimento da CEIE, uma de suas missões é “executar ações pela melhoria da qualidade da educação brasileira de forma articulada com os órgãos governamentais, sociedade, setor produtivo e comunidade científica".
- UAB: no Art. 1º do decreto de Nº 5.800, de 8 de junho de 2006, prevê em seu parágrafo único: V - reduzir as desigualdades de oferta de ensino superior entre as diferentes regiões do País; VI - estabelecer amplo sistema nacional de educação superior a distância; e VII - fomentar o desenvolvimento institucional para a modalidade de educação a distância, bem como a pesquisa em metodologias inovadoras de ensino superior apoiadas em tecnologias de informação e comunicação.

2.2 HISTÓRICO DO CURSO

Este documento é uma atualização do projeto pedagógico do curso IEMTec. O projeto foi originalmente concebido para oferta na modalidade a distância pelo Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB). Duas turmas foram ofertadas: a primeira, iniciada em 2020 e concluída em 2022, e a segunda, em andamento desde 2023, com previsão de término no início de 2025. Ambas foram realizadas na modalidade de Ensino a Distância (EAD) e financiadas pelo programa UAB. No entanto, este PPC também contempla a possibilidade de ofertar o curso nas modalidades presencial ou híbrida, com ou sem financiamento de outros órgãos.

3 DADOS GERAIS DA PROPOSTA

3.1 QUANTITATIVO DE VAGAS

Modalidade a distância: até 250 vagas, de acordo com os recursos disponibilizados em editais específicos, considerando-se que haja pelo menos 1 tutor para cada 30 discentes.

Universidade Federal do ABC

Modalidade presencial (*) ou híbrida (com tutor): até 250 vagas por turma, considerando-se que haja pelo menos 1 tutor para cada 30 discentes.

Modalidade presencial (*) ou híbrida (sem tutor): até 30 vagas por turma.

Na oferta presencial é importante considerar a infraestrutura disponibilizada (salas de aula e/ou laboratórios).

3.2 PÚBLICO-ALVO

Professores da educação básica e profissionais da educação e/ou o público definido por edital público para seleção de discentes.

3.3 FORMA DE INGRESSO

Processo seletivo através de edital público, onde serão especificados os critérios de seleção. Caso o curso seja oferecido em modalidade a distância ou presencial fora do Campus da UFABC, os polos devem constar no edital de seleção.

1. Processo de Seleção dos Discentes

O Processo de Seleção dos discentes será realizado por meio de critérios objetivos definidos em edital público após aprovação em instâncias adequadas na instituição.

Os requisitos essenciais que deverão estar contemplados no edital são:

Formação

- Exigência de Graduação, por se tratar de um curso de pós-graduação;

2. Atuação Profissional

- Exigência de comprovação de ser parte do público-alvo.

3. Itens de pontuação

- Os itens de pontuação deverão considerar as características do público-alvo definido pelo edital.

4. Comissão Julgadora

Todo o processo de seleção será coordenado e executado por comissão julgadora formada pelo coordenador do curso e por, no mínimo, três professores doutores, indicados pelo Coordenador do Curso.

3.4 MATRÍCULA

A matrícula no curso se dará de acordo com critérios definido no edital de ingresso.

4 METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A metodologia adotada no curso tem por base as ideias apregoadas pelas teorias que colocam o discente como sujeito de sua aprendizagem, que constrói o conhecimento de maneira ativa, individual e coletivamente. Nesse processo, para que ocorra aprendizagem e construção de conhecimento, a interação entre os discentes é fundamental.

Sob o ponto de vista metodológico, as concepções de aprendizagem dialógica ocuparão lugar de destaque em todo o processo de desenvolvimento e oferta do curso. Partimos do pressuposto de que a aprendizagem dialógica é uma interessante proposta para subsidiar os processos de construção de conhecimentos, uma vez esta concepção permite superar o paradigma educacional da “transmissão”, por um paradigma de mediação, que privilegie a aprendizagem por meio da interação professor-aluno-saberes. Para sua concretização, todas as disciplinas do curso serão conduzidas adotando-se a metodologia de projetos, colocando os estudantes diante de um conhecimento que se constrói a partir da prática, da reflexão sobre a prática e da ressignificação de conceitos e teorias a partir das análises da realidade escolas e

suas relações com cada disciplina do curso.

Isso nos leva a reafirmar que as atividades, o material didático e o desenvolvimento da monografia não estão isolados. Pelo contrário, articulam-se pela via das atividades que levam em conta teoria e prática, também articuladas nos momentos de planejamento, na execução e na avaliação destas atividades. Oficinas, estudo de casos, exercícios, debates dirigidos, grupos de estudos, pesquisa e atividades extracurriculares, com orientação docente que assegurem a articulação da vida acadêmica com a realidade concreta da escola e dos avanços da sociedade serão práticas recorrentes para a construção de conhecimentos nestas áreas.

Recursos de multimídia e ferramentas no ambiente virtual como vídeos, podcasts, webpages, fóruns de discussão, chats, webconferências, atividades síncronas e assíncronas serão utilizadas como instrumentos de ação e reflexão. O que se pretende é que tal metodologia garanta a coerência entre o que se faz na formação do educador e o que se espera que ele faça quando de sua atuação profissional.

Para obter êxito nas abordagens escolhidas nesse PPC, a equipe pedagógica deve estimular o docente na utilização metodologias pedagógicas ativas sempre mediadas pelas tecnologias, tais como:

- Aprendizagem baseada em: problemas, projetos, desafios, entre outras;
- Aulas síncronas ou assíncronas e dialogadas; e
- Integração entre componentes por meio do desenvolvimento de projetos interdisciplinares.

4.1 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Por se tratar de um curso de inserção das TIC na Educação, independentemente da modalidade da oferta (a distância ou presencial) o curso deverá usufruir de um Ambiente Virtual de Aprendizagem, com acesso via Internet, disponibilizado pela UFABC. O ambiente virtual de aprendizagem (AVA) possibilita a realização de atividades onde haja a comunicação

entre os discentes de forma assíncrona (Fóruns, e-mails, etc) ou síncrona (Chat, comunicador instantâneo, videoconferência, etc). Docentes e tutores são mediadores destas atividades.

Especialmente para a modalidade à distância, o ambiente em que se desenvolverá o curso deve favorecer a comunicação e a interação. Cabe aos formadores do curso (tutores e professores) intervirem de maneira a otimizar esta interação.

4.2 MODELO DE TUTORIA

O tutor é o elemento que acompanha e orienta o discente, apoiando-o em seu processo de ensino e aprendizagem e promovendo a interação entre os discentes. Por meio do acompanhamento dos acessos e produções do discente, da verificação de suas participações em ferramentas interativas, o tutor tem a possibilidade de intervir, questionando e orientando-o. Um aspecto fundamental a ser destacado é a questão da interação e da interatividade e, neste caso, o papel do tutor também é fundamental. Num ambiente virtual, a interação entre discentes, entre discentes e formadores e entre discentes e o objeto de conhecimento possui elementos com características próprias e necessita de acompanhamento próximo e intervenções precisas.

A tutoria é um aspecto fundamental quando as turmas envolvem muitos discentes e/ou abordagens pedagógicas baseadas em desenvolvimento de projetos.

A figura da tutoria é indispensável na modalidade à distância. Uma das questões presentes nos cursos a distância é o sentimento de isolamento do discente. É preciso, por parte deste, ter disponibilidade de tempo, disciplina, organização, interesse pela pesquisa, autoconhecimento e capacidade de identificar suas próprias dificuldades. O tutor é elemento fundamental que deve incentivar, identificar e apontar ao discente os seus avanços, sanar suas dúvidas e propor ações para que ele se organize. Além disso, o tutor tem elementos para compor o sistema de avaliação do curso, tanto no que se refere à avaliação da aprendizagem do discente, como na avaliação institucional.

Universidade Federal do ABC

4.3 METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação em cada módulo será feita utilizando se da rubrica de conceitos, conforme projeto pedagógico institucional (PPI) da UFABC.

Os conceitos a serem atribuídos aos estudantes, em uma dada disciplina deverão estar relacionados com o aproveitamento em atividades avaliativas como:

a) Exercícios;

b) Relato de experiências;

c) Atividades de pesquisa;

d) Participação interativa e dialógica em ferramentas interativas síncronas ou assíncronas;

e) Atividades colaborativas propostas;

f) Trabalhos individuais ou em grupo; e

g) Projetos interdisciplinares.

Os pareceres também deverão levar em conta a capacidade do discente de utilizar os conceitos e o material das disciplinas, sua criatividade, sua originalidade, a clareza da apresentação e a participação em ferramentas interativas (*Chats*, Fóruns, etc) bem como sua participação nas atividades presenciais.

Em todos os formatos de avaliação propostos serão avaliados, conforme critérios pedagógicos de cada avaliação, o cumprimento de prazos, qualidade dos materiais produzidos, número e qualidade das participações em ferramentas interativas sendo que para cada uma destas atividades o discente receberá um conceito. Deve-se levar em consideração na avaliação, conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais como descrito abaixo:

Conteúdo conceitual: diz respeito à base teórica. Deste modo, busca abordagem pedagógica dialógica, estratégias para o pré-aula, para a condução da aula e para o pós-aula. A partir dessa abordagem, o discente deve mostrar-se capaz de esclarecer os conceitos estudados, refletir sobre aspectos positivos e negativos e limites e potencialidade para a

aplicação prática do conceito. Deve buscar conhecer as ferramentas que lhe serão úteis durante sua trajetória de informatização. Cabe ao discente realizar atividades mantendo foco no roteiro de aulas e fazendo uso dos conceitos apresentados nas mesmas. Além dos pontos mencionados, o discente deve exibir postura crítica e criativa apresentando reflexões que vão além das trazidas pelos professores.

Conteúdo procedimental: o conceito diz respeito a colocar em prática o conhecimento que foi adquirido. A partir dessa abordagem, o discente deve buscar manter a pontualidade nas atividades síncronas e à antecedência no agendamento de reuniões com o tutor. Durante as aulas, é necessário conversar sobre o material utilizado, saber ouvir, manter-se atento ao chat e demonstrar postura questionadora. Fora das aulas, o discente deve buscar realizar suas atividades de maneira autônoma e assistir aos tutoriais.

Conteúdo atitudinal: diz respeito à vivência do indivíduo na sua relação com a sociedade. Nesse aspecto, o discente deve mostrar-se cortês, aberto à auxiliar seus colegas, bom ouvinte e respeitoso. Durante as aulas, o discente deve apresentar reflexões, mostrar-se aberto à mudança de opinião, evitar a conversação com linguagem informal e buscar manter a comunicação com seus colegas. Fora das aulas, é necessário manter-se atento às orientações dadas nos roteiros de aula e às enviadas pelo tutor.

4.4 A INOVAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Muitos são os esforços para a conceituação teórica sobre o que é inovação na educação. O curso IEMTec está inserido nesse contexto das incertezas e fragilidades de formação de diversos cenários que favoreçam o surgimento de uma mentalidade propositiva para o conceito de Educação Inovadora. O formando deste curso pode ser, então, peça-chave desse contexto.

As novas tecnologias de informação e comunicação têm papel central e podem se tornar elementos de inflexão, divisor de águas entre um sistema educativo arcaico e

Universidade Federal do ABC

ultrapassado e um novo sistema inovador, sintonizado com uma nova sociedade. Mas também podem servir à manutenção daquele sistema tradicional, que, é sabido, não proporciona a formação integral das pessoas. Por isso, é necessária a reflexão sobre o que pode ser inovador na mediação da aprendizagem por tecnologias.

Segundo Barrera (2019), inovação na educação é um processo intencional de mudança de uma prática educativa que incorpora um ou mais aspectos novos a essa prática.

- a inovação na educação é um processo, não um acontecimento pontual;
- trata-se de um processo relativo à educação e não à escolarização;
- há intenção de se produzir a mudança de certa prática social;
- todos os integrantes da comunidade podem ser agentes de inovação;
- inovação está associada à mudança, e não à melhoria, isto é, não há necessariamente uma carga valorativa.

A inovação é algo aberto, capaz de adotar múltiplas formas e significados, associados com o contexto no qual se insere. Destaca-se, igualmente, que a inovação não é um fim em si mesma, mas um meio para transformar os sistemas educacionais (Messina, 2001).

Tendo isso em conta, tanto as disciplinas ofertadas quanto a monografia deverão estar alinhadas com as abordagens teóricas pedagógicas do século XX (Sociointeracionista, Construtivista, Aprendizagem Dialógica, Aprendizagem Colaborativa, Aprendizagem Significativa), recorrendo à investigação de estudos científicos que apontem para a inovação e cujos achados possibilitem aos formandos na IEMTec , ou, ainda, aos especialistas em Inovação em Educação Mediada por Tecnologias, o conhecimento adequado para propor experiências de aprendizagem que promovam o pensar e o fazer reflexivos, em que as inovações teriam a oportunidade de apresentar-se, contradizer e transformar (Messina, 2001), materializando-se na invenção de conhecimentos e não em sua mera difusão.

Universidade Federal do ABC

5 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

5.1 CARGA HORÁRIA E DURAÇÃO DO CURSO

O curso proposto totaliza 460 horas que deverão serem cursadas num período de 24 meses. A estrutura do curso (Tabela1) é distribuída entre 15 disciplinas conforme detalhado a seguir:

- 13 disciplinas de 30 horas com conteúdo técnico-científico e didático-pedagógicos
- 1 disciplina de 10 horas para "Introdução ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (IAVA)".
- 1 disciplina de 60 horas chamada Elaboração da Monografia de Conclusão de curso. Ao final dessa disciplina, a monografia deverá ser defendida e aprovada para conclusão do curso.

O curso deve ser concluído em um período máximo de 24 meses.

Cabe ressaltar que a disciplina Introdução ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (IAVA) necessita ser ofertada no início do curso para, conforme PORTARIA Nº 1699/2021 - PROPG (11.01.06) ou outra que venha a substituí-la:

"explicitar aos discentes as ferramentas e materiais didáticos que serão utilizadas durante as aulas presenciais ou remotas, tais como quais as plataformas virtuais serão utilizadas para videoconferências, webconferências, disponibilização de conteúdo, textos, áudios ou vídeos e outras atividades selecionadas pelo docente. "

O regimente do curso poderá ser quadrimestral ou semestral, a depender do tipo de oferecimento e/ou financiamento (presencial, distância ou híbrido).

5.2 MATRIZ CURRICULAR

Na Tabela 1, há a relação das disciplinas que compõem a matriz curricular do curso sendo que para cada disciplina: a coluna 1 indica o identificador (ID), a coluna 2 descreve o

nome e na coluna 3, indica-se a carga horária.

Tabela 1: Disciplinas ofertadas ao longo do curso.

IID	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
1.	Avaliação e Análise da Aprendizagem	30
2.	Design de Interação de Tecnologias Educacionais Assistivas	30
3.	Elaboração da Monografia de conclusão de curso	60
4.	Fundamentos e Metodologias das Tecnologias Educacionais	30
5.	Introdução ao Ambiente Virtual de Aprendizagem	10
6.	Jogos na Aprendizagem	30
7.	Metodologia de Pesquisa em Tecnologias Educacionais	30
8.	Neurociências na Educação	30
9.	Objetos de Aprendizagem	30
10.	Pré-Projeto Dirigido	30
11.	Projeto Dirigido	30
12.	Pensamento Computacional na Educação	30
13.	Teorias de Aprendizagem	30
14.	Tópicos Contemporâneos em Educação Mediada por Tecnologias	30
15.	Videoaulas	30
	Total Carga Horária	460

As disciplinas relacionadas na Tabela 1, não possuem pré-requisitos e serão ofertadas em 4 Módulos.

A ficha de cada disciplina é apresentada no ANEXO I contendo ementa e bibliografia.

6 INTEGRALIZAÇÃO

A integralização curricular refere-se ao tempo que o discente tem para cumprir todas as exigências do curso, incluindo disciplinas e a monografia. Nesse caso, o prazo mínimo e máximo para integralização será igual à duração total oferecida pelo curso, que, conforme mencionado anteriormente, é de 24 meses. Isso significa que o discente deve completar todas as atividades dentro desse período, não havendo flexibilidade para concluir o curso em um prazo mais curto ou mais longo do que os 24 meses estabelecidos.

Universidade Federal do ABC

Os critérios de integralização do curso devem estar de acordo com os Artigos 19 e 20 do Regimento Geral da Pós-Graduação Lato Sensu da Universidade Federal do ABC.

7 DESLIGAMENTO DO CURSO

Os critérios de desligamento do discente do quadro do corpo discente têm como objetivo garantir que o estudante mantenha um bom desempenho e dedicação às atividades escolares, promovendo assim um progresso contínuo e efetivo no curso. No caso dos cursos de Pós-Graduação lato sensu da UFABC, esses critérios seguem as diretrizes estabelecidas pela Portaria Nº 1701/2021 – PROPG ou outra que venha a substituí-la.

8 FREQUÊNCIA MÍNIMA EXIGIDA

Para cursos oferecidos a distância, a participação individual do estudante nas atividades é essencial para caracterizar a frequência. Portanto, mesmo que o estudante seja aprovado em termos de conceito, ele será reprovado por frequência se não entregar mais de 50% das atividades individuais exigidas pela disciplina. Esse critério busca considerar a participação ativa e contínua do discente no curso a distância, além do desempenho acadêmico.

Em cursos presenciais, a frequência mínima obrigatória é de 75% das horas-aula previstas para cada disciplina. O registro da frequência é de responsabilidade exclusiva do professor da disciplina.

Esses critérios reforçam a importância da participação constante e assídua do discente, tanto em modalidades presenciais quanto a distância, assegurando o compromisso com as atividades acadêmicas e o sucesso no curso.

9 CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO NAS DISCIPLINAS E MECANISMOS DE RECUPERAÇÃO

A aprovação nas disciplinas do curso de Especialização em Inovação na Educação Mediada por Tecnologias, segue a faixa de conceitos definida pela normativa específica da UFABC, ou seja, o Artigo 17 do decisório Nº 261/2024 - CONSUNI. Caso o discente não obtenha desempenho suficiente após a realização das atividades avaliativas regulares, será oferecida uma avaliação de recuperação.

A seguir o detalhamento dos critérios de aprovação da disciplina:

- Conceito máximo após a recuperação: O discente poderá obter, no máximo, o conceito C.
- Número de recuperações: O discente poderá realizar, no máximo, duas recuperações ao longo do curso. Para cada disciplina ofertada no curso, será oferecida apenas uma avaliação de recuperação durante a duração do curso.
- Ausência na recuperação: O discente que não comparecer à avaliação de recuperação será desligado do curso.

10 EQUIPE DOCENTE E MULTIDISCIPLINAR

10.1 COORDENAÇÃO

A coordenação do curso será exercida por um docente do quadro da UFABC, com experiência em Educação Mediada por Tecnologias. Os dados da coordenação do curso constam do ANEXO III desse projeto

10.2 EQUIPE MULTIDISCIPLINAR

Para garantir a oferta do curso na modalidade a distância ou híbrida dentro da proposta pedagógica desse PPC, é necessário a UFABC fornecer equipe multidisciplinar suficiente a

adequada. Idealmente essa equipe deverá exercer os papéis abaixo:

a) Designer Instrucional
b) Revisor
c) Operador/administrador/suporte para o Ambiente de Aprendizagem
d) Webdesigner
e) Programador
f) Tutores
g) Equipe Técnica para produção e Edição de Videoaulas

10.3 DOCENTES

O corpo docente do curso será composto, preferencialmente, por docentes com o título de Doutor ou Especialistas reconhecidos em sua área. A lista de docentes proponentes do curso é apresentada no ANEXO IV deste documento e poderá ser atualizada a cada oferta com a inclusão ou exclusão de docentes.

Necessariamente pelo menos 50% do corpo docente do curso será composto por docentes da UFABC. Para ofertas na modalidade a distância, todos os docentes devem possuir capacitação comprovada em Educação a Distância.

10.4 TUTORES

Para realizar este trabalho, os tutores deverão terem sido capacitados e possuir domínio dos conteúdos tratados no curso, bem como seu trabalho deve estar integrado ao dos professores e demais integrantes da equipe multidisciplinar.

INFRAESTRUTURA PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

10.5 INFRAESTRUTURA PAR TUTORIA

A Universidade conta com espaço físico, computadores em rede e biblioteca com

Universidade Federal do ABC

acesso ao portal CAPES que ficarão à disposição dos tutores para o desenvolvimento de seu trabalho.

1. Produção do material didático

O planejamento dos materiais didáticos e das atividades de cada disciplina será orientado para promover o desenvolvimento da autonomia e da atitude pesquisadora dos participantes do curso.

O material essencial será preparado por uma equipe multidisciplinar, formada por professores-conteudistas, designers, equipe de produção de vídeo e designer instrucional. Toda a produção deverá seguir os indicadores de qualidade do MEC.

A literatura complementar será composta por artigos científicos e outros tipos de publicação recentes e será disponibilizada em forma de links para sítios científicos e/ou governamentais de acesso livre.

Sendo professores o público-alvo do curso e o objetivo primordial o desenvolvimento de habilidades e competências típicas da nova estruturação da ciência no século XXI, a proposta é instigar e orientar o discente a ser um pesquisador, competência fundamental para a ação docente.

A disponibilização cada vez maior de cursos, palestras e eventos através das redes de computadores tornou-se um grande facilitador da transmissão de conhecimento e um elemento extremamente útil e necessário em uma sociedade onde as distâncias são dificilmente vencidas.

Porém, dentro deste contexto, e especialmente no que se refere aos processos de ensino-aprendizagem é importante estarmos atentos às maneiras de desenvolver um conteúdo enriquecedor para nossos cursos e disciplinas, de forma a manter a atenção e interesse dos aprendizes, e principalmente, garantir a efetividade nesse processo de ensino-aprendizagem.

Com a evolução da tecnologia, permitindo acesso a esses conteúdos através de redes

de computadores, surge a possibilidade de oferecimento de conteúdos didáticos que utilizam outros elementos que incluem texto e imagens tais como vídeo, áudio, animações, simulações, etc. Nasce, portanto, com a utilização dos elementos anteriores, novas formas de apresentação de material de ensino.

Segundo Vigostsky (1999) “a síntese de dois elementos não é a simples soma ou justaposição desses elementos, mas algo novo, anteriormente inexistente”.

Se levarmos esta afirmação como verdadeira, podemos concluir que no contexto de Educação mediada por Tecnologias possibilita uma nova forma de educação e não transpõe somente o velho paradigma para um novo meio. Na verdade estamos diante do processo de construção de conhecimento no qual os novos modelos se baseiam na experiência adquirida e, a partir dela e de posse de novas tecnologias, construiremos os novos modelos (Levi, 1993).

10.6 SISTEMA DE GESTÃO ACADÊMICA

A Secretaria Acadêmica utilizará o sistema de Gestão Acadêmica homologado pelos órgãos competentes da UFABC e será responsável pelo registro e controle das informações acadêmicas, respeitando a legislação vigente (cfr. CNE/CES 01/2018) ou outra que venha a substitui-la.

10.7 POLOS SELECIONADOS

Quando da oferta do curso fora dos Campi da UFABC este será ofertado no número de polos determinados pelos respectivos editais, sejam eles do Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB) ou de outros demandantes.

11 AVALIAÇÃO DE QUALIDADE

11.1 AVALIAÇÃO DO CURSO

Ao final de cada módulo será aplicado um questionário de avaliação para os discentes.

Universidade Federal do ABC

Os discentes devem ser autoavaliar, avaliar os tutores, avaliar os docentes e avaliar a disciplina. Os dados obtidos serão analisados pela coordenação do curso e subsidiarão o aprimoramento das ações de melhoria do curso.

O formulário de avaliação consta do ANEXO II desse documento e poderá ser atualizado a cada processo de avaliação para fins de aprimoramento do instrumento.

11.2 AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL

Os questionários de autoavaliação aplicados aos discentes ao final de cada módulo serão tabulados e os dados analisados, servindo de subsídio para a avaliação institucional do curso. Além disso, a cada módulo a equipe envolvida fará um breve relatório contendo as atividades desenvolvidas, as dificuldades, os avanços e encaminhamentos propostos. Com base nos dados das avaliações, serão feitas reuniões com toda a equipe, a fim de avaliar o processo e corrigir rumos quando necessário, tendo como objetivo maior favorecer a aprendizagem dos discentes. Desta maneira, com base nos princípios da chamada avaliação formativa ou processual, a equipe se utilizará do processo avaliativo como instrumento para o aprimoramento constante do trabalho.

Universidade Federal do ABC

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Oliveira, k.M..”Vygotsky Aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio-histórico” . Editora Scipione, 4º edição, 1999.

Levi, P.”As Tecnologias da Inteligência”, EDITORA 34, edição brasileira, 1993.

MESSINA, Graciela. Mudança e inovação educacional: notas para reflexão. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 114, p. 225-233, nov. 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/cp/n114/a10n114.pdf. Acesso em: 29 ago. 2017.

BARRERA, Tathyana Gouvêa da Silva. O movimento brasileiro de renovação educacional no início do século XXI. 2016. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação,

Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/T.48.2016.tde-16082016-113432. Acesso em: 2020-06-13

Universidade Federal do ABC

ANEXO I – Ementa de Disciplinas

A seguir são apresentadas as ementas das disciplinas a serem oferecidas:

AVALIAÇÃO E ANÁLISE DE APRENDIZAGEM

Ementa:

Perspectivas Teóricas da Avaliação da Aprendizagem. Formas de Avaliação da Aprendizagem. Instrumentos e Processos de Avaliação. Tecnologias para Apoiar a Avaliação da Aprendizagem. Avaliação Semi-Automática. Processo de Análise da Aprendizagem. Estatística Básica. Análise de Dados Acadêmicos. Mineração de Dados Educacionais. Visualização de Dados

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.

Universidade Federal do ABC

- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

1. **Russell, M. K., & Airasian, P. W. (2014)** – *Avaliação em Sala de Aula: Conceitos e Aplicações*. AMGH Editora.
2. **Hattie, John** – *Aprendizagem Visível para Professores: Como Maximizar o Impacto da Aprendizagem*. Penso Editora, 2012.
3. **Luckesi, C. (2002)** – *Avaliação da Aprendizagem Escolar*. 14ª Ed., São Paulo: Cortez.
4. **Perrenoud, Philippe (1999)** – *Avaliação: Da Excelência à Regulação das Aprendizagens - Entre Duas Lógicas*.

Bibliografia Complementar:

1. **Castillo, Arredondo Santiago (2009)** – *Avaliação Educacional: Promoção Escolar*. São Paulo: UNESP.
2. **Lüdke, M. (2005)** – *A Trama da Avaliação Escolar*. Pátio Revista Pedagógica, nº 34. Porto Alegre: Artmed.
3. **Mattox, J.; Martin, J.; Van Buren, M. (2016)** – *Learning Analytics: Measurement Innovations to Support Employee Development*. Kogan Page.
4. **Nogueira, R. (2008)** – *Cartografia: Representação, Comunicação e Visualização de Dados Espaciais*. Florianópolis: Ed. da UFSC.
5. **Silva, V. (2010)** – *Avaliação da Aprendizagem Escolar no Ensino Fundamental*. Florianópolis: Bookess Editora.
6. **Witten, I. (2011)** – *Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques*. Boston: Morgan Kaufman.

Universidade Federal do ABC

DESIGN DE INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

Ementa:

Apresentação e benefícios das Tecnologias Assistivas no âmbito acadêmico; Design Universal das Tecnologias Educacionais; Técnicas para design de tecnologias no âmbito acadêmico. Avaliação de interação humano-computador para: objetos de aprendizagem e seus repositórios, recursos educacionais abertos, simulações, jogos, softwares educativos.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Universidade Federal do ABC

Bibliografia Básica:

1. **Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. S. (2010)** – *Interação Humano-Computador*. Editora Elsevier.
2. **Beyond, D. (2011)** – *Interação Humano-Computador*. 2ª edição, Editora Pearson.
3. **Cook, A.M.; Hussey, S. M. (1995)** – *Assistive Technologies: Principles and Practices*. St. Louis, Missouri: Mosby-Year Book, Inc.
4. **Tznavari, A.; Tsapatsoulis, N. (2010)** – *Affective, Interactive and Cognitive Methods for E-Learning Design: Creating an Optimal Education Experience*. IGI Global.

Bibliografia Complementar:

1. **Nielsen, J. (1993)** – *Usability Engineering*. John Wiley and Sons Inc., New York.
2. **Peters, D. (2014)** – *Interface Design for Learning: Design Strategies for Learning Experiences*. New Riders.
3. **Soegaard, M.; Dam, R. F. (eds.) (2013)** – *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2ª ed. The Interaction Design Foundation (online).

ELABORAÇÃO DE MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ementa:

Estruturação e desenvolvimento de pesquisa científica para elaboração da monografia de conclusão de curso. Normas gerais para escrever um projeto seus resultados.

Metodologia Proposta:

Deverão ser utilizadas estratégias de avaliação que envolvam a análise de textos produzidos pelos discentes. Encontros entre discentes e orientadores. Aulas presencias e aula disponibilizadas em ambientes virtuais.

Instrumentos de Avaliação:

A monografia de conclusão de curso será avaliada por uma banca de docentes

conforme as regras internas.

Bibliografia Básica:

Associação Brasileira de Normas Técnicas (www.abnt.org.br)

SWALES, John M.; FEAK, Christine B. Academic writing for graduate students: essential tasks and skills. 3. ed. Ann Arbor, USA: University of Michigan Press, c2012. xiv, 418 p., il. (Michigan series in english for academic & professional purposes). ISBN 9780472034758.

VALDURIEZ, P. Some Hints to Improve Writing of Technical Papers. Disponível em http://www.sciences.univ-nantes.fr/info/perso/permanents/ valduriez/attaches/hints.pdf. 1997

FUNDAMENTOS E METODOLOGIAS DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Ementa:

Aspectos conceituais das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC); Comunicação, Linguagem e Informação; Convergência Digital, Interação e Interatividade; Modalidades de Educação Mediada por Tecnologia (Educação a Distância e Educação Híbrida); Tendências em Tecnologias Educacionais; Aprendizagem Colaborativa; Aprendizagem Baseada em Projetos; Aprendizagem Dialógica, Aprendizagem Baseada em Problemas; Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais; Plataformas Adaptativas; Robótica Educacional; Aprendizagem Móvel; Cultura Maker (Fab Labs), Metodologias Ativas, Design Thinking para Educadores; Ensino Híbrido; Sala de Aula Invertida;

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Universidade Federal do ABC

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

1. **Aretio, Lorenzo Garcia (2001)** – *La Educación a Distancia: de la Teoría a la Práctica*. Barcelona, Ariel Educación.
2. **Barkley, Elizabeth F. et al. (2005)** – *Major Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. San Francisco, Jossey-Bass Publishers.
3. **Jenkins, Henry (2009)** – *Cultura da Convergência*. 2ª edição, São Paulo: Aleph.
4. **Lévy, Pierre (2010)** – *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

Bibliografia Complementar:

1. **Bacich, Lilian (2016)** – *Ensino Híbrido: Relato de Formação e Prática Docente para a Personalização e o Uso Integrado das Tecnologias Digitais na Educação*. Simpósio Internacional de Educação e Comunicação - SIMEDUC.
2. **Bender, W. (2014)** – *Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI*. Porto Alegre: Penso.
3. **Berbel, Neusi Aparecida Naves (2006)** – *Metodologia da Problematização*. Londrina:

Eduel.

4. **Dotta, Silvia (Org.) (2015)** – *Aulas Virtuais Síncronas*. Santo André: Editora da UFABC.
5. **Litwin, E. (2001)** – *Tecnologia Educacional: Política, História e Propostas*. Porto Alegre: Artmed.
6. **Silva, Marcos (2001)** – *Sala de Aula Interativa: A Educação Presencial e à Distância em Sintonia com a Era Digital e com a Cidadania*. INTERCOM, Campo Grande.
7. **Tedesco, Juan Carlos (2004)** – *Educação e Novas Tecnologias: Esperança ou Incerteza?* São Paulo: Ed. Cortez.

INTRODUÇÃO AO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA)

A disciplina **Introdução ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)** tem como objetivo familiarizar os alunos com o ambiente virtual de aprendizagem que será utilizado ao longo do curso, proporcionando o treinamento necessário para sua navegação, utilização de recursos e ferramentas disponíveis.

Ementa:

- **Treinamento no Ambiente Virtual de Aprendizagem**: Introdução às funcionalidades do AVA, incluindo navegação, submissão de atividades, participação em fóruns, uso de bibliotecas virtuais, acompanhamento de notas e interação com professores e colegas.
- **Exploração de Ferramentas**: Utilização de recursos de comunicação (fóruns, chats), ferramentas de avaliação (quizzes, tarefas), e ferramentas colaborativas (wikis, blogs, grupos de estudo).
- **Customização e Acessibilidade**: Configurações personalizáveis do AVA, acessibilidade para diferentes dispositivos e plataformas.

13 BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- **Manual de acordo com o Ambiente Virtual de Aprendizagem**: Fornecido pela

Universidade Federal do ABC

instituição, com instruções detalhadas sobre o uso da plataforma.

A disciplina é fundamental para garantir que todos os alunos estejam plenamente preparados para utilizar o AVA, maximizando sua experiência de aprendizagem no curso a distância ou híbrido.

JOGOS NA APRENDIZAGEM

Ementa:

- **Introdução aos jogos digitais**: Definição de jogos, princípios básicos dos jogos e games digitais, breve história dos consoles de video-games, despertar o senso crítico sobre os jogos, gênero. **Game Design**: Abordagem que aplica o design de jogos em contextos educacionais. **Design de Jogos como Recursos Didáticos**: uso do design de jogos para aprendizagem; metodologia para criação de jogos pelos alunos como forma de aprendizagem ativa. **Motores e Componentes dos Jogos Digitais**: Estudo de ferramentas e tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de jogos; **Avaliação de Jogos**: **Usabilidade**: Quão intuitivo é o jogo para o usuário; **Jogabilidade**: Qualidade da experiência do jogador. **Game Analytics**: Uso de dados para melhorar o design e a funcionalidade dos jogos. **Tendências da Gamificação**: Aplicação de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos para engajar e motivar.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubrica de avaliação

Universidade Federal do ABC

que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

1. **Rogers, Scott (2013).** *Level UP: um guia para o design de grandes jogos*. Editora Blucher
2. **Zimmerman, E., & Salen, K. (2012)**. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 1.
3. **Meira, L., & Blikstein, P. (2019).** *Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Penso Editora.
4. **Mello, F. C., & Mastrocola, V. M.** (2016). *Game cultura: comunicação, entretenimento e educação*. Cengage Learning.
5. **Prensky, M. (2012)** – *A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. São Paulo: SENAC.

Bibliografia Complementar:

1. **Costa, L. (2010)** – *O Que os Jogos de Entretenimento Têm Que os Educativos Não Têm: 7 Princípios para Projetar Jogos Educativos Eficientes*. PUC-Rio.
2. **Fardo, M. (2013)** – *A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem*. Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação.

Universidade Federal do ABC

3. **Bura, J. (2014)** – *Construct 2 Game Development by Example*. Packt Publishing.
4. **Chandler, H. (2012)** – *Manual de Produção de Jogos Digitais*. 2ª edição, Porto Alegre: Bookman.
5. **Koster, R. (2013)** – *A Theory of Fun for Game Design*. 2ª edição, Paraglyph Press.
6. **Mattar, J. (2010)** – *Games em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem*. São Paulo: Prentice Hall.
7. **Salen, K.; Zimmerman, E. (2012)** – *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo: Blucher.
8. **Smith, M.; Queiroz, C. (2013)** – *Unity 4.x Cookbook*. Packt Publishing.

interagem com o conteúdo educacional.

METODOLOGIA DE PESQUISA EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Ementa:

Introdução à metodologia de pesquisa científica em informática na educação; Classificação dos tipos de pesquisas em informática na educação; Buscas bibliográficas em informática na educação; Mapeamento sistemático em informática na educação; Como elaborar um projeto de pesquisa em informática na educação; Submissão de projeto de pesquisa ao Comitê de Ética: da Plataforma Brasil ao Parecer Consubstanciado.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubrica de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.

Universidade Federal do ABC

- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

1. **Jaques, P. A.; Pimentel, M.; Siqueira; S.; Bittencourt, I. (Org.)** Metodologia de Pesquisa Científica em Informática na Educação: Concepção de Pesquisa (Volume 1). Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 1) Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/metodologia/index.php/livro-1/>
2. **Jaques, P. A.; Pimentel, M.; Siqueira; S.; Bittencourt, I. (Org.)** Metodologia de Pesquisa Científica em Informática na Educação: Abordagem quantitativa (Volume 2). Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 1) Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/metodologia/index.php/livro-2/>
3. **Jaques, P. A.; Pimentel, M.; Siqueira; S.; Bittencourt, I. (Org.)** Metodologia de Pesquisa Científica em Informática na Educação: Abordagem qualitativa (Volume 3). Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 1) Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/metodologia/index.php/livro-3/>

Bibliografia Complementar:

1. **Severino, A. J. (2007) – Metodologia do Trabalho Científico. 20ª ed., São Paulo: Cortez.**
2. FREIRE, Paulo. (1977) Extensão ou comunicação? Rio de Janeiro, Paz e Terra. 96 p.
3. LUDKE, Menga & ANDRÉ, Marli E.D.A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária, 1986. 99p.
4. MORIN, Edgar. (2000) Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo, Cortez, Brasília: DF, Unesco. 118 p

Universidade Federal do ABC

NEUROCIÊNCIA E EDUCAÇÃO

Ementa:

Fundamentos da Neurologia e Neurociências. Funções Cognitivas: Sensação e Percepção, Memória e Aprendizagem, Linguagem, Funções Executivas. Estresse e Emoções; Sono e Cognição; Uso de drogas lícitas e ilícitas e Cognição. Desenvolvimento cognitivo típico e atípico. Neurociência do Desenvolvimento Cognitivo :métodos e questões de investigação. Dificuldades e transtornos de aprendizagem. Neuroeducação e educação baseada em evidências. Neuromitos e aspectos éticos na divulgação científica em neurociências.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.

Universidade Federal do ABC

- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

- **LENT, R.** *Ciência Para Educação: Uma Ponte Entre Dois Mundos.* São Paulo: Atheneu, 2017.
- **GAZZANIGA, M.; MANGUN, G. R.; IVRY, R. B.** *Neurociência Cognitiva: A Biologia da Mente.* 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- **BEAR, M. F.; CONNORS, B. W.; PARADISO, M. A.** *Neurociências: Desvendando o Sistema Nervoso.* 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

Bibliografia Complementar:

- **CONSENSA, R.; GUERRA, L.** *Neurociência e Educação.* Porto Alegre: Artmed, 2011.
- **FIORI, N.** *As Neurociências Cognitivas.* Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2008.
- **KEANE, M. T.; EYSENCK, M. W.** *Manual de Psicologia Cognitiva.* 5ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- **LENT, R.** *Cem Bilhões de Neurônios? Conceitos Fundamentais de Neurociência.* 2ª ed. São Paulo: Atheneu, 2010.
- **MATLIN, M. W.** *Psicologia Cognitiva.* Rio de Janeiro: LTC, 2004.
- **STERNBERG, R. J.** *Psicologia Cognitiva.* 4ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Ementa:

Introdução aos Objetos de Aprendizagem: Definição, histórico e conceitos fundamentais. **Fundamentos Computacionais dos Objetos de Aprendizagem**: Aspectos técnicos relacionados à criação e implementação desses objetos. **Estratégias Pedagógicas para Uso dos Objetos de Aprendizagem**: Como utilizar esses recursos de forma eficaz no ensino. **Repositórios de Objetos de Aprendizagem**: Plataformas

Universidade Federal do ABC

onde esses objetos são armazenados e disponibilizados para uso. **Avaliação da Qualidade de Objetos de Aprendizagem**: Métodos e critérios para avaliar a eficácia pedagógica e técnica dos objetos. **Acessibilidade em Objetos de Aprendizagem**: Considerações sobre o design inclusivo para garantir que os objetos sejam acessíveis a todos os estudantes. **Recursos Educacionais Abertos (REA)**: Relação entre objetos de aprendizagem e a filosofia dos recursos educacionais abertos. **Metodologia de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem**: Processos e melhores práticas no desenvolvimento desses recursos. **Ferramentas para o Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem**: Softwares e tecnologias para a criação de objetos interativos e educacionais.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a

Universidade Federal do ABC

autocrítica e o entendimento do desempenho.

- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica:

- **BRAGA, J. C.** (Org.). *Objetos de Aprendizagem Volume I - Introdução e Fundamentos.* 1ª ed. Santo André: Editora da UFABC, 2014. 148p.
- **BRAGA, J. C.** *Objetos de Aprendizagem Volume II - Metodologia de Desenvolvimento.* 1ª ed. Santo André: Editora da UFABC, 2014. 148p.
- **REATEGUI, E.; BOFF, E.; FINCO, M.** *Proposta de Diretrizes para Avaliação de Objetos de Aprendizagem Considerando Aspectos Pedagógicos e Técnicos.* In: *Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE),* v.8 n.3, 2010.

Bibliografia Complementar:

- **MORAES, A.** *Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergo design de interfaces.* 1ª ed. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012.
- **NASCIMENTO, A.** *Objetos de Aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico.* Brasília: MEC.
- **SANTA ROSA, J.; MORAES, A.** *Avaliação e projeto no design de interfaces.* 2ª ed. rev. e ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2012.
- **SILVA, R.** *Objetos de aprendizagem para educação a distância.* 1ª ed., São Paulo:

PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA EDUCAÇÃO

Introdução ao Pensamento Computacional; Habilidades e Estratégias do Pensamento Computacional; Pensamento Computacional na BNCC; Computação Desplugada; Construcionismo; Aprendizagem Criativa; Ferramentas e tecnologias para a aplicação do pensamento computacional em sala de aula; Introdução a Programação em Blocos para aplicações práticas do pensamento computacional; Estudos de casos e boas práticas no uso

Universidade Federal do ABC

de pensamento computacional nas salas de aula.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

  - **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
  - **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
  - **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
  - **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
  - **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica

- **LEVESQUE, Hector J.** *Thinking as Computation: A First Course*. The MIT Press, First edition, 2012. ISBN-13: 978-0262016995.
- **MARJI, M.** *Aprenda a Programar com Scratch.* Novatec, 2014. ISBN: 978-8575223123.
- **BRACKMANN, Christian Puhlmann.** *Pensamento Computacional Brasil.* 2020. Disponível em: http://www.computacional.com.br. Acesso em: 10/10/2024.

Universidade Federal do ABC

- **PAPERT, Seymour.** *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.* Porto Alegre: Artmed, 2008.
- **RAABE, André; ZORZO, Avelino F.; BLIKSTEIN, Paulo.** *Computação na educação básica: fundamentos e experiências.* Penso Editora, 2020.

Bibliografia Complementar

- **BURD, Leo.** *Desenvolvimento de software para atividades educacionais.* Dissertação de Mestrado. UNICAMP, 1999.
- **GALVAO, Marcos Cesar Cabral.** *Matemática e Programação na Educação Básica: abordagem com Scratch, Portugol, Python e Geogebra: desenvolvimento do pensamento computacional com foco na Matemática.* Editora Dialética, 2024.
- **HILDEBRAND, Hermes Renato; VALENTE, José Armando.** *Artes, Matemática, Pensamento Computacional e as Mídias.* Editora da Unicamp, 2025.
- **PAIVA, Severino.** *Pensamento Computacional e o Desenvolvimento de Competências para a Resolução de Problemas no Ensino.* Editora Moderna, 2022.
- **SILVA ROCHA SOBREIRA, Elaine; APARECIDA VIVEIRO, Alessandra; VILHETE VIEGAS D'ABREU, João.** *Aprendizagem criativa na construção de jogos digitais: uma proposta educativa no ensino de ciências para crianças.* Tecné, Episteme y Didaxis: TED, 2018, 44: 71-88.

PRÉ-PROJETO DIRIGIDO

Ementa:

Desenvolvimento de atividades de projeto individual para exercício dos conhecimentos e habilidades adquiridos no curso; desenvolvimento do potencial criativo individual, para propostas de soluções de problemas; estruturação.

Metodologia Proposta:

A estratégia de aprendizagem será baseada em projetos (Project-Based Learning -

Universidade Federal do ABC

PBL) é uma abordagem pedagógica em que os alunos aprendem conteúdos e desenvolvem habilidades por meio da realização de projetos,

Instrumentos de Avaliação:

Deverão ser utilizadas estratégias de avaliação que envolvam a análise de textos produzidos pelos alunos.

Bibliografia Básica:

Associação Brasileira de Normas Técnicas (www.abnt.org.br)

VALDURIEZ, P. Some Hints to Improve Writing of Technical Papers. Disponível em http://www.sciences.univ-nantes.fr/info/perso/permanents/ valduriez/attaches/hints.pdf. 1997

Project-Based Learning: Differentiating Instruction for the 21st Century" – Bender, W. N. (2012).

PROJETO DIRIGIDO

Ementa:

Estudo individual e dirigido por orientadores e tutores para definir um tema e proposta de projeto de monografia de conclusão de curso. Apresentação do projeto de acordo com metodologias científicas e desenvolvimento de habilidades de expressão escrita e oral

Metodologia Proposta:

Serão realizadas entregas parciais da proposta permitindo que cada entrega final seja construída de forma interativa e incrementa.

Encontros entre alunos e orientadores. Aulas presencias e aulas disponibilizadas em ambientes virtuais.

Instrumentos de Avaliação:

Ao final da disciplina o discente deverá realizar o exame de qualificação com a presença da banca.

Deverão ser utilizadas estratégias de avaliação que envolvam a análise de textos

produzidos pelos alunos.

Bibliografia Básica:

Associação Brasileira de Normas Técnicas (www.abnt.org.br)

DIAS, D. S.; SILVA, M. F. Como escrever uma monografia: manual de elaboração com exemplos e exercícios. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

CRUZ, C. O.; RIBEIRO, U. Metodologia científica: teoria e prática. Rio de Janeiro, RJ: Axcel Books do Brasil, 2003.

CERVO, A. L. Metodologia científica. 6ª edição. São Paulo, SP: Pearson/Prentice Hall, 2007.

SALOMON, D. V. Como fazer uma monografia. 12ª edição. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2010.

TEORIAS DE APRENDIZAGEM

Teorias da Aprendizagem: Comportamentalista, Cognitivista e Humanista. Abordagens teóricas para a inserção das tecnologias em processos de aprendizagem no século XXI. Conceitos e processos de aprendizagem, ensino, educação. Teorias de aprendizagem mediacionais: Construtivismo, Epistemologia genética, Aprendizagem significativa, Sociointeracionismo.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação

Universidade Federal do ABC

que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica

- **FREIRE, Paulo.** *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- **MOREIRA, Marco Antonio.** *Teorias de Aprendizagem.* Editora EPU, 2ª Edição, 2011.
- **PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel.** *A Psicologia da Criança.* São Paulo: Bertrand Brasil, 1995.
- **VIGOTSKI, Lev S.** *A construção do pensamento e da linguagem.* São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Bibliografia Complementar

- **DOTTA, Silvia.** *Aprendizagem dialógica em serviços de tutoria pela internet: estudo de caso de uma tutora em formação em uma disciplina a distância.* São Paulo: FEUSP, 2009 [Tese de doutorado].
- **PERRENOUD, Pierre.** *Dez novas competências para ensinar.* Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- **PIAGET, Jean.** *Psicologia e Epistemologia: Por uma teoria do conhecimento.* Trad. Agnes Cretella. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1973.

Universidade Federal do ABC

- **POZO, Juan Ignacio.** *Teorias cognitivas da aprendizagem.* Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- **TURNER, David A.** *Theory and Practice of Education.* London: Continuum, 2007. ISBN: 0-8264-9107-3.

TÓPICOS CONTEMPORÂNEOS EM EDUCAÇÃO MEDIADA POR TECNOLOGIAS

A disciplina **Tópicos Contemporâneos em Educação Mediada por Tecnologias** visa ser um espaço de busca, discussão e reflexão sobre temas atuais da **Informática na Educação** que não são contemplados pelas demais disciplinas do currículo. O foco será o estado da arte das práticas do uso das **Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)** na educação, explorando tendências, inovações e desafios que surgem com a integração das tecnologias no ambiente educacional.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubricas de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.
- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.

Universidade Federal do ABC

- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica

- **A definir no momento do oferecimento.**

Esta bibliografia será composta por textos, artigos e estudos de caso que refletem as tendências mais recentes e as melhores práticas na utilização das TIC em contextos educacionais. As referências poderão incluir publicações acadêmicas, relatórios de pesquisa e livros que abordem a temática da educação mediada por tecnologias.

VÍDEOAULAS

Vídeo como Processo de Ensino e Aprendizagem. Do discurso escolar ao discurso audiovisual. Gêneros e linguagens audiovisuais. Estudo da Linguagem do Vídeo. Aspectos técnicos para a produção de videoaulas. A função didática e os elementos formais da linguagem audiovisual.

Metodologia Proposta:

- **Aulas Expositivas**: Apresentação teórica dos conceitos-chave por meio de diversas mídias como videoaulas, capítulos de livros, artigos etc.
- **Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas**: Os alunos trabalharão em projetos práticos ou na resolução de problemas que simulam situações reais.
- **Gamificação**: Uso de elementos de jogos para engajar os alunos e melhorar a motivação no processo de aprendizagem.

Instrumentos de Avaliação:

Os instrumentos de avaliação devem ser acompanhados por uma rubrica de avaliação que descreve os critérios de sucesso.

- **Exercícios Práticos**: Para reforçar o aprendizado contínuo.

Universidade Federal do ABC

- **Análise e Resolução de Problemas**: visa identificar, entender, abordar e solucionar desafios ou questões específicas da disciplina.
- **Projetos**: Trabalhos que envolve várias etapas, e exigem a aplicação dos conceitos aprendidos.
- **Avaliação em Pares**: Os alunos avaliam uns aos outros, o que promove a autocrítica e o entendimento do desempenho.
- **Trabalhos Interdisciplinares**: Integração de conhecimento de várias áreas na disciplina.

Bibliografia Básica

- BARTOLOMÉ, Antonio. *Vídeo Digital y Educación.* Madrid: Editorial Síntesis, 2010.
- MACHADO, A. *A arte do vídeo.* São Paulo: Brasileiense, 1988.
- MOLETTA, Alex. *Criação de Curta-Metragem em Vídeo Digital.* Summus, 2009.
- O'DONOGHUE, M. *Producing Video For Teaching and Learning: Planning and Collaboration.* UK: Routledge, 2013.

Bibliografia Complementar

- DEBRAY, R. *Manifestos Midiológicos.* Petrópolis: Vozes, 1995.
- KNIGHT, J. *Focus on Teaching: Using Video for High-Impact Instruction.* California: Corwin, 2014.
- MURRAY, Janeet. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço.* São Paulo: Unesp, 2003.
- REA LÉ, L. *AULA-ENSAIO: A produção de um discurso audiovisual nas videoaulas do estúdio de vídeo da Universidade Federal do ABC.* Santo André: UFABC, 2017. [Dissertação de Mestrado]
- ROUSSEAU, D.; PHILLIPS, B. *Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media).* Potter/TenSpeed/Harmony, 2013. ISBN: 0385345593.

Universidade Federal do ABC

Universidade Federal do ABC

ANEXO II - Questionário de Avaliação das Disciplinas

Este questionário tem como objetivo coletar *feedback* dos discentes sobre cada disciplina oferecida ao longo do curso.

1. **Dedicação**

   Você se dedicou, em média, quantas horas por semana a esta disciplina?

   - ( ) Menos de 2 horas
   - ( ) 2 a 4 horas
   - ( ) 4 a 6 horas
   - ( ) Mais de 6 horas

2. **Avaliação da Dedicação**

Como você considera sua dedicação à disciplina?

   - ( ) Muito baixa
   - ( ) Baixa
   - ( ) Moderada
   - ( ) Alta
   - ( ) Muito alta

3. **Satisfação com o Aprendizado**

   Avalie esta afirmação: "Estou satisfeito com o aprendizado que a disciplina me proporcionou."

   - ( ) Discordo totalmente
   - ( ) Discordo
   - ( ) Neutro
   - ( ) Concordo
   - ( ) Concordo totalmente

4. **Canal de Comunicação**

   O canal de comunicação oficial (Moodle) foi suficiente?

Universidade Federal do ABC

- ( ) Sim
- ( ) Não

5. **Interação entre Estudantes**

   A disciplina promoveu a interação entre os estudantes, por meio de atividades com dinâmicas colaborativas (presenciais e/ou a distância)?

   - ( ) Sim
   - ( ) Não

6. **Inovação nas Atividades**

   A disciplina inovou nas atividades oferecidas, colocando o discente no centro da aprendizagem e atenuando o protagonismo docente?

   - ( ) Sim
   - ( ) Não

7. **Atividades Colaborativas**

A disciplina ofereceu atividades colaborativas?

- ( ) Sim
- ( ) Não

8. **Importância do Trabalho em Grupo**

   O trabalho em grupo foi essencial para promover meu aprendizado?

   - ( ) Sim
   - ( ) Não

9. **Sensação de Pertencimento**

   O trabalho em grupo foi essencial para promover a minha sensação de pertencimento ao curso?

   - ( ) Sim
   - ( ) Não

10. **Reflexão sobre Práticas de Ensino**

Universidade Federal do ABC

A disciplina me fez repensar sobre as práticas de ensino-aprendizagem, evitando reproduzir as práticas inerentes a uma pedagogia tradicional em espaços virtuais?

- ( ) Sim
- ( ) Não

11. **Formatos de Avaliação**

    Em todos os formatos de avaliação propostos, foram avaliados, conforme critérios pedagógicos de cada avaliação, o cumprimento de prazos, qualidade dos materiais produzidos, número e qualidade das participações em ferramentas interativas, sendo que para cada uma destas atividades o discente receberá um conceito?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

12. **Clareza nas Diretrizes**

    A disciplina apresentou de forma clara os momentos dos encontros presenciais, a dinâmica das aulas, estrutura, critérios de avaliação, etc.?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

13. **Orientação do Professor**

    O professor apresentou e orientou durante toda a disciplina, fazendo você NÃO se sentir sozinho durante a disciplina?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

14. **Diversidade nas Dinâmicas**

    As dinâmicas das atividades propostas foram diversificadas ao longo da disciplina e existiu um equilíbrio entre o tempo total necessário para realizar as atividades propostas e a carga horária da disciplina?

    - ( ) Sim

Universidade Federal do ABC

- ( ) Não

15. **Clareza nos Roteiros de Atividades**

    Os roteiros das atividades estavam claros, fornecendo todas as orientações necessárias para a realização e/ou submissão, explicando inclusive os critérios de avaliação em todas as atividades?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

16. **Uso de Mídias Diversificadas**

    Foram utilizadas mídias diversificadas (textos, animações, jogos, vídeos, slides, etc.) e os links para estes materiais funcionaram adequadamente no decorrer da disciplina?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

17. **Prazer e Aprendizagem**

    Os textos e/ou vídeos disponibilizados foram prazerosos e favoreceram a aprendizagem sobre os conteúdos apresentados?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

18. **Presença do Professor**

    O professor da disciplina se fez presente durante toda a disciplina (abertura da disciplina, aulas, fórum, etc.)?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

19. **Retornos e Correções**

    Os retornos e correções do(a) professor(a) foram compatíveis com os critérios de avaliação de cada atividade e seus comentários foram específicos para minhas dificuldades, sendo fundamentais para o aprendizado?

Universidade Federal do ABC

- ( ) Sim
- ( ) Não

20. **Disponibilidade do Moodle**

    O ambiente virtual Moodle esteve disponível sempre que você desejou acessar o curso?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

21. **Dificuldades de Acesso**

    As dificuldades de acessar o Moodle podem ter sido causadas por problemas na sua conexão de internet?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

22. **Limitações do Equipamento**

    A dificuldade de acesso pode ter sido causada porque o equipamento usado (PC, smartphone, tablet) está apresentando alguma limitação de desempenho (lentidão) no uso diário?

    - ( ) Sim
    - ( ) Não

23. **Comentários Adicionais**

    Se achar pertinente, utilize esse espaço para complementar sua avaliação:

    - _____
    - _____
    - _____

_____

Universidade Federal do ABC

ANEXO III – Coordenação do Curso

A seguir os dados da coordenação do curso:

1. Coordenadora: Prof. Dra. Juliana Cristina Braga
2. Coordenadora Adjunta: Prof. Dr. Silvia Cristina Dotta

Universidade Federal do ABC

ANEXO IV – Docentes do Curso

3. A seguir são listados os docentes da UFABC que participam das ofertas anteriores do curso, bem como a coordenação:
4. 1. Prof. Dr. Edson Pinheiro Pimentel
5. 2. Profa. Dra. Itana Stiubiener
6. 3. Prof. Dra. Juliana Cristina Braga
7. 4. Prof. Dr. João Paulo Gois
8. 5. Profa. Dra. Maria Teresa Carthery Goulart
9. 6. Profa. Dra. Paula Homem de Melo
10. 7. Profa. Dra. Silvia Dotta