



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CAMPUS REITORIA

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO SUPERIOR DE
TECNOLOGIA EM DESIGN EDUCACIONAL**

Modalidade a distância

São Paulo

2021

Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional (TEDE) - novembro 2021 I

Atualizado em 26/11/2021.

Prof. Dr. Nelson Sass

Reitor da Unifesp

Prof.^a Dr.^a Raiane Patrícia Severino Assumpção

Vice-reitora da Unifesp

Prof.^a Dr.^a Ligia Ajaime Azzalis

Pró-Reitora de Graduação

Prof.^a Dr.^a Gisele Grinevicius Garbe

Coordenadora do Curso Superior de

Tecnologia em Design Educacional

Prof.^a Dr.^a Edna de Mello Silva

Vice-coordenadora do Curso Superior de

Tecnologia em Design Educacional

ii

Prof. Dr. Alessandro dos Santos Faria

Professor Adjunto

Prof. Dr. Cicero Inácio da Silva

Professor
Associado

Profª Drª Edna de Mello

Silva Professora Adjunta e Vice-coordenadora
do curso

Prof. Dr. Felipe Mancini

Professor Associado

Profª Drª Gisele Grinevicius

Garbe Professora Adjunta e
Coordenadora do curso

Profª Drª Izabel P. Meister

Professora Adjunta

Janete Pereira Maia

TAE - Secretária Acadêmica

Prof. Dr. Leandro Key Higuchi Yanaze

Professor Adjunto

Prof. Dr. Luciano Gamez

Professor Adjunto

Prof. Dr. Marcelo de Paiva Guimarães

Professor
Associado

Profª Drª Paula Carolei

Professora Adjunta

Rafael Dias de Souza Ferreira

TAE - Designer Educacional

Profª Drª Valéria Sperduti Lima

Professora
Adjunta

Prof. Dr. Walter Teixeira Lima Júnior

Professor Adjunto

Yara Cristina Gabriel

Representante discente

Comissão de Curso

iii

Prof. Dr. Alessandro dos Santos Faria

Professor Adjunto

Prof. Dr. Cicero Inácio da Silva
Professor
Associado

**Profª Drª Edna de Mello
Silva** Professora Adjunta e Vice-coordenadora
do curso

Prof. Dr. Felipe Mancini
Professor Associado

**Profª Drª Gisele Grinevicius
Garbe** Professora Adjunta e
Coordenadora do curso

Profª Drª Izabel P. Meister
Professora Adjunta

Prof. Dr. Leandro Key Higuchi Yanaze
Professor Adjunto

Prof. Dr. Luciano Gamez
Professor Adjunto

Prof. Dr. Marcelo de Paiva Guimarães
Professor
Associado

Profª Drª Paula Carolei
Professora Adjunta

Profª Drª Valéria Sperduti Lima
Professora
Adjunta

Prof. Dr. Walter Teixeira Lima Júnior
Professor Adjunto

Núcleo Docente Estruturante (NDE)

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	
1 1. DADOS DA INSTITUIÇÃO.....	
2 2. DADOS GERAIS DO CURSO.....	4
2.1. Nome do curso	4
2.2. Grau.....	4
2.2.1. Modalidade	4
2.3. Forma de ingresso no curso	4
2.4. Número de vagas previstas no ato da criação	4
2.4.1. Número de vagas previsto para a primeira turma.....	4
2.5. Turno de funcionamento	4
2.6. Carga horária total do curso.....	4
2.6.1. Tempo de duração do curso.....	4
2.7. Regime do curso.....	4
2.8. Tempo de integralização.....	4
2.9. Situação legal do curso.....	4
2.10. Endereço	4
HISTÓRICO.....	5
3.1 Breve histórico da Unifesp	
5 3.1.1 Histórico da educação a distância (EaD) na Unifesp.....	7
3.2. Breve diagnóstico: A formação do designer educacional no Brasil	15
4. JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO.....	18
4.1. Articulação do Curso com o PDI.....	18
4.2. Demanda Social.....	20
	5.

PRINCÍPIOS NORTEADORES E OBJETIVOS DO CURSO.....	26
5.1. Objetivos do Curso	
26	5.2. Objetivos específicos.....
	26
EGRESSO	28
Coerência com as Diretrizes Curriculares Nacionais.....	28
6.2. Atuação	
29	6.3. Competências.....
	30
6.4. Mecanismos de acompanhamento do egresso	
31	7. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....
	32
Ambientação e Introdução a cada módulo	36
- O papel social e cultural do profissional designer educacional	36
	v
Camada 2: Gestão de processos	
36	Camada 3: Tecnologias.....
	36
4: Ensino e Aprendizagem: Abordagens e Contextos.....	36
Camada 5: Design e Linguagens – sintaxe, questões estéticas e semânticas.....	
36	Camada 6: Pesquisa e Inovação Interdisciplinar.....
	37
Avaliação	37
Matriz Curricular	41
7.2. Ementa das Unidades Curriculares / módulos e disciplinas.....	
44	7.2.1. Relação entre Unidades Curriculares, disciplinas e percurso acadêmico do aluno
	78
	7.2.2. Unidades curriculares eletivas.....
	79
	7.2.3. Temas transversais.....
	79
Concepção e o Modelo Didático Pedagógico EaD do curso.....	81
Material didático.....	85
7.4.1. Acervo bibliográfico	
86	7.5. Ambiente virtual de aprendizagem.....
	86
TICs no processo de ensino-aprendizagem.	87
PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO.....	88
8.1. Sistema de avaliação do processo de ensino e aprendizagem	

88							8.2.
Recuperação.....							92
8.3. Sistema de avaliação do Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional.....							
93	8.4.	Políticas	de				95
.....							
COMPLEMENTARES						9.	97
ESTÁGIO.....							98
11. ATIVIDADES PRÁTICAS DE ENSINO.....							
99	12.	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.....					
100	13.		APOIO				102
DISCENTE.....							
afirmativas.....						13. 1.	102
Ações Culturais.....						13.2.	102
13.3. Apoio pedagógico.....							
103	13.4.	Acessibilidade	e				103
tecnológica.....							
CURSO						14. GESTÃO ACADÊMICA DO	105
14.1. Núcleo Docente Estruturante e Comissão do Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional							
107							
15. DOCÊNCIA, ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO.....							
109	15.1.						
Docência.....							109
							vi
15.2. Pesquisa.....							
110	15.2.1.	Políticas	de	ética	em		112
.....							
.....						15.3.	112
de formação.....							
Público e prioridades de formação						15.4. Política	113
INFRAESTRUTURA E ESTRUTURA							
16.1 Tecnologias de suporte							
116	17.	CORPO	SOCIAL	DO			
.....							
.....						17.1. Corpo Docente	117
Administrativos em Educação							
técnica – TI / Suporte técnico						17.2. Técnicos	122
Equipe de produção do curso						17.3. Equipe	122
						17.4.	
						18.	

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	123
ANEXOS	
124 ANEXO 1	1
.....	125
ANEXO 2 Regulamento interno do núcleo docente estruturante do curso superior de Tecnologia em Design Educacional da UAB/Unifesp.....	126
ANEXO 3 Avaliações DO PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO PPC.....	
131 ANEXO 4 Síntese I colóquio UAB/UNIFESP.....	
157 ANEXO 5 WIDE UAB/UNIFESP Workshop Imersivo de Design Educacional.....	163
ANEXO 6 Infraestrutura e estrutura.....	164

Apresentamos o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional (TEDE), modalidade a distância, da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp).

Proposto inicialmente pelo corpo docente do Núcleo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) na Unifesp, com trajetória consolidada na oferta de cursos de pós-graduação a distância na instituição, o TEDE busca colaborar com a ampliação da contribuição da Unifesp na expansão e interiorização da educação superior no Brasil.

Este projeto estabelece e explicita a proposta pedagógica do curso articulada à concepção e ao modelo de Educação a Distância (EaD), às suas diretrizes de organização, às relações de docência, ensino, pesquisa e extensão. Reflete sobre as políticas públicas da Educação, as concepções e visão de futuro da Unifesp expressas em seu Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI), nas orientações e diretrizes da Pró-Reitoria de Graduação.

A presente proposição resulta das ações e do processo histórico da EaD na universidade e da experiência em educação, pesquisa e conhecimento pertinentes ao curso, desenvolvidos pelo corpo docente envolvido, em diálogo permanente com outras instituições, pesquisadores, docentes, equipes multidisciplinares, técnicos e alunos. Resulta também da experiência acumulada nos demais programas, projetos e ações a distância da Unifesp. Expressa ainda, a atenção ao contexto contemporâneo do mundo do trabalho e de campos emergentes da prática profissional. O TEDE tem como objetivo contribuir para a formação do profissional que atua em espaços pedagógicos presenciais, a distância ou na aglutinação dessas possibilidades, mediados por tecnologias da informação e da comunicação. Esses profissionais, em articulação com os professores e outros agentes envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, são capazes de trabalhar em diferentes etapas dos projetos educacionais, no desenvolvimento de metodologias e tecnologias para viabilizar e potencializar o processo de ensino e aprendizagem nos quais estão envolvidos.

Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional (TEDE) - novembro 2021 1

1. DADOS DA INSTITUIÇÃO

1.1. Nome da Mantenedora: Universidade Federal de São Paulo

1.2. Nome da IES: Universidade Federal de São Paulo

1.3. Lei de Criação: Lei 8.957, de 15 de dezembro de 1994.

1.4. Perfil e Missão:

Quem somos

Desde o início de sua expansão, a Unifesp ampliou as vagas presenciais de graduação em 1.062%. Atualmente, a instituição ministra cursos que atendem a 13.359 estudantes na graduação, 5.576 na pós-graduação e 7.857 na

especialização/aperfeiçoamento, além da residência médica, com 1.567 inscritos. Na docência, são 1.747 professores, quase em sua totalidade doutores (97,3%), que atuam em período integral (em regime de dedicação exclusiva ou de 40 horas – 97,5%), incluindo-se ainda no quadro de servidores 3.999 técnicos administrativos em educação. A Unifesp oferece 52 cursos de graduação, 68 de mestrado, 38 de doutorado, 84 residências médicas, 16 residências multiprofissionais e 123 especializações e áreas de aperfeiçoamento. Nos 240 programas e projetos de extensão desenvolvidos registraram-se mais de 11.800 matrículas. Após um crescimento expressivo em 15 anos, a Unifesp passa por um período de consolidação. Parte desse processo consiste em melhorar equipamentos e infraestrutura, capacitar o quadro de servidores e investir em pesquisa, ensino e extensão com qualidade. A expansão da Unifesp produz impacto regional, que inclui os municípios em que os respectivos campi estão localizados, por meio da construção do diálogo e de uma agenda com realizações importantes que colocam a Unifesp entre as maiores e mais qualificadas universidades do Brasil. (PDI 2021- 2025, p. 289)

Nossa missão

Formar profissionais e cidadãos conscientes, críticos e tecnicamente habilitados, nas mais diversas áreas, preparados para transformar a realidade e desenvolver o país, na construção de uma sociedade mais justa, democrática, plural e sustentável, por meio de ensino, pesquisa, extensão, gestão, cultura, assistência, inovação tecnológica, social e em políticas públicas atuando como universidade pública, gratuita, laica e socialmente referenciada. (PDI 2021-2025, p. 290)

Nossa visão

A Unifesp pretende ser cada vez mais reconhecida pela Sociedade como uma Universidade Pública:

- Democrática: plural, inclusiva e solidária.
- Autônoma: crítica, ousada, independente, com autonomia intelectual e científica.
 - Transformadora: questionadora, criativa, cooperativa e indutora do desenvolvimento com justiça social e ambiental.

2

- Comunicativa: produtora e difusora do conhecimento socialmente referenciado, na defesa da vida e da educação pública, combatendo as desigualdades e os racismos estrutural e institucional. (PDI 2021-2025, p. 3)

Nossos valores

- Ética, integridade e respeito à coisa pública.
 - Defesa da vida, da educação pública e da dignidade humana.
 - Autonomia universitária, políticas e gestão participativas.
 - Compromisso público e social com a redução das desigualdades.
- Democracia, transparência e equidade.
- Liberdade de pensamento e de expressão.
- Cooperação, solidariedade e empatia.
 - Qualidade e relevância no ensino, pesquisa, extensão e gestão.
 - Unidade na diversidade, com pluralismo científico e formação crítica.
 - Sustentabilidade e responsabilidade socioambiental. (PDI 2021-2025, p. 290)

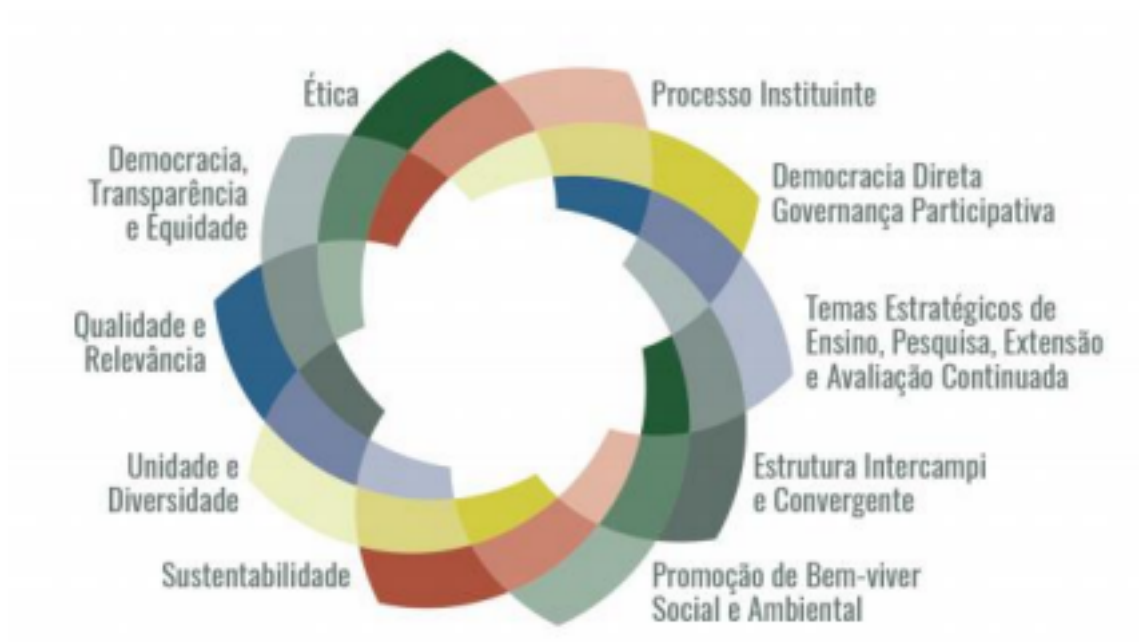


Fig. 01 Ilustração da Dinâmica entre Princípios Fundamentais e Eixos Estruturantes da Unifesp (PDI 2016-2020, p. 24)

2. DADOS GERAIS DO CURSO

2.1. Nome do curso: Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional (TEDE)

2.2. Grau: Tecnológico

2.2.1. Modalidade: A distância

2.3. Forma de ingresso no curso: Sistema de Seleção Unificada (SISU)

2.4. Número de vagas previstas no ato da criação: 200 vagas

2.4.1. Número de vagas previsto para a primeira turma: 30 vagas

2.5. Turno de funcionamento:

Curso a distância com previsão de dedicação mínima aos estudos pelo cursista de 20 horas semanais.

2.6. Carga horária total do curso: 2.016 horas

2.6.1. Tempo de duração do curso: 2,5 anos

2.7. Regime do curso: Semestral

2.8. Tempo de integralização:

Tempo mínimo de 5 semestres (2,5 anos) e máximo definido pelo art. 120 do Regimento Interno da ProGrad.

2.9. Situação legal do curso:

Curso aprovado pelo Conselho Universitário – Resolução N° 120, de 11 de novembro de 2015 (Anexo 1).

2.10. Endereço

Rua Sena Madureira, 1500 - 4º. andar - 04021-001 - São Paulo, SP.

3.1 Breve histórico da Unifesp

O histórico que apresentamos a seguir busca o caráter temporal da formação da Unifesp como espaço relevante para contextualização da universidade e do curso.

A transformação que culmina com a criação da Universidade Federal de São Paulo (com a promulgação da lei n.º 8.957) tem alguns momentos importantes:

- A criação da Escola Paulista de Medicina - EPM - (1933), seguida pela inauguração do Hospital São Paulo - HSP - (1940), a criação e o reconhecimento da Escola Paulista de Enfermagem - EPE - (1939). Iniciativas de natureza privada que, no entanto, foram fundamentadas como sociedade civil sem fins lucrativos.
- A federalização da Escola Paulista de Medicina (1956), tornou a Instituição pública e

gratuita, transformando-se em um estabelecimento temático (saúde) de ensino superior.

- Em 1972 foram criados os primeiros programas de pós graduação stricto sensu na EPM.
- Em 1994 a Escola Paulista de Medicina adquiriu novos contornos e transformou-se na Universidade Federal de São Paulo, uma universidade temática na área da saúde.
- Estabelecida, sob o nome de Universidade Federal de São Paulo, inicia em 2004, a partir de apoio de prefeituras e do programa de expansão do governo federal, a ampliação das áreas de conhecimento através da criação de novos campi. “Os novos campi – denominados Baixada Santista, Diadema, Guarulhos, São José dos Campos e Osasco – assumiram a responsabilidade pela organização de áreas do conhecimento que incluem, entre outras, as ciências exatas, humanas, ambientais e sociais aplicadas.” (25 nos Unifesp - linha do tempo, <https://25anos.unifesp.br/linha-do-tempo>) Em 2004 foi criado o campus Baixada Santista, em 2007 o campus Diadema, o campus Guarulhos e também iniciam-se as atividades de ensino do campus São José dos Campos. Como parte desse processo de expansão, em 2010 a reitoria ganhou instalações próprias em novo endereço. Com esta mudança estabeleceu-se, oficialmente, diferentes localizações para o prédio da Reitoria e o campus São Paulo – Vila Clementino. Em 2011 tem início as atividades do campus Osasco. Todos estes campi foram formados a partir de áreas de conhecimento, sendo que cada campus responde por um conjunto delas. Esta lógica é

5

transformada com o campus Zona Leste, em implantação desde 2015, que será o Instituto das Cidades.



Fig 01 - linha do tempo Unifesp

A partir do processo de expansão, as vagas da graduação foram ampliadas em 1080%, passando de 5 cursos de graduação em 2005, concentrados na então sede (Campus São Paulo) para 54 em 2020, nos diversos campi e na reitoria. Este crescimento veio acompanhado por um alto índice de preenchimento de vagas, desde 2009 acima de 90%, e perfazendo um total de 96,2% em 2020, segundo os dados do Censo da Educação Superior de 2019. Isto representa 2925 vagas ocupadas de 3039 vagas ofertadas. A Unifesp tem em seus números, segundo o relatório de gestão de 2020, 13.740 estudantes de graduação, 5.424 estudantes de pós graduação e 1.622 professores, quase a maioria doutores e em período integral, e ainda somando-se 4.017 técnicos em educação. Nesse contorno que a Universidade foi assumindo é importante destacar que, desde da [Lei 12.711 de 29 de agosto de 2012](#), houve uma alteração significativa no perfil dos estudantes ingressantes que culminou com a implantação completa da lei de cotas em 2016. Ainda segundo o relatório de gestão, em 2020 50,2% dos alunos da graduação ingressaram pela política de cotas, propiciando a muitas famílias o ingresso da primeira geração na universidade.

A consolidação da Unifesp propiciou, inclusive, a revisão de sua missão apresentada no PDI 2021- 2025:

6

Formar profissionais e cidadãos conscientes, críticos e tecnicamente habilitados, nas mais diversas áreas, preparados para transformar a realidade e desenvolver o país, na construção de uma sociedade mais justa, democrática, plural e sustentável, por meio de ensino, pesquisa, extensão, gestão, cultura, assistência, inovação tecnológica, social e em políticas públicas atuando como universidade pública, gratuita, laica e socialmente referenciada.

Apoiada em sua visão de ser reconhecida como uma universidade pública democrática, autônoma, transformadora e comunicativa, na defesa da vida e da educação pública.

3.1.1 Histórico da educação a distância (EaD) na Unifesp

Alinhada com as demandas da educação contemporânea, pertinentes às realidades do século XXI, e considerando que o acesso à educação é “direito humano fundamental e é essencial para o exercício de todos os direitos” (UNESCO, 2014), a Unifesp tem encontrado na EaD um caminho de ensino, ampliando o acesso, de forma interdisciplinar, ao conhecimento de

excelência produzido por essa universidade.

As ações relacionadas à EaD na Unifesp inicialmente convergiam para o Laboratório de Educação a Distância (LED) do Departamento de Informática em Saúde (DIS), o qual as desenvolvia em parceria com profissionais de outros setores da instituição. A partir de 2005, concomitantemente com a expansão física e de áreas do conhecimento da Unifesp, fez parte desse processo a capacitação de servidores da universidade para atuarem em diferentes âmbitos da preparação e oferta dos cursos a distância.

As iniciativas da Unifesp ofereceram experiências e aprendizados a diferentes atores, de técnicos à docentes, o que levou a instituição a aderir a projetos e sistemas desenhados pelo governo federal, como incremento à educação, interiorização do ensino superior e promoção da formação ao longo da vida. Neste âmbito, institucionalmente, foi criada em 2015 a Secretaria de Educação a Distância (SEAD), o órgão subordinado à Reitoria da Unifesp, com competência para implementar políticas e diretrizes para a EaD estabelecidas no âmbito da universidade. Sua estrutura deve fomentar, regulamentar e apoiar as ações de Educação a Distância nas atividades de ensino, pesquisa e extensão da Unifesp. Desde sua criação a SEAD busca recursos para a sua completa implantação.

7

A universidade participou desde esse movimento de expansão de diferentes políticas de formação, tais como:

Ministério da Educação/ CAPES - Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB O projeto Universidade Aberta do Brasil (UAB) foi criado pelo Ministério da Educação (MEC) em 2005, no âmbito do “Fórum das Estatais pela Educação”, para a articulação e integração de um sistema nacional de educação superior a distância, visando sistematizar as ações, os programas, projetos e atividades pertencentes às políticas públicas voltadas à ampliação e interiorização do ensino superior gratuito e de qualidade no Brasil. O sistema UAB é uma parceria entre consórcios públicos – Fórum das Estatais e ANDIFES – com a participação das universidades públicas federais, estaduais, municipais, institutos federais e os municípios (polos EaD). O Sistema UAB, coordenado pela Capes, busca interiorizar e ampliar a educação de nível superior por meio da educação a distância.

O Núcleo da Universidade Aberta do Brasil da Unifesp (UAB/Unifesp) é estabelecido quando da adesão da Instituição ao Sistema UAB em 2006 e tem natureza educacional de ensino, pesquisa e extensão, com atividades vinculadas ao campo da Educação a Distância (EaD) e as tecnologias digitais de informação e comunicação; e atividades vinculadas ao Sistema Universidade Aberta do Brasil.

A partir de 2014, os recursos humanos da UAB/Unifesp já somavam sete professores concursados pela universidade (e dois em fase de concurso), que atuavam como docentes em cursos presenciais, a distância e na formação continuada para EaD, criaram e pesquisaram metodologias, recursos, materiais didáticos e exerceram a função de gestores desse sistema na Unifesp. Compreendiam também três Técnicos Administrativos em Educação (TAE) com funções diferentes (Técnico em assuntos educacionais, analista de tecnologia da informação e técnico em tecnologia da informação), além da equipe multidisciplinar. Teve como finalidade propor, integrar, otimizar e fomentar a execução dos projetos educacionais pelo uso da abordagem da educação a distância com atuação multicampi. Os projetos educacionais propunham a integração ao uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação aplicadas ao ensino e à aprendizagem de modo a gerar pesquisa e inovação na Educação. Trabalhou em conjunto com os polos de EaD para a integrar as localidades aos cursos, em rede, que já atingiu

8

mais de 60 polos em diversas partes do país, chegando a ofertar em torno de 8.000 vagas em um mesmo edital para cursos de especialização.

O conteúdo dos cursos ofertados até 2010 voltou-se para a área da saúde, mas, em consonância com a expansão da Unifesp, houve a diversificação para as demais áreas de conhecimento. A EaD possibilitou que as áreas desenvolvidas na Unifesp pudessem desde então, através desse programa, alcançar e incluir estudantes em pontos remotos do Brasil, contribuindo para a difusão do ensino superior de qualidade. Para isso, estabeleceu parcerias com municípios de diferentes Estados do país, buscando colaborar com as necessidades de profissionalização dessas regiões. Os mapas a seguir ilustram a presença da Unifesp no Sistema UAB com 68 polos de apoio presencial ativos (cursos ofertados em 2013/2014/2015) vinculados à UAB. Com a entrada contínua de novas instituições públicas na UAB, a Unifesp tem atuado com mais ênfase em polos no estado de São Paulo e algumas incursões

internacionais.



Figura 02: Polos de Educação a Distância da Unifesp -- UAB/Unifesp 2015



9

Hoje os 11 professores e 2 técnicos, antes do Núcleo UAB Unifesp, estão no Curso Superior em Tecnologia em Design Educacional a distância - TEDE, pioneiro no Brasil em sua área e primeiro curso a distância de graduação da Unifesp. O projeto UAB Unifesp foi aberto na instituição para angariar novos coordenadores para além dos docentes antes alocados no Núcleo UAB Unifesp.

Ministério da Justiça / Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas (SENAD) O Ministério da Justiça financia a Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas (SENAD) que oferece dois cursos de grande alcance:

- ✓ Supera: sistema para detecção do uso abusivo e dependência de substâncias psicoativas: encaminhamento, intervenção breve, reinserção social e acompanhamento; Idealizado em 2005, entre 2006 e 2017 foram ofertadas 135.000 vagas por meio de 12 turmas.



Figura 03: Cidades brasileiras com concluintes do curso supera

Fonte: [supera](#), 2021

- ✓ Fé na prevenção: prevenção do uso de drogas em instituições religiosas e movimentos afins. Desenvolvido em 2008, foi oferecido em 3 edições, 2008/9, 2012 e 2015 envolvendo 24.886 alunos.

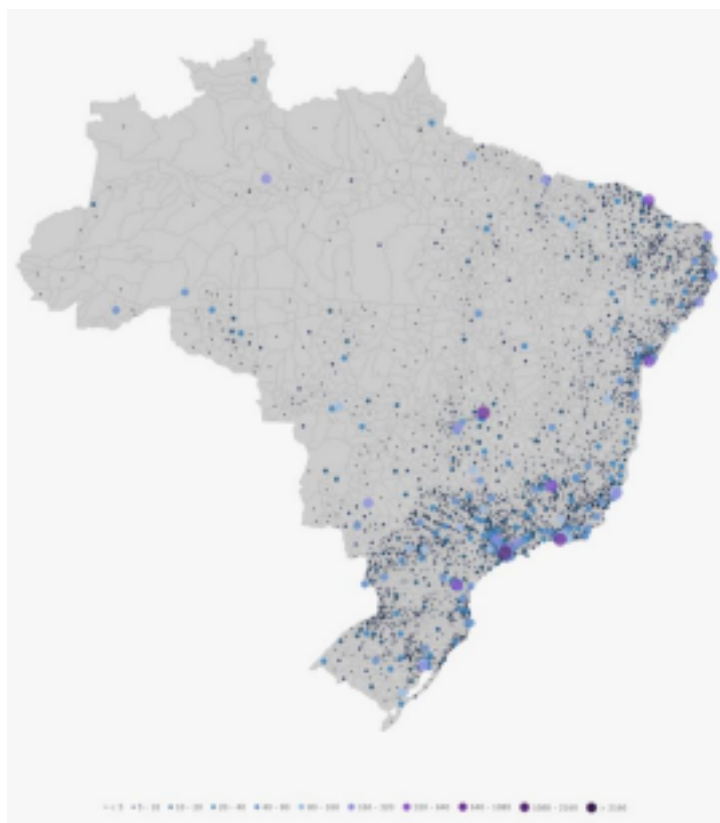


Figura 04: concentração de matriculados por município - turmas 1, 2 e 3 - Fé na prevenção

Fonte: [Fé na prevenção](#) 2021

Ministério da Saúde - Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (SUS) Criado em 2010 pelo Ministério da Saúde, a Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS) busca, desde então, atender às necessidades de capacitação e educação permanente dos profissionais de saúde que atuam no SUS. Esse sistema é composto por três elementos: a Rede colaborativa de instituições de ensino superior (da qual a Unifesp faz parte); o Acervo de Recursos Educacionais em Saúde - ARES (repositório de livre acesso que disponibiliza materiais educacionais utilizados como fonte de pesquisas por alunos ou por instituições interessadas em oferecer cursos na área da saúde); e a Plataforma Arouca (banco de dados que concentra o histórico educacional e profissional daqueles que atuam na área da saúde). Um dos objetivos da UNA-SUS é a educação permanente, visando a resolução de problemas presentes no dia a dia dos profissionais de saúde que atuam no SUS. Para isso, os

11
cursos oferecidos pela Rede têm enfoque prático e dinâmico, utilizando casos clínicos comuns como exemplos durante a formação. A Unifesp buscou participar ativamente deste projeto, mas, como outros projetos dependentes de fomentos federais, sofre intermitências e discontinuidades de seus cursos. Entre suas ofertas atuais a [UNASUS Unifesp](#) disponibiliza

cursos livres, dois cursos de especialização e mestrado profissional.

Também no âmbito do Ministério da Saúde foi implantado o projeto Telessaúde que promove ações de Telessaúde, tais como teleconsultorias, telediagnósticos e teleducação. Na Unifesp está sob a responsabilidade do [Núcleo Estadual Telessaúde São Paulo Unifesp](#) e busca alcançar os 645 municípios do Estado, para a melhora da qualidade da assistência na Atenção Básica no Sistema Único de Saúde através de estratégias educacionais, formativas e de suporte.

Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica (SEB) / Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão (SECADI) – Comitê Gestor Institucional de Formação Inicial e Continuada de Profissionais da Educação Básica (COMFOR) As Secretaria de Educação Básica (SEB) e a Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão (SECADI) em articulação com os sistemas de ensino, foram responsáveis pela implementação de políticas educacionais específicas nas seguintes áreas: alfabetização e educação de jovens e adultos, educação ambiental, educação em direitos humanos, educação especial, educação do campo, educação escolar indígena, educação quilombola e educação para as relações étnico-raciais. Todas essas ações pretendiam contribuir para o amplo desenvolvimento dos sistemas de ensino, valorizando as diferenças e a diversidade, promovendo a educação inclusiva, os direitos humanos e a sustentabilidade socioambiental, visando à efetivação de políticas públicas transversais e intersetoriais. Foi por meio do Comitê Gestor Institucional de Formação Inicial e Continuada de Profissionais da Educação Básica (COMFOR) que os cursos ofertados pela SECADI foram implementados e tiveram uma oferta em 2014 na Unifesp.

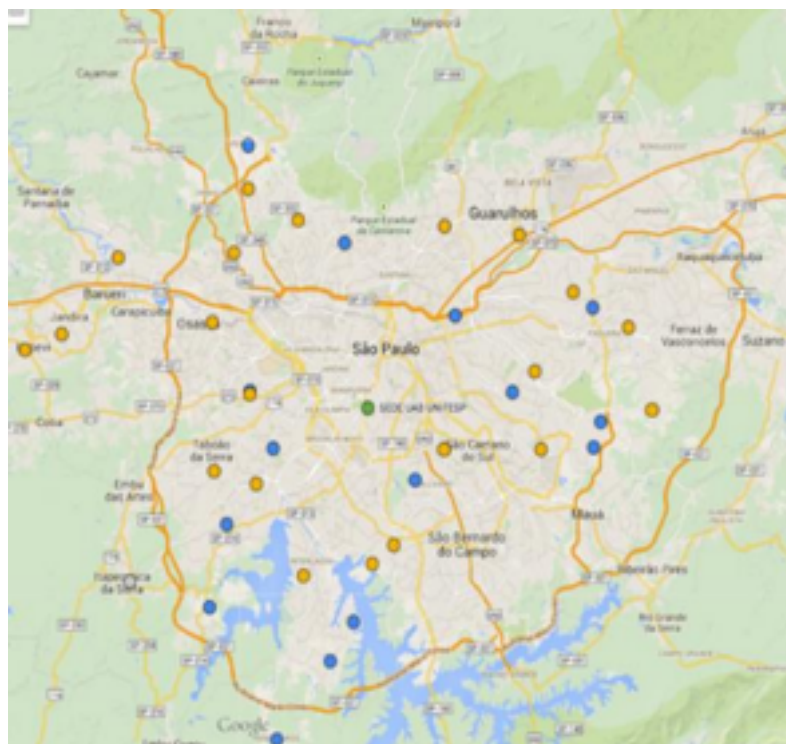


Figura 03: Polos de Educação a Distância da Unifesp - Grande São Paulo - - UAB/Unifesp 2015

Legenda:

	Sede UAB/Unifesp
	Polos UAB/Unifesp - 2015
	Polos UAB/Unifesp- COMFOR
	Polos UAB/Unifesp - oferta de cursos em 2014

As metas estabelecidas no Plano Nacional de Educação (PNE) - 2014-2024 - desenhadas para o futuro educacional brasileiro, no qual a Unifesp se insere e atua, um cenário de ampliação e expansão para assegurar a formação inicial e continuada, garantindo o acesso e a qualidade da educação, especialmente aos professores da educação básica.

A EaD da Unifesp, com seus diversos projetos, pode colaborar aferindo qualidade tanto na ampliação como na expansão de cursos e vagas, atendendo à premissa de interiorização, o caráter da internacionalização e o sentido de flexibilização e inovação, contribuindo para a

disseminação de propostas metodológicas inovadoras e do conhecimento nas ciências e humanidades por meio do ensino, da pesquisa e da extensão.

Nesta direção, as ações de EaD previu e instalou, além dos projetos governamentais aderidos, ações institucionais em diferentes dimensões, tais como formação em serviço (capacitação RH), disciplinas presenciais com apoio de espaços virtuais de aprendizagem; pós-graduação, extensão e cursos livres; foi polo (NEO - Núcleo de educação online) para o curso de graduação em Pedagogia licenciatura promovido pelo INES - Instituto Nacional de educação de surdos. E, também, foi proposto o curso de graduação a distância TEDE, iniciado em 2017, e que está em sua 5ª turma. Pela pluralidade de ações próprias e adesões a programas governamentais, pelas lições apreendidas, e pela complexidade de universidade multicampi, a EaD da Unifesp pressupõe uma realidade interdisciplinar com diferentes modelos que exigem planejamento e interlocução entre todas as esferas e atores. Permeia em alguma esfera, tanto o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) quanto o Plano Pedagógico Institucional (PPI). Para o planejamento, implantação e gestão desses projetos bem como das ações institucionais de EaD nessa Universidade, e primando pela excelência e coerência em todo o processo e na sua efetivação, são necessárias a constituição de recursos humanos, físicos, tecnológicos, estruturais, materiais e a formação dos diversos atores envolvidos na execução das ações, nesse contexto, de forma permanente e contínua.

3.2. Breve diagnóstico: A formação do designer educacional no Brasil

Por esse curso ser inédito, não temos um histórico do curso, mas uma história que explicita as

transformações sociais e a criação de novos papéis e modelos de atuação educacional destacando a constituição identitária e necessidades de formação desse profissional. Considerando os contextos educacionais, novos espaços são criados e transformados tanto na educacionais formal (escolas e universidades) como em espaços não formais, culturais e corporativos.

O Designer Educacional é o profissional que, segundo o *International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI)*¹, desenvolve projetos educacionais, organiza cursos, gerencia pessoas, cria, desenvolve, escolhe e utiliza tecnologias, ferramentas e soluções para a implementação de programas educacionais formais e corporativos. Embora essa profissão exista nos Estados Unidos desde a década de 60, no Brasil ela começou a ser demandada com o avanço da Internet no ano 2000.

A profissão foi oficialmente descrita e incorporada à Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) em 2008. Segundo o Ministério do Trabalho e Emprego (MTE), o Designer Educacional, que é registrado também como Desenhista instrucional, Designer instrucional e Projetista instrucional, implementa, avalia, coordena e planeja o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atua em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender às necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabiliza o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas (Ministério do Trabalho, 2009).

¹ O IBSTPI é uma comissão internacional de pesquisadores que estuda e publica listas de competências e padrões de desempenho para profissionais das áreas de educação, desenvolvimento de recursos humanos e tecnologias educacionais.

Essa profissão vem ganhando cada vez mais espaço, apesar da pouca oferta de cursos destinados a formar esses profissionais (sendo que os existentes são ofertados no formato de cursos de pós-graduação lato sensu).

Devido a sua importância estratégica na articulação do trabalho da equipe multidisciplinar, propomos uma formação mais ampla para esse profissional, a graduação, considerando diferentes áreas de conhecimento, tais como: educação, comunicação, tecnologia, design, gestão do processo de desenvolvimento e implementação de conteúdo. O crescimento exponencial da EaD nos últimos anos ampliou a necessidade de formar profissionais nessa área. Como exemplo, apontamos a expansão da UAB que, segundo dados da DED/CAPES², em 2015 registrou 173 mil alunos ativos distribuídos em 602 cursos ofertados por 87 Instituições Públicas de Ensino Superior (IPES). Várias instituições de ensino superior incorporam atualmente o Designer Educacional em suas equipes de produção em EaD, assim como diagramadores/designer gráficos, revisores, web designers, entre outros profissionais que compõem as equipes multidisciplinares.

A adesão à metodologia da EaD também é observada na formação em serviço, como exemplos: a Escola de Governo do Senado e Escola de Governo do Supremo Tribunal Federal, o que implica a necessidade de formação desse profissional para atuação também em situações corporativas.

Vale ressaltar que além da EaD, outros cenários e espaços estão sendo reconfigurados, especialmente espaços públicos e redes digitais que demandam formas diversas do aprender, mas que também precisam de um designer para potencializar as ações educativas. Por exemplo, os que têm sido criados nos últimos anos repletos de tecnologias, como os telecentros e os fablabs (laboratórios de inovação comunitários), demandam uma mediação não comum no meio educacional, que apoie os participantes a desenhar os seus projetos por meio de provocações e questionamentos que ampliem o seu olhar sobre o mundo, aprofundem suas hipóteses com referências diversas, promovendo várias formas de colaboração e cocriação, que são fundamentais para transformar projetos em ações.

²Dados retirados de apresentação de Jean Marc G. Mutzig, Diretor da Diretoria de Educação a Distância - DED/CAPES, por ocasião da 8ª Reunião Ordinária do Fórum Nacional de Coordenadores UAB, em 9 e 10 de julho de 2015.

A educação contemporânea permite variados fluxos, contextos, relações dos espaços educacionais formais e não formais, arranjos flexíveis de colaboração, produção coletiva e individual dos agentes, que incluem os alunos.

Através de canais abertos, coaprendizagem podem alimentar seus pontos de vista através do compartilhamento de questões, informações, tecnologias, práticas, métodos, produções e reflexões. Eles também podem classificar, categorizar, analisar, comentar e recompartilhar as colaborações dos outros. Tudo isso contribui para o desenvolvimento de novos pensamentos, investigação e inovação para o conhecimento coletivo aberto. (OKADA, A., 2013)

A atuação do Designer Educacional está inserida em um cenário que indica campos profissionais capazes de conectar, articular, criar, refletir em situações, campos de conhecimento diversos, presentes e futuros, em condição de complexidade. O TEDE da UAB/Unifesp vai ao encontro dessa perspectiva se trata de uma graduação pertinente ao século XXI, e que parte de uma proposta pedagógica coerente e consistente para a formação desse profissional.

A partir dos PDI 2011 - 2015 e 2016- 2020, que estabeleceram premissas para a EaD e a previsão do Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional - TEDE, foram desenhados os ambientes institucionais para a sua criação. O PDI 2021 -2025 o consolida e prepara sua expansão.

O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2011-2015 da Unifesp já considerava em suas diretrizes a articulação de cursos de Graduação na Modalidade a Distância. Como descrito na página 60 do PDI revisado de 2011-2015, pode-se observar que a ação de número 3 do Objetivo "Oferta de cursos de graduação e pós-graduação na modalidade a distância" encontra-se até este momento como "não alcançada". Em consonância à situação exposta, os docentes do Núcleo da UAB/Unifesp iniciaram o desenvolvimento do curso de graduação em Design Educacional.

O PDI 2016-2020, já previa o curso de graduação a distância, fato que permitiu a proposição do curso avançar nas diferentes instâncias da Unifesp para a sua implantação.

O primeiro curso de graduação a distância da Unifesp, aprovado no Consu em 2015 para abertura de turmas em 2017, é também uma iniciativa de ensino convergente. O Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional tem como objetivo formar um profissional apto a atuar em espaços pedagógicos presenciais, a distância ou na integração dessas possibilidades, com o objetivo de desenhar as diferentes etapas dos projetos educacionais e desenvolver as metodologias e tecnologias para viabilizar e potencializar o processo de ensino e aprendizagem em espaços educacionais interdisciplinares contemporâneos. (...) Desse modo, o primeiro curso de graduação em EAD é um "metacurso", no sentido de refletir criticamente e preparar a expansão da Unifesp na área de ensino digital, pesquisando e propondo novas ferramentas e estratégias para a Universidade no século XXI. (PDI 2016-2020, 2.4.4 p.98)

O PDI vigente (2021-2025) vislumbra em como a EaD pode contribuir em relação a inserção local e regional, possibilitando a permanência do estudante em sua localidade e em permanente intercâmbio com a universidade.. Unidades curriculares com apoio de ambientes virtuais, por outro lado, também propiciam interações do curso com outros campi, especialmente através das unidades curriculares eletivas. Assim como, o intercâmbio com outras ações, em diferentes instâncias da Unifesp, enriquecem o entorno do curso, pela

18
participação de seus docentes em muitas delas inclusive. Cursos de especialização da UAB/UNIFESP, cursos da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis - PRAE, ofertas vinculadas à Pró

Reitoria de Administração -PROADM; cursos da Pró-Reitoria de Gestão com Pessoas - PROPESSOAS, voltados à capacitação de servidores docentes e técnico-administrativos em educação; cursos de extensão da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEC, são alguns exemplos deste contexto. O espectro dos cursos abertos também compõem as redes possíveis com o TEDE. Muitas vezes, a diversidade de propostas são objetos de projetos comuns com os alunos em sua formação.

A Covid- 19 trouxe para o centro das discussões os formatos, as modalidades, as metodologias. No entanto, para a garantia da qualidade pública do ensino, Infraestrutura, ampliação de recursos e pessoas, implementação de políticas, formação docente e de TAE, precisam acompanhar as dimensões que se propõem neste âmbito, de forma integrada às políticas de graduação, extensão e cultura, e pós graduação, para que toda esta experiência adquirida possa constantemente ser incorporada, melhorada, ampliada e compartilhada. (PDI 2021-20125, V.1, p. 128)

O PDI vigente, constituído por três volumes, apresenta em seu segundo volume o Projeto Pedagógico Institucional (PPI) e com ele articulamos a visão ampla do perfil do estudante a ser formado, que revela as seguintes características (V.2, p.24):

- A. formação humanística pautada em sólidos fundamentos teóricos e teórico-práticos;
- B. desenvolvimento de autonomia intelectual;
- C. visão aprofundada de sua área específica sem descuidar das potencialidades de integração com as demais áreas do conhecimento;
- D. domínio de conhecimentos científicos, tecnológicos e filosóficos;
- E. desenvolvimento do pensamento crítico e da criatividade;
- F. capacidade para enfrentar desafios e buscar as melhores soluções para os problemas que se apresentam;
- G. realização profissional e interprofissional pautada nos princípios da ética e da justiça social;
- H. habilidade de avaliar, sistematizar e decidir sobre a conduta mais apropriada em situações que lhe são impostas pela profissão;
- I. capacidade de vincular responsabilidade pessoal e social;
- J. formação que amplie possibilidades de atuação para diversas alternativas profissionais;
- K. capacidade de desenvolver trabalhos de forma cooperativa e colaborativa;
- L. capacidade de investigação;
- M. domínio de conhecimento diversificado;

N. capacidade para a formação e qualificação permanente do profissional; O. formação ampla e crítica que ultrapasse as fronteiras da própria instituição, proporcionada por intercâmbio e experiências internacionais;

P. envolvimento com a transformação social, a redução das desigualdades, a produção de cidadania, o exercício de direitos, a democracia e o interesse público.

A escolha do curso diz respeito diretamente à área de EaD, tendo em vista que esse profissional atua, em grande parte, na mediação de processos educacionais integrados a tecnologias e mídias digitais. A articulação do PDI com o Projeto Pedagógico de Curso (PPC), desde o seu início (PDI 2011/15 e 2016/20), busca inserir a universidade no debate do ensino não presencial mediado pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação. Para tanto, propõe a formação de um profissional que atua na intersecção entre tecnologia, design, gestão e ensino, e considera abordagens interdisciplinares no que tange ao uso de recursos tecnológicos aplicados aos processos de ensino e de aprendizagem.

O PDI 2021 -2025 também aponta direções futuras de expansão e capilarização como indicado na Tabela 1 - Oferta de Vagas de Graduação de cursos implementados (p.248) por meio da ampliação de vagas, de 30 para 60 até 2025 - já previstas no total de 200 -, do quadro docente (8) e de TAE (4).

4.2. Demanda Social

A educação passa por um grande momento sob a perspectiva de inovação. Já no momento de proposição do curso O *Horizon Report*³ 2015 para Educação superior e o *Horizon Report* 2014 para Educação básica destacam as tecnologias e metodologias emergentes que apontam tanto a curto prazo como a longo prazo. A tendência a curto prazo são mudanças na lógica do aprender, antes focado na transmissão e, agora, na construção de uma postura ativa e investigativa do aluno. A tendência a médio prazo são os *fablabs e makerspaces* (laboratórios

³Publicação do NMC Horizon Project - <http://www.nmc.org/nmc-horizon/>

de inovação comunitários), locais nos quais os alunos têm diversos materiais e tecnologias à disposição para realizar projetos e construir protótipos e soluções tecnológicas. Uma tendência que permanece é a ampliação do *blended learning*, sistema híbrido entre a educação

presencial e a distância, com a integração de ações presenciais e virtuais, de tecnologias e processos comunicativos multimodais, que integram vários tipos de tecnologias e linguagens.

O *Horizon Report* (2015) também aponta desafios para que essas inovações sejam implementadas, referindo-se ao manejo das diversidades de espaços e de pessoas, da complexidade de interfaces para viabilizar o hibridismo entre o digital e o físico, o presencial e o a distância, e o diálogo entre vivências informais e não formais com aprendizagens formais, de modo associado, complementar, inclusivo e construtivo, e não concorrente e excludente. Outro desafio é ajudar a promover o aprofundamento do conhecimento e, para isso, é preciso propor metodologias mais investigativas, contextualizadoras, questionadoras e menos demonstrativas.

Por tudo isso, nos ambientes escolares e além de suas fronteiras, é preciso considerar as tendências educacionais que indicam a demanda por Designer Educacional para atuar em outros espaços educativos e comunitários, como *makerspaces* ou *fablabs*, contribuindo para espaços escolares que considerem as questões sociais emergentes e que promovam atitudes ativas e protagonistas do educando, articuladas às ações mediadoras, de comunicação, de gestão e de inovação que apoiem e contribuam para a construção de experiências de aprendizagem significativas.

O *Horizon Report* 2021 ressalta a necessidade de pensar a educação de forma contextualizada e destaca os efeitos que a pandemia de Covid-19 desencadeou na educação e também em outras esferas da vida e cotidiano da sociedade. Segundo as análises e discussões entre especialistas para a elaboração do relatório, o ensino remoto, adotado nos diferentes níveis de educação como alternativa durante a pandemia aponta desigualdades substanciais em relação ao acesso a tecnologias digitais e a necessidade de desenvolvimento de novas habilidades pelos docentes e estudantes. Considera-se que essa situação acelerou o processo de adoção de novas tecnologias e ferramentas para o apoio da aprendizagem.

Tanto em projetos de EaD quanto em ações presenciais ou híbridas o Designer Educacional pode contribuir ao aliar as soluções educacionais, comunicacionais e tecnológicas aos objetivos de ensino e aprendizagem. A demanda desse profissional tem crescido exponencialmente como consequência de necessidades educacionais mais ativas, inovadoras e mediadas por

tecnologias digitais que buscam ampliar o alcance territorial e o ganho em escala de acesso à educação.

A educação a distância, então, tem sido essencial para a transição de elite para instituições de massa; a educação aberta é necessária porque é livre (sem custo), flexível (sem uso restrito significativo) e justa (acessível a todos). No entanto, fazer o caso da educação aberta requer um quarto componente: a eficiência educacional. (COOPERMAN, L. Abertura in OKADA, A. 2013)

O Designer Educacional tem um perfil multidisciplinar, e suas ações permeiam os campos da educação, da tecnologia, do design, da comunicação e da gestão de processos. Na EaD, esse profissional busca construir o diálogo com o aluno, mediado por tecnologias e outras mídias, em parceria com professores, somando suas competências à especialização dos docentes em relação ao conhecimento do conteúdo e da didática. Não é suficiente para uma instituição educacional, seja, por exemplo, uma que ofereça EaD ou que atue em outros espaços de aprendizagem mediados tecnologicamente, que somente o agente que conhece o conteúdo faça a mediação, a organização e o oferecimento de novos recursos. É nesse ponto que a atuação do Designer Educacional está intimamente relacionada com o sucesso educacional, ele realiza a articulação e parceria com os professores e com a equipe multidisciplinar para a efetividade da comunicação e do aprendizado. Para tanto, sua formação deve capacitá-lo ao entendimento educacional, comunicacional, do design e tecnológico das especificidades da educação contemporânea.

Esse profissional pode estar envolvido nas diferentes etapas dos projetos educacionais (planejamento, desenvolvimento, implementação, avaliação e gestão). Para conseguir fazer essa articulação entre os diversos espaços educativos e as suas mediações tecnológicas é preciso experimentar e vivenciar a integração de tecnologias, processos comunicacionais colaborativos e propostas metodológicas contextualizadas nos diversos espaços, e isso exige uma formação transformadora, diferenciada e imersiva.

O Designer Educacional atua ainda na concepção e planejamento dos materiais pedagógicos, o que abre diversas possibilidades de empregabilidade, como no caso das editoras que estão

22
tendendo atualmente a migrar e expandir os seus materiais e recursos para as plataformas digitais e móveis. Esse profissional pode também contribuir com papel social relevante ao participar da democratização do conhecimento com atuação em organizações que promovem a produção e disponibilização de recursos abertos, e que contemplem a diversidade de formas

de conhecer e de acessar os materiais, atendendo diversos públicos e aumentando a inclusão digital. Há várias entidades não governamentais, entidades ligadas à internet livre e governança como o Comitê para a democratização da informática (CDI) e a Corporação da Internet para Atribuição de Nomes e Números (ICANN) ou mesmo setores do governo que precisam de profissionais que atuem nas redes sociais promovendo a expansão dos limites do conhecer em rede e de projetos de democratização, transparência e compartilhamento da informação como proposta de novas formas de aprendizado.

As possibilidades de atuação no mercado desse profissional são amplas e compatíveis com a demanda das sociedades contemporâneas. Por exemplo, podem participar das mais diversas ações educacionais desde as nacionais, como nas 87 instituições de ensino superior que possuem o sistema UAB até as mundiais, até os sistemas de ensino massivos - *Massive Open Online Course* (MOOCs). Além disso, há uma demanda crescente de cursos voltados para ações de treinamento e desenvolvimento de pessoal em empresas privadas, além de universidades corporativas, escolas de governo e do terceiro setor, entre outras iniciativas de cursos abertos e livres disponíveis no mercado. Por isso, é evidente a carência de profissionais que possam integrar as equipes interdisciplinares e multiprofissionais de suporte aos diversos tipos de modalidade de ensino.

A área de pesquisa dos profissionais de Designer educacional está em plena expansão com a produção, experimentação e investigação sobre materiais, ambientes imersivos e gamificados, metodologias ativas, plataformas adaptativas, *learning analytics*⁴, visualização de dados etc. Portanto, é importante formar profissionais identificados com a pesquisa e com as novas tendências educacionais, tecnológicas e comunicacionais, profissionais críticos, promotores da inovação, e que possam colaborar com a ponte entre os setores governamentais, privados e acadêmicos, potencializando os processos de ensino e de aprendizagem.

⁴Learning Analytics – aplicação educativa dos dados coletados em interações e atividades online de aprendizagem.

A Unifesp, diante o exposto, imprime um caráter local à demanda por esse profissional e amplia tal espectro às necessidades expressivas dos grandes centros que concentram as principais empresas, universidades e diversos projetos experimentais de diferentes naturezas.

Nesta articulação entre o local e o global, o município de São Paulo é celeiro importante para a

experimentação inerente ao caráter proposto ao curso. Um bom exemplo é a implantação pela Prefeitura de São Paulo de 13 *Fablabs*(2021), distribuídos pelas principais regiões do município. Por essa razão entende-se que o curso seja primeiramente ofertado no município de São Paulo, a fim de que sejam vivenciados os diversos tipos de parcerias e articulações com as comunidades, escolas, universidades e empresas, considerando-se a diversidade de contextos. Perspectiva-se, porém, a ampliação da oferta de vagas nas próximas edições do curso por meio do mapeamento de necessidades e demandas futuras de outros municípios e estados, contribuindo desse modo para o desenvolvimento local. Perspectiva-se ainda, a realização de parcerias internacionais estabelecidas por meio do intercâmbio de conteúdos, conceitos, professores, além da oferta do curso ou de disciplinas em outros países. Cabe observar, no entanto, que essa projeção está condicionada ao aumento do efetivo docente e técnico do curso TEDE.

Justifica-se que a oferta do curso seja no âmbito da formação superior tecnológica, uma vez que, segundo o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2010, p. 126), um curso superior de tecnologia “abrange métodos e teorias orientadas a investigações, avaliações e aperfeiçoamentos tecnológicos com foco nas aplicações dos conhecimentos a processos, produtos e serviços; desenvolve competências profissionais fundamentadas na ciência, na tecnologia, na cultura e na ética, tendo em vista o desempenho profissional responsável, consciente, criativo e crítico”.

Entendemos que a profissão do Designer Educacional contempla essas características de articulação da ciência, da tecnologia, da cultura e da ética aliadas à prática e metodologias investigativas e críticas orientadas pela construção de projetos contextualizados que vão favorecer o desenvolvimento dessas competências e habilidades necessárias ao desempenho profissional.

24

O curso dialoga com a história presente da Unifesp ao contribuir com o caminho já sedimentado pela Pós-Graduação Lato Sensu a distância no âmbito da formação profissional e para o trabalho bem como sua atenção à educação e ao trabalho contemporâneos, também expressos no projeto de concepção do *Instituto das Cidades e outros Campi*.

Este tema gerador permitirá a oferta de cursos de graduação ainda inexistentes no rol de carreiras já contempladas na Unifesp e, estruturá-los pedagogicamente, propiciando a interdisciplinaridade entre diferentes áreas do saber, favorecendo uma visão integrada entre humanidades e ciências exatas, articulando a

formação de diferentes profissionais (...) O tema também é parte fundamental da definição das condições e qualidades da vida cotidiana dos indivíduos, o que permitirá uma relação promissora entre ensino, pesquisa, extensão, e destes, com as políticas públicas e os direitos dos cidadãos. (RESUMO DO 1º. SEMINÁRIO SOBRE O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO PARA O CAMPUS ZONA LESTE, p. 1, 2014)

Em consonância, esse projeto coloca em foco temas pertinentes ao curso proposto: convergência de conhecimentos baseada em contextos reais - “O modelo implica, entre outros fatores, em uma mudança radical na organização acadêmica, com a superação da divisão tradicional de departamentos por disciplinas.” (Projeto Político Pedagógico Instituto das Cidades, 2015, p. 45), problematização e intervenção em realidades complexas que fomentam formações diferenciadas e resultam em profissionais não convencionais, práticas interdisciplinares, formação técnica contextualizada e capaz de promover a pesquisa de soluções práticas, matriz curricular e ensino integrado (Ateliês, Laboratórios e Oficinas), semestre temático, aprendizado baseado em problemas e projetos, “o projeto é um campo de pactuação e embate político mediado por ideias na forma de desenhos que orientam soluções para problemas complexos.” (FRANCO, F. M. RESUMO DO 1º. SEMINÁRIO SOBRE O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO PARA O CAMPUS ZONA LESTE, 2014, p.4).

O curso provê também a oportunidade de formação no próprio campo de trabalho, o das tecnologias, ambientes de aprendizagem e mediações digitais e virtuais, justificando-se assim a relevância em ser a distância, para além das relações explícitas de expansão, mobilidade, interiorização e flexibilização, já incorporadas às dinâmicas da EaD.

5. PRINCÍPIOS NORTEADORES E OBJETIVOS DO CURSO

5.1. Objetivos do Curso

O curso tem como objetivo formar profissionais capazes de atuar na concepção, planejamento, produção, implementação, avaliação, coordenação e gestão de equipes no desenvolvimento de recursos e projetos educacionais, que utilizam metodologias e tecnologias inovadoras para viabilizar e potencializar o ensino e a aprendizagem nos mais diversos contextos, sejam presenciais, a distância ou híbridos. A formação do discente é interdisciplinar e promove a

construção crítica e colaborativa do conhecimento, integra a prática a uma forte base teórica das ciências da educação, do design, da comunicação e de tecnologias computacionais com os mais avançados recursos tecnológicos aplicados à educação.

5.2. Objetivos específicos

Ao finalizar o curso, espera-se que o egresso seja capaz de:

- Compreender e discutir os principais conceitos e abordagens pedagógicas, e os contextos nos quais elas foram propostas e seus desdobramentos metodológicos no processo de ensino e aprendizagem.
 - Conhecer e analisar as diversas linguagens e recursos midiáticos e suas principais características, as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) tendo em vista a potencialização dos processos de ensino e aprendizagem.
 - Utilizar metodologias investigativas e propor soluções criativas sob a perspectiva da inovação pedagógica.
 - Trabalhar em rede e em diferentes contextos educacionais (acadêmico, corporativo, da educação formal e não formal).
 - Compreender e discutir as principais formas de organização dos espaços e tempos educacionais bem como as diferentes teorias e metodologias relacionadas a eles.
 - Problematizar e explorar de forma investigativa e reflexiva sobre os campos e contextos em que o designer educacional se coloca e atua.
- 26
- Conhecer e analisar criticamente as técnicas e metodologias historicamente já consagradas de design educacional assim como metodologias emergentes com a finalidade de discutir as potencialidades e limites de cada uma delas na promoção da qualidade dos processos de ensino e aprendizagem.
 - Construir uma relação de troca, aprendizagem e colaboração com os professores, e participar ativa e colaborativamente do trabalho realizado por eles e pelas equipes multidisciplinares destinadas ao processo de concepção, planejamento, produção, implementação, avaliação, coordenação e gestão de cursos, materiais didáticos e de produtos, e processos culturais que tenham intencionalidade pedagógica.

- Adquirir uma visão abrangente e atualizada dos diferentes aspectos, recursos e aplicações em tecnologia educacional a fim de selecionar, organizar e produzir atividades, materiais e produtos educacionais.
- Conceber soluções, planejar a incorporação didática, produzir produtos e avaliar recursos computacionais que possam ser utilizados no contexto educacional.
- Interagir e comunicar os processos e soluções aos pares e equipes multidisciplinares envolvidas.

6. PERFIL DO EGRESSO

6.1. Coerência com as Diretrizes Curriculares Nacionais

Esse curso, pelo seu caráter multidisciplinar, e por não ter diretrizes curriculares específicas para se constituir, baseou-se na articulação entre as diretrizes curriculares nacionais dos cursos superiores de tecnologia, das diretrizes para educação, tecnologias digitais e comunicação, e design.

Valendo-se do proposto pelo Parecer CNE/CP nº 29/2002 referente às Diretrizes Curriculares Nacionais no Nível de Tecnólogo, que indica claramente

(...) foco no domínio e na aplicação de conhecimentos científicos e tecnológicos em áreas específicas de conhecimento relacionado a uma ou mais áreas profissionais. Têm por finalidade o desenvolvimento de competências profissionais que permitam tanto a correta utilização e aplicação da tecnologia e o desenvolvimento de

novas aplicações ou adaptação em novas situações profissionais quanto o entendimento das implicações daí decorrentes e de suas relações com o processo produtivo, a pessoa humana e a sociedade. (CNE/CP N°29/2002, p. 22-23)

Estabelece relação coerente e consistente entre as diretrizes curriculares e a proposição do curso:

Os objetivos a serem atingidos pelos cursos superiores de tecnologia são: I - incentivar o desenvolvimento da capacidade empreendedora e da compreensão do processo tecnológico, em suas causas e efeitos; II - incentivar a produção e a inovação científico-tecnológica, e suas respectivas aplicações no mundo do trabalho; III - desenvolver competências profissionais tecnológicas, gerais e específicas, para a gestão de processos e a produção de bens e serviços; IV - propiciar a compreensão e a avaliação dos impactos sociais, econômicos e ambientais resultantes da produção, gestão e incorporação de novas tecnologias; V - promover a capacidade de continuar aprendendo e de acompanhar as mudanças nas condições de trabalho bem como propiciar o prosseguimento de estudos em cursos de pós-graduação; VI - adotar a flexibilidade, a interdisciplinaridade, a contextualização e a atualização permanente dos cursos e seus currículos; VII - garantir a identidade do perfil profissional de conclusão de curso e da respectiva organização curricular. (Resolução CNE/CP nº 3/2002, art. 2º)

Possibilita formação capaz de lidar com contextos ubíquos, espaços de aprendizagem diversos a partir da lógica de projeto contextualizado, flexível que permite incorporar a lógica da conectividade, da convergência, do hipertextual, da rede na realidade da cultura da interatividade.

As diretrizes curriculares para a educação entendem a docência como ação educativa e processo pedagógico metódico e intencional no âmbito do diálogo entre diferentes visões de

28
mundo bem como “fundamentando-se em princípios de interdisciplinaridade, contextualização, democratização, pertinência e relevância social, ética e sensibilidade afetiva e estética.” (RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 15 DE MAIO DE 2006, p.1). Somam-se ainda ao planejamento, organização, avaliação e gestão de sistemas no campo da educação, de experiências educativas não escolares, além da produção científico-tecnológica nos contextos escolares e não escolares.

No que tange à coesão com as diretrizes curriculares do design encontra-se no curso as competências e habilidades para: propor soluções inovadoras, criativas; domínio de linguagem adequada ao contexto; interagir com especialistas de outras áreas; utilizar conhecimentos diversos; atuar em equipes multidisciplinares; atuar a partir de uma visão sistêmica de projeto, considerando suas etapas e sua gestão, e de uma visão histórica e prospectiva com ciência das implicações sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de suas atividades.

Alinhado às diretrizes curriculares de tecnologias digitais e comunicação, o curso é permeado por soluções computacionais que possibilitam a aproximação educacional entre os envolvidos até a preparação e disponibilidade dos conteúdos educacionais para os envolvidos.

A interposição de diferentes diretrizes curriculares expõe os contextos múltiplos e diversos que fazem parte da formação do Designer Educacional e definem seu caráter da prática interdisciplinar, abrangente e flexível, acordada com os contextos presentes e futuros.

6.2. Atuação

O egresso desse curso poderá atuar na concepção, planejamento, produção, implementação, avaliação, coordenação e gestão de projetos pedagógicos em espaços presenciais, híbridos e/ou a distância, em organizações públicas, privadas e de terceiro setor, de todos os níveis e formatos de ensino.

Para tanto, estará apto a:

- Elaborar projeto de design educacional, visando potencializar as TDICs e os processos de ensino e aprendizagem;
- Viabilizar o trabalho coletivo;
- Gerenciar, coordenar, avaliar e validar a (re)construção do projeto pedagógico dos cursos, de acordo com prazos, orçamento disponível, recursos midiáticos e perfil dos participantes;
- Promover a formação contínua de profissionais integrados ao desenvolvimento de práticas educacionais;
- Liderar ou participar de grupos interdisciplinares, na estruturação de projetos educacionais, buscando comunicar-se de modo eficiente com os profissionais que compõem a equipe de produção, desenvolvimento e implementação do projeto.

29

6.3. Competências

Compreendemos competências e habilidades como ações que o aluno deve saber fazer, mas que não são apenas procedimentais ou conceituais. As competências têm quatro dimensões

interligadas: saber fazer, saber conhecer, saber conviver e saber ser, pois nenhuma ação pode ser apenas um ato mecânico, mas possui uma dimensão ética, estética, cognitiva e metacognitiva na medida em que se considera que toda ação tem seu impacto, e que essa ação se reflete tanto no contexto como na ampliação de saberes bem como nas relações intra e interpessoais.

As competências que o egresso deve ter desenvolvido ao longo do curso devem contemplar:

- Observação, exploração e contextualização dos espaços educativos.
 - Respeito às diversidades culturais, educacionais, sociais e pessoais dos alunos, professores, equipe multidisciplinar.
 - Exercício da autoria e autonomia profissional assim como respeito e apoio à autoria e autonomia dos outros educadores.
 - Trabalho em equipe e administração de conflitos, considerando as questões éticas, o respeito à alteridade e a busca do diálogo e do senso crítico.
 - Mapeamento e problematização das contradições nos espaços educativos e em recursos e estratégias pedagógicas, dimensionamento e proposição de soluções para os problemas detectados.
- 30
- Identificação das questões estéticas, sintáticas e semânticas das diversas linguagens e tecnologias como potencializadoras do processo criativo e da autoria em projetos educacionais.
 - Gestão de processos em projetos educacionais administrando tempo, espaços, recursos, tecnologias educacionais, processos e pessoas envolvidas.

6.4. Mecanismos de acompanhamento do egresso

Em consonância com as diretrizes propostas pela CPA (Comissão Permanente de Avaliação), o acompanhamento dos egressos fará parte da avaliação e melhoria do curso. Para isso, serão desenvolvidas algumas ações e estratégias de escuta e realimentação do curso.

Os egressos serão convidados a participar de eventos e ações educativas com o propósito de compartilhar suas atuações e inspirar os alunos e docentes do curso. A escuta de profissionais que atuam na função de design educacional já acontece, desde o mês de abril de 2016, nos workshops

mensais chamados WIDE (Workshop Imersivo de Design Educacional).e tem atraído um grande interesse da comunidade externa e deve ser uma ação contínua de partilha e construção coletiva.

Acreditamos na importância da escuta constante dos profissionais e dos pesquisadores da área por se tratar de uma profissão com identidade em construção bem como para inspirar a criação de uma comunidade de prática fomentada por esses eventos e alimentadas por redes e comunidades virtuais.

Mapeando a participação nos eventos como o WIDE e na constituição de redes de intercâmbio e troca de experiências, será possível cartografar a atuação dos nossos egressos assim como acompanhar as demandas e transformações dos contextos educativos, conhecer as inovações desenvolvidas na área e promover outras refletindo sobre seus impactos econômicos, científicos, culturais e sociais.

7. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O Designer Educacional trabalha a cultura comunicacional, das linguagens, do material ou do código do virtual, dando forma (FLUSSER, 2007) e pensamento sistêmico (CARDOSO, 2012) à concepção pedagógica, imaterial e potência por natureza, às concepções institucionais, do curso, dos professores (e das relações estabelecidas com esses e suas experiências, histórias) e outros agentes do processo, considerando a apropriação e a relação do aluno com todo esse processo nos espaços diversos de ensino e aprendizagem.

A aprendizagem mediada por tecnologias não se resume ao uso, mas sim a uma incorporação como forma a potencializar os processos. Mas isso só acontece quando escolhemos, adaptamos ou produzimos tecnologias que têm sentido no processo educacional. Justamente por isso, esse profissional não precisa ser um programador ou desenvolvedor de tecnologia, mas ele precisa conhecer os princípios de criação delas para ser capaz de demandar, analisar, avaliar e identificar suas potencialidades e lógicas, e conseguir contextualizá-las em situações

educacionais.

O mesmo acontece com as competências comunicacionais, sejam inter e intrapessoais, sejam mediadas por linguagens analógicas e/ou digitais, e os diversos suportes e mídias. Cada uma delas tem diferentes gêneros e formatos, tem uma sintaxe e diferentes possibilidades de criação, e é preciso mais do que saber usá-las: é preciso criar uma possibilidade autoral nessas linguagens. Claro que não se espera que esse profissional tenha o mesmo preparo de alguém que estudou por anos determinada linguagem, mas ele precisa saber identificar e escolher os melhores formatos e ajudar na elaboração de roteiros ou peças comunicacionais que conversem com as equipes que produzem essas diversas mídias.

O curso é contextualizado em quatro semestres que corresponderão aos principais espaços educacionais de ação do Designer Educacional (tabela 04), e mais um semestre no qual o aluno vivenciará, principalmente, um projeto completo de design educacional, num contexto escolhido por ele, apoiado por seminários de profissionais e pesquisadores da área, e orientados por professores do curso e subdisciplinas.

Tabela 04- Espaços educativos, estruturas e organizações envolvidas, atividades e ambientes.

Espaços educativos	Espaços envolvidos na atuação do Designer Educacional	Ações previstas
Design educacional em contextos abertos e em rede	MOOCs, recursos educacionais abertos (REA), redes sociais.	Experimentar plataformas de MOOC, agregadores de recursos educacionais, ferramentas de curadoria.
Design educacional em contextos não formais, culturais e inclusivos	Museus, ONGs, espaços comunitários, de intervenção urbana, ambientes adaptados e adaptativos, plataformas colaborativas, <i>makerspaces</i> e <i>fablabs</i> , etc.	Experimentar projetos de intervenção utilizando o conceito de codesign, onde são articulados os significados de um grupo social e nos quais todos os atores desenham o processo Vivenciar projetos de intervenção utilizando plataformas móveis e ações geolocalizadas, híbridas, ações pervasivas, materiais com multimodalidades, estruturas adaptativas e inclusivas por trilhas, interface de realidade aumentada, design de apoio a <i>makerspaces</i> e <i>fablabs</i> .

Design educacional em contextos acadêmicos	Espaços escolares, produção de material didático (editoras), espaços universitários (cursos e disciplinas de graduação e pós-graduação), cursos de extensão.	Ações de planejamento e produção de materiais que exigem uma formalização oficial, que seguem parâmetros curriculares e certificação oficial. Avaliar os ambientes de aprendizagem e de gerenciamento acadêmico, e sua forma de registro de processos e possibilidade de memória e recursividade.
Design educacional em contextos corporativos	Ações educativas em serviço inclusive no setor público, escolas de governo, escolas militares.	Ambientes simulados e imersivos, além de material de registro, mapeamento e acompanhamento de práticas que favoreçam uma postura ativa simulando os desafios profissionais e a reflexão da própria prática.

Cada semestre é contextualizado nos espaços de atuação do designer educacional, considerando-se a abordagem de cada subdisciplina e sua articulação com o **Projeto Integrador**, priorizando-se o desenvolvimento de competências educacionais, comunicacionais e de gestão pelo aluno. Na elaboração do projeto integrador, os alunos terão uma ou mais atividades para planejamento e/ou construção de processos e produtos, simulando a prática profissional do designer educacional enquanto reflete sobre o seu processo pessoal de aprendizagem no curso. As subdisciplinas desenvolvidas em cada semestre compõem camadas (figura 03) de aprofundamento teórico e prático nas quais serão propostas diversas estratégias pedagógicas e atividades como: discussões sobre conceitos, contextos e práticas; reflexões sobre os conceitos a partir de materiais de referência científica ou cultural; experimentação,

33
comparação e análise de diversas tecnologias e linguagens; vivência e seleção de ferramentas de gestão para apoiar e melhorar continuamente os projetos realizados. No último semestre, os alunos farão um projeto final de design educacional como prática imersiva da atividade profissional, sendo orientados pelos professores e inspirados e provocados por seminários com profissionais e pesquisadores nacionais e internacionais sobre os temas emergentes ligados à atuação do Designer Educacional.

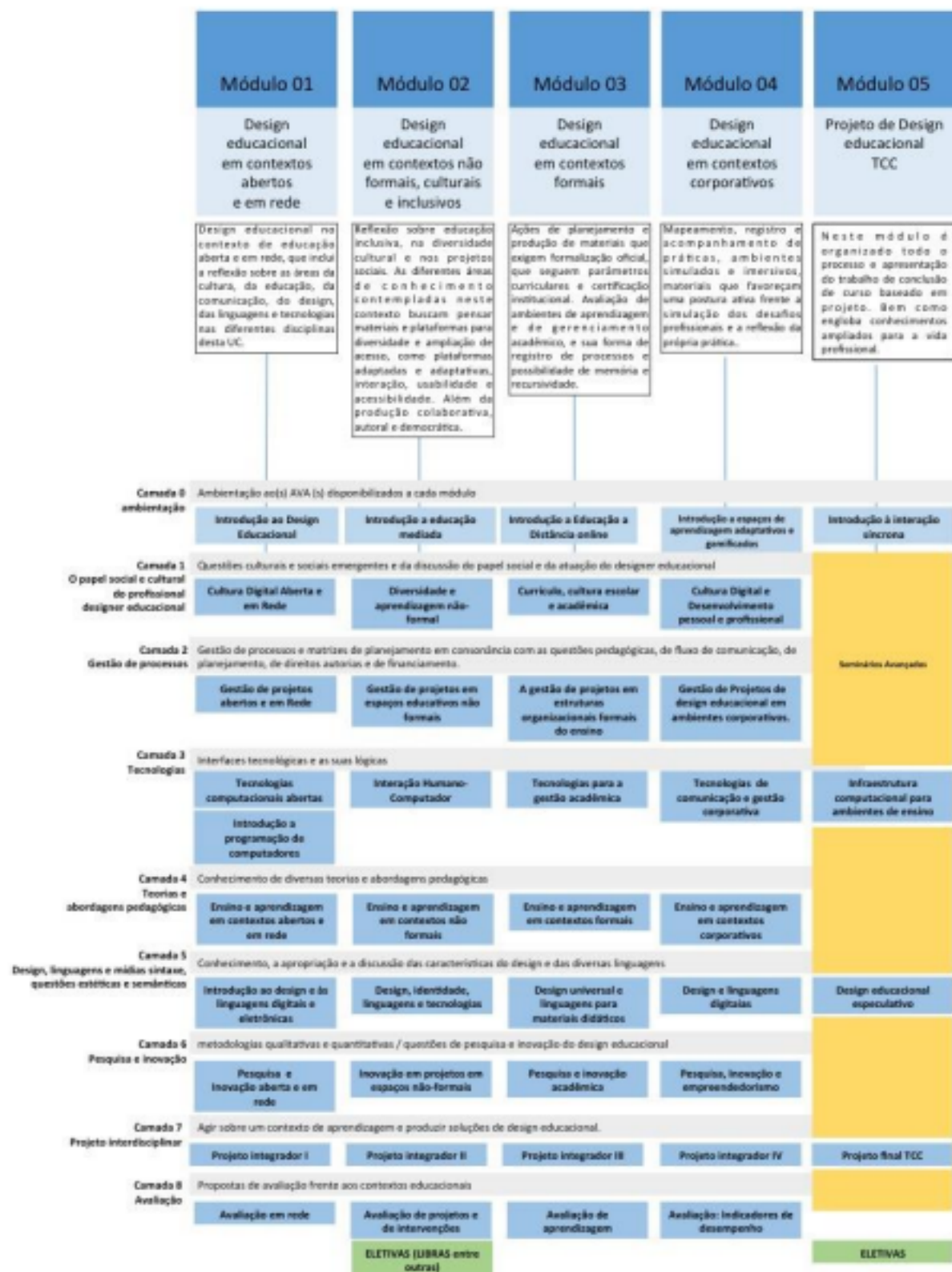


Fig. 03 – Visualização das camadas que representam as subdisciplinas.

As camadas que compõem cada semestre:

Camada 0 – Ambientação e Introdução a cada módulo

De natureza prática, tem como objetivo a ambientação contextualizada dos alunos nos ambientes

virtuais de aprendizagem e dinâmicas dos módulos. Como cada módulo trabalha numa lógica específica e com ambientes virtuais diferenciados, pretende-se com essa camada que o aluno tenha atividades de ambientação para experimentar e compreender o contexto específico de cada módulo.

Camada 1 - O papel social e cultural do profissional designer educacional De natureza reflexiva e contextual, aborda questões culturais e sociais relevantes, discute o

papel social e profissional do Designer Educacional destacando os seus desafios e potencialidades. Abrange subdisciplinas referentes à cultura digital e à atuação do Designer Educacional nesses contextos.

Camada 2: Gestão de processos

Abrange subdisciplinas que promovem a discussão e a prática sobre os processos de gestão do design educacional articulado com processos pedagógicos; fluxos de comunicação e de planeamento; gestão de pessoas; estruturas de organização do conhecimento e das organizações envolvidas.

Camada 3: Tecnologias

Abrange subdisciplinas que abordam as interfaces tecnológicas e as suas lógicas, padrões e modelos. As atividades propostas envolvem análise e utilização de tecnologias nos projetos, considerando: a discussão das tecnologias emergentes e adequadas aos processos; os seus padrões e modelos; suas potencialidades e limites.

Camada 4: Ensino e Aprendizagem: Abordagens e Contextos

Abrange as subdisciplinas que desenvolvem conhecimentos a respeito das diferentes abordagens educacionais, em seus múltiplos contextos de ensino e de aprendizagem, aplicando-as nas propostas desenvolvidas nos respectivos projetos integradores.

Camada 5: Design e Linguagens – sintaxe, questões estéticas e semânticas Esta camada aborda subdisciplinas que tratam do design e seus fundamentos aplicados às

linguagens digitais educacionais em suas características, formatos e gêneros com enfoque na

articulação entre design e linguagem, e em projetos potencializadores do ensino e da aprendizagem.

Camada 6: Pesquisa e Inovação

Contempla subdisciplinas que abordam propostas investigativas acadêmicas e tecnológicas nas quais o aluno fará atividades de busca de referências, problematização e utilização de metodologias qualitativas e quantitativas para aprimorar os seus processos autorais. O aluno irá perceber as questões de pesquisa e inovação do design educacional e sua conexão com outros segmentos de produção de conhecimento e tecnologia, além do seu impacto econômico e social.

Camada 7: Projeto Interdisciplinar

Corresponde às subdisciplinas de projeto integrador, nas quais os alunos deverão agir sobre um contexto de aprendizagem e produzir soluções práticas de design educacional.

Camada 8: Avaliação

Abrange subdisciplinas que propõem a reflexão e prática sobre os diversos níveis de avaliação implicados na atuação do Designer Educacional, resultando na produção de indicadores e formas de mapeamentos dos processos que auxiliem nas tomadas de decisão pelos diversos atores nos processos educacionais.

A metodologia de ensino é alinhada pelo projeto interdisciplinar e integrador que traz questões da prática profissional e do contexto escolhido para cada semestre. A unidade curricular refere-se a cada espaço educativo (tabela 03); é composta pelas subdisciplinas ofertadas na unidade, que dão aprofundamento ao contexto educacional em discussão e trazem subsídios ao desenvolvimento do projeto integrador a fim de promover a aprendizagem das competências profissionais em cada contexto. Os projetos educacionais desenvolvidos de forma contextualizada e investigativa serão permeados por discussões sobre questões culturais, sociais, análise e experimentações autorais sobre linguagens, metodologias, padrões e formatos para que se promova uma lógica da aprendizagem por projeto como um processo prático, integrador e transversal. O profissional formado no TEDE, além de desenvolver as competências relacionadas à sua prática profissional, deverá ser provocado a pensar no impacto das soluções educacionais geradas nas esferas sociais, econômicas ou científicas.

Nessa direção, a transversalidade (de ações, recursos e fomentos, informação, estratégias, práticas etc.), a mobilidade (de atores, recursos educacionais, etc.) e a rede (de atores em todas as esferas do processo com interação entre grupos e recursos) são eixos norteadores do

curso em seus diferentes níveis e formas de articulação em torno de projetos e fluxos de trabalho, permeando as diferentes camadas do conhecimento e as competências a serem desenvolvidas no curso.

Há questões, temas e competências que vão proporcionar essa transversalidade e não podem ser estudadas de forma isolada, e estão presentes em diversos contextos como: trabalho em equipe e interação, colaboração, preocupação didático-pedagógica com foco na aprendizagem, autonomia, diversidade, inclusão, direitos humanos, transparência, ética e sustentabilidade. Qualquer profissional deve ser formado com foco nessas competências e elas permearão tanto as propostas temáticas dos projetos e processos como a gestão e a prática.

As atividades propostas estão ancoradas na interação e na colaboração entre os participantes, e envolvem pesquisa, elaboração de projetos, sínteses, aprofundamento teórico e prático, discussões, registros de percurso, produções individuais e coletivas para diferentes mídias e publicações.

Os materiais básicos e complementares de suporte às atividades serão compostos por livros, artigos científicos, outros gêneros textuais ou midiáticos, a fim de que o aluno tenha contato com uma diversidade de linguagens e amplie a experiência de leitura e a prática.

Esses materiais devem subsidiar conceitualmente os alunos para a realização das atividades de práticas/produção, reflexão e/ou discussão, inclusive, e servir como base para justificar elementos do seu projeto integrador.

Os materiais devem ser produzidos ou selecionados e indexados pelos professores numa ação de curadoria, na qual esse professor indicará a importância daquela leitura e convidará o aluno ao aprofundamento do tema conforme o seu interesse. Apesar de alguns materiais serem considerados essenciais para o aprendizado do aluno na curadoria, o professor sugere um

38
ampla espectro de recursos educacionais e oferece oportunidades de escolha pelo aluno em forma de trilhas de aprendizagem, segundo seu interesse, vivência e contexto. O percurso do aluno será mapeado permitindo o registro dos seus caminhos e escolhas, levando a recursividade e valorização da memória do processo. O design educacional do material e do ambiente de aprendizagem também pactuam com o contexto trabalhado.

O primeiro semestre, com enfoque na educação em contexto de educação aberta, abordará as áreas da cultura, educação, comunicação, mídias e tecnologias diluídas nas diferentes disciplinas desta UC, imersas nesse contexto, dando-se inclusive, preferência de uso aos ambientes e recursos educacionais abertos.

O segundo semestre, com enfoque na educação inclusiva, na diversidade cultural e nos projetos sociais, irá tratar as diferentes áreas de conhecimento contempladas nesse contexto. Do mesmo modo, os materiais e plataformas acessados e analisados serão pensados em diversidade e ampliação de acesso como plataformas adaptadas e adaptativas. Terão destaque as questões relativas à interação, usabilidade e acessibilidade, produção colaborativa, autoral e democrática. Serão experimentados materiais híbridos e com multimodalidade de linguagens.

O terceiro semestre terá enfoque no ambiente acadêmico. Assim, a imersão dos discentes e dos docentes será por meio do tratamento das concepções pedagógicas de cada área por meio de materiais acadêmicos e didáticos com diferentes formatos de estruturação, organização e linguagem, a fim de vivenciar suas nuances específicas.

O quarto semestre, com enfoque nos ambientes corporativos, desenvolverá concepções e práticas sobre ações educativas em serviço, inclusive no setor público, escolas de governo, escolas militares, entre outras possibilidades. Para tanto, serão usados e desenvolvidos materiais imersivos com características de simulação, registro e acompanhamento de ações práticas a fim de perceber, refletir e discutir sobre as ações e aprendizados realizados em serviço.

No último semestre é o momento de maior autoria, pois é quando o aluno deverá elaborar o seu projeto de design educacional, escolhendo um contexto específico dos diversos contextos

39
abordados anteriormente e concretizando na prática os aprendizados do curso. Também é o momento de maior ênfase nas perspectivas da inovação e nas novas tendências. Para repensar o desenvolvimento de novos procedimentos e de novos materiais, e também de novos contextos de atuação do designer educacional, perspectiva-se convidar pesquisadores e profissionais diversos, inclusive internacionais, para participar desse diálogo a fim de

enriquecer e aprimorar o projeto final de design educacional de cada aluno, além de subdisciplinas voltadas para a promoção da inovação.

Esse conjunto de contextos diferenciados abordados em cada semestre possibilitará ao aluno vivenciar diferentes contextos educacionais, múltiplas estratégias de ensino e aprendizagem com vários níveis de interação e colaboração para que perceba, no seu próprio processo de aprendizagem, as potencialidade e limites de cada tipo de linguagem, de material e de atividade, e sua incorporação em uma estratégia pedagógica.

7.1. Matriz Curricular

Tabela 05 Matriz Curricular

Unidade Curricular (UC)	Período Semestre	Disciplina	Carga Horária				
			Teoria	Prática	Online	Presencial	Total
Design educacional em contextos abertos e em rede	1º	Introdução ao design educacional	10	25	27	8	35
		Cultura digital aberta e em rede	35	0	35	0	35

		Gestão de projetos abertos e em rede	10	25	35	0	35
		Introdução a programação de computadores	10	30	40	0	40
		Ensino e aprendizagem em contextos abertos e em rede	35	5	40	0	40
		Introdução ao design e às linguagens digitais e eletrônicas	10	30	40	0	40
		Pesquisa e inovação aberta e em rede	5	30	35	0	35
		Projeto integrador I	0	48	40	8	48
		Avaliação em rede	10	20	30	0	30
		Tecnologias computacionais abertas	20	20	40	0	40
		Carga Horária do Módulo	145	233	362	16	378
Design educacional em contextos não formais, culturais e inclusivos	2º	Introdução à educação mediada	0	20	12	8	20
		Diversidade e aprendizagem não formal	25	10	35	0	35
		Gestão de projetos em espaços educativos não formais	15	25	40	0	40
		Ensino e aprendizagem em contextos não formais	30	5	35	0	35
		Interação humano-computador	20	15	35	0	35
		Inovação em projetos em espaços não formais	15	20	35	0	35
		Design, identidade, linguagens e tecnologias	10	30	40	0	40
		Projeto Integrador II	0	104	80	24	104
		Avaliação de projetos e de intervenções	25	10	35	0	35
		Carga Horária do Módulo	140	239	347	32	379
Eletiva (LIBRAS, etc.)		Carga Horária Eletiva	0	40	40	0	40
Design educacional em contextos acadêmicos	3º	Introdução à educação a distância online	0	20	12	8	20
		Currículo, cultura escolar e acadêmica	25	10	35	0	35
		A gestão de projetos em estruturas organizacionais formais do ensino.	25	10	35	0	35
		Tecnologias para a gestão acadêmica	25	15	40	0	40
		Ensino e aprendizagem em contextos formais	25	10	35	0	35
		Pesquisa e inovação acadêmica	15	20	35	0	35
		Design universal e linguagens para materiais didáticos	10	30	40	0	40
		Projeto integrador III	0	116	100	16	116

		Avaliação de aprendizagem	25	10	35	0	35
		Carga Horária do Módulo	150	241	367	24	391

41

Design educacional em contextos corporativos.	4º	Introdução a espaços de aprendizagem adaptativos e gamificados	0	20	12	8	20
		Cultura digital e desenvolvimento pessoal e profissional	30	10	40	0	40
		Gestão de Projetos de design educacional em ambientes corporativos	20	20	40	0	40
		Tecnologias de comunicação e gestão corporativa	25	15	40	0	40
		Ensino e aprendizagem em contextos corporativos	30	10	40	0	40
		Pesquisa, inovação e empreendedorismo	20	20	40	0	40
		Design e linguagens digitais	10	30	40	0	40
		Projeto Integrador IV	0	114	100	14	114
		Avaliação: indicadores de desempenho	30	10	40	0	40
		Carga Horária do Módulo	165	249	392	22	414
Projeto de Design educacional	5º	Introdução à interação síncrona	0	20	12	8	20
		Seminários avançados	30	30	60	0	60
		Design educacional especulativo	20	20	40	0	40
		Infraestrutura computacional para ambientes de ensino	30	10	40	0	40
		Projeto de Design Educacional	0	214	200	14	214
		Carga Horária do Módulo	80	294	352	22	374
Eletiva		Carga Horária Eletiva	0	40	40	0	40
			Carga Horária				
		Tecnologia em Design Educacional	Teoria	Prática	Online	Presencial	Total
		Carga Horária Total do Curso	680	1336	1900	116	2016

42

A Matriz acadêmica de curso da Unifesp propõe que se faça uma divisão entre carga horária teórica e prática. Para tanto consideram-se as seguintes questões:

As atividades teóricas são os momentos de leitura e interação com os diversos materiais produzidos ou recomendados, atividades de autogestão, atividades de discussão e atividades de produção de cunho reflexivos ou com objetos de síntese.

As atividades práticas podem ser presenciais ou online, e são aquelas que envolvem vivências, sejam elas a simulação da ação do Designer Educacional, as propostas investigativas e até as atividades de debate que envolvam diferentes dinâmicas.

Além das ações em ambientes virtuais, estão previstos os momentos presenciais avaliativos e outros encontros não avaliativos. Prevê-se no mínimo dois encontros presenciais por semestre. É importante destacar que poderão haver encontros mensais síncronos com alunos, seja no modo presencial, online ou por videoconferência.

Durante o processo também poderão ocorrer atividades integrativas locais na sede e visitas em espaços de atuação do designer educacional. Por exemplo, eventos de "exposição" dos produtos e processos realizados pelos alunos e até vivências de produções coletivas com tempo corrido, como *jams* ou *hackatons* nas quais os participantes devem prototipar ou produzir produtos ou processos com temas propostos na hora; só que, nesse caso, poderão propor soluções educacionais temáticas a serem criadas no evento, delimitadas por determinados elementos, temáticas e tecnologias. Também poderão ser propostos jogos e explorações pervasivas em ambientes híbridos usando tecnologias móveis, vestíveis, com uso de realidade aumentada e geolocalização, sempre aproveitando eventos culturais e/ou buscando parcerias com instituições e espaços culturais para realizar essas atividades. Assim, a sede e o polo de apoio presencial ganham uma importância cultural, social e comunitária.

Unidade Curricular 1: Design educacional em contextos abertos e em rede
Competências a serem desenvolvidas:

- Conhecer as características da cultura digital e da sociedade em rede, e compreender as linguagens e interfaces tecnológicas utilizadas em ambientes abertos e em rede.
 - Reconhecer a identidade profissional do Designer Educacional, o histórico da profissão e seus desafios diante das transformações nos espaços educativos.
 - Fazer curadoria digital: buscar, avaliar, organizar, modificar, remixar, propor, roteirizar, produzir e compartilhar recursos educacionais abertos (REA).
 - Entender as políticas de educação aberta e seus impactos sociais e educacionais.
 - Compreender a gestão da informação na lógica da educação aberta.
 - Conhecer formatos e padrões tecnológicos da educação em rede.
 - Compreender os conceitos e princípios básicos de design, e características das linguagens digitais e eletrônicas.
 - Discutir e aplicar modelos de gestão de projetos em contextos abertos e em rede.
 - Conhecer e aplicar diferentes abordagens educacionais em processos de ensino e de aprendizagem abertos e em rede.
 - Compreender e analisar metodologias de avaliação para educação aberta e em rede.
 - Pesquisar e mapear as novas tendências sobre educação aberta e em rede. •
- Conhecer métodos de pesquisa e produção de conhecimento em rede.
- Conhecer estimativa de custos e fontes, e formas de financiamento e viabilização de projetos de educação aberta.

Competências principais do Projeto integrador:

Analisar projetos e recursos desenvolvidos para educação aberta e em rede, e propor algumas soluções educacionais e curadorias a partir de demandas e necessidades identificadas.

Unidade Curricular 01	Ementa do módulo	Subdisciplinas
------------------------------	-------------------------	-----------------------

Design educacional em contextos abertos e em rede	Design educacional no contexto de educação aberta e em rede, que inclui a reflexão sobre as áreas da cultura, da educação, da comunicação, do design, das linguagens e tecnologias nas diferentes subdisciplinas desta UC.	Introdução ao Design Educacional
		Cultura Digital Aberta e em Rede
		Gestão de Projetos abertos e em rede
		Introdução a programação de computadores
		Ensino e Aprendizagem em contextos abertos e em rede
		Introdução ao design e às linguagens digitais e eletrônicas
		Pesquisa e inovação aberta e em rede
		Projeto Integrador I
		Avaliação em rede
		Tecnologias computacionais abertas

Subdisciplinas da Unidade Curricular:

00	Camada 0	Componente Curricular:	Introdução ao design educacional
		Carga horária:	35 horas (10 Teóricas + 25 Práticas) (27 online + 8 presenciais)
		Ementa:	Introdução contextualizada ao ambiente virtual de aprendizagem e às redes abertas de aprendizagem envolvidas no módulo. A contextualização se dá pelo enfoque na identidade profissional tratando do panorama atual da atuação do designer educacional.
		Bibliografia Básica:	CERIGATTO, M.P.; MACHADO, V.G.; OLIVEIRA, É.T.D.; RODRIGUES, M. Introdução à educação a distância. Porto Alegre: Grupo A, 2018. Acervo: 5034776. FILATRO, Andrea. Design Instrucional na Prática. São Paulo: Editora Pearson, 2008. Acervo: 5102215. BEHAR, P. A. Recomendação pedagógica em educação a distância. Porto Alegre: Penso, 2018. Acervo: 5047730.
		Bibliografia Complementar:	PALLOF, R. M; PRATT, K. O Aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes online. Porto Alegre: Artmed, 2005. Acervo: 5000994. MUNHOZ, Antonio Siemens. O Estudo em Ambiente Virtual de Aprendizagem: um guia prático. Curitiba: Editora Intersaberes: 2013. Acervo: 5106234. COSTA, YANKO YANEZ KELLER. Aprendizagem baseada em projetos. Curitiba: Contentus, 2020. Acervo: 5126886.

01	Camada 1	Componente Curricular:	Cultura digital aberta e em rede
		Carga horária:	35 horas (35 Teóricas) (35 online)
		Ementa:	Conceitos da cultura digital relacionados às manifestações sociais, econômicas e políticas abertas e

45

			em rede.
		Bibliografia Básica:	<p>DA SILVA, C. & DE ALMEIDA, J. Estudos culturais do software. São Paulo: Unifesp, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/342783464> _Estudos_Culturais_do_Software_Software_Studies>.</p> <p>MONTAÑO, S.; FISCHER, G.D.; KILPP, S. Impacto das novas mídias no estatuto da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2012.</p> <p>SAVAZONI, R.; COHN, S. Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Azougue, 2009. Disponível em: <https://www.procomum.org/wp-content/uploads/2018/01/cultura-digital-br.pdf>.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>CASTELLS, M. Redes de indignação e esperança. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.</p> <p>BARRETO, R. & PERISSINOTTO, P. Teoria digital São Paulo: IMESP, 2010.</p> <p>NELSON, T. Libertando-se da prisão. In Barreto, R. & Perissinotto, P. File Symposium 2005. São Paulo: IMESP, 2005. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/329459882> _FILE_2005_Symposium>.</p> <p>BURKE, Peter, BRIGGS, Asa. Uma História social da mídia, De Gutenberg à internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.</p>

02	Camada 2	Componente Curricular:	Gestão de projetos abertos e em rede
		Carga horária:	35 (10 teóricas e 25 práticas) (35 online)
		Ementa:	Introdução à gestão de projetos de design educacional com ênfase na construção do conhecimento em contextos abertos e em rede. Desenho da gestão a partir da perspectiva do planejamento e da curadoria da informação, dos recursos abertos, das atividades e das interações no processo de aprendizagem.

		Bibliografia Básica:	<p>FILATRO, Andrea. Design Instrucional na Prática. São Paulo: Editora Pearson, 2008. Acervo: 5102215.</p> <p>FINOCCHIO JUNIOR, José. Project model Canvas. 2a. ed. São Paulo, Saraiva, 2019. Acervo: 5091711.</p> <p>P., CAVALCANTI, Francisco. R.; N., SILVEIRA, Jarbas. A. Fundamentos de Gestão de Projetos. São Paulo: Grupo GEN, 2016. Acervo: 5004305.</p> <p>SANTOS, Edméa. Mídias e Tecnologias na Educação Presencial e a Distância. Rio de Janeiro: LTC, 2016. Acervo: 5027712.</p>
--	--	-----------------------------	--

		Bibliografia Complementar:	<p>CAMARGO, R.; RIBAS, T. Gestão ágil de projetos. São Paulo: Editora Saraiva, 2019. Acervo: 5059397.</p> <p>BRANCO, Renato Ferreira; LEITE, Dinah Sales; VINHA JUNIOR, Rubens. Gestão Colaborativa de Projetos. São Paulo: Saraiva, 2016. Acervo: 5004497.</p> <p>FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Saraiva, 2015. Acervo: 5007224.</p> <p>GONSALES, Priscila; SEBRIAM, Débora; MARKUN, Pedro. Como implementar uma política de educação aberta e de Recursos Educacionais Abertos. São Paulo: Cereja Editora, 2017. Disponível em: <http://educadigital.org.br/guiaEA/wp-content/uploads/2017/09/Guia_REA_Online.pdf>.</p>
--	--	-----------------------------------	---

03	Camada 3	Componente Curricular:	Introdução a programação de computadores
		Carga horária:	40 horas (10 teóricas e 30 práticas) (40 online)
		Ementa:	Introdução à lógica de programação, desenvolvimento de algoritmos e implementação em uma linguagem de programação.
		Bibliografia Básica:	<p>MANZANO, José Augusto N. G. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. São Paulo: Erica, 2016.</p> <p>FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Porto Alegre: Bookman, 2014.</p> <p>ALVES, William Pereira. Linguagem e lógica de programação. São Paulo: Erica, 2014.</p>

		Bibliografia Complementar:	<p>AKABANE, Getulio. Gestão estratégica da tecnologia da informação: conceitos, metodologias, planejamento e avaliações. São Paulo: Grupo GEN, 2012.</p> <p>MILETTO, Evandro Manara. Desenvolvimento de software ii: introdução ao desenvolvimento web com html, css, javascript e php. Porto Alegre: Bookman, 2014.</p> <p>PIVA JUNIOR, D.; ENGELBRECHT, A. M.; NAKAMITI, G. S. et al. Algoritmos e Programação de Computadores. 1ª Edição, ISBN-10: 85-352-5031-X, Editora Campus, 2012, 528 p.</p> <p>SCHILDT, H. C: Completo e Total. 3ª edição. São Paulo: Makron Books, 1997.</p> <p>ZIVIANI, N. Projeto de algoritmos: com implementações em Pascal e C. 3ª edição revista e ampliada. São Paulo: Cengage Learning, 2011.</p>
--	--	-----------------------------------	--

04	Camada 4	Componente curricular:	Ensino e aprendizagem em contextos abertos e em rede
		Carga horária:	40 horas (35 Teóricas + 5 Práticas) (40 online)
		Ementa:	As diferentes abordagens educacionais em processos de ensino e de aprendizagem abertos e em rede.
		Bibliografia Básica:	<p>DUMARD, Katia. Aprendizagem e sua Dimensão Cognitiva, Afetiva e Social. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015.</p> <p>GAMEZ, Luciano. Psicologia da Educação. Rio de Janeiro: LTC, 2013.</p>

47

			<p>LTC, 2013.</p> <p>ILLERIS, Knud. Teorias Contemporâneas da Aprendizagem. Porto Alegre: Grupo A, 2015.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>CORRÊA, Mônica.de. S. Criança, Desenvolvimento e Aprendizagem. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015.</p> <p>FREIRE, Rogéria A. Didática do Ensino Superior: o processo de ensino aprendizagem. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016.</p> <p>PERRENOUD, Philippe. Os ciclos de aprendizagem : um caminho para combater o fracasso escolar. Porto Alegre: Artmed, 2000.</p> <p>SOUZA, Renato.Antonio. D. Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento de Competência. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015.</p>

05	Camada 5	Componente Curricular:	Introdução ao design e às linguagens digitais e eletrônicas
		Carga horária:	40 horas (10 teóricas e 30 práticas) (40 online)

		Ementa:	Fundamentos do design e características das linguagens digitais e eletrônicas, considerando suas potencialidades para a aprendizagem em rede e aberta.
		Bibliografia Básica:	<p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de Design Criativo. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701281/pageid/50 Acesso em: 13/10/2021</p> <p>AMBROSE, Gavin. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2011. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540700390/cfi/42!/4/2@100:0.00 Acesso em: 13/10/2021</p> <p>SOBRAL, Wilma S. DESIGN DE INTERFACES - INTRODUÇÃO. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2019. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536532073/pageid/87</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>CLAIR, Kate, BUSIC-SNYDER, Cynthia. Manual de Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2009. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577804559/pageid/0 Acesso em: 13/10/21</p> <p>CONSOLO, Cecília. Anatomia do design. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Blucher, 2009. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521217664/pageid/275</p> <p>FONSECA, Joaquim da. Tipografia & Design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577804177 Acesso em: 13/10/21</p> <p>PADUA FILHO, Wilson Paula. Multimídia - Conceitos e Aplicações, 2ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2010. Disponível em:</p>

48

			<p>https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1993-2/cfi/0!/4/4@0.00:38.2 Acesso em: 13/10/21</p> <p>NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico. Porto Alegre: Grupo A, 2013. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837897/. Acesso em: 13/10/21</p>
--	--	--	---

06	Camada 6	Componente Curricular:	Pesquisa e inovação aberta e em rede
----	----------	------------------------	--------------------------------------

		Carga horária:	35 horas (5 teóricas e 30 práticas) (35 online)
		Ementa:	Novos designs de pesquisa que promovam colaboração entre os pares e a lógica da ciência aberta e em redes. Design Research. Novos modelos de validação à avaliação de impacto. Métodos cartográficos e netnográficos.
		Bibliografia Básica:	<p>DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR, J. A. V. Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3DCa pa.xhtml]!/4/2[page_i]/2%4050:1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>KOZINETTS, Robert V. Netnografia : realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre Penso, 2014. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848978/pageid/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MENDONÇA, R. M. L. O.; FIGUEIREDO, M. C. B. (orgs). Economia Criativa: práticas para inovação e desenvolvimento. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2019. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros/pdf/catalogo-2019/Economia/economia_criativa.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>ARRUDA, A. J. V.; FERROLI, P. C. M.; L. I. (orgs). Design, Artefatos e Sistema Sustentável. São Paulo: Editora Blucher, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/163638/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>BICUDO, M. A. V. A pesquisa interdisciplinar: uma possibilidade de construção do trabalho científico/acadêmico. In: Educ. Mat. Pesqui. São Paulo, v. 10, n. 1, pp. 137-150, 2008. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/1647/1064. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>CHESBROUGH, H.; VANHAVERBEKE, W.; WEST, J. Novas fronteiras em inovação aberta. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521211211/pageid/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>GARCIA, V. F.; GAVA, F. G.; ROCHA, M. T. L. G. Pesquisa colaborativa em educação. In: Ensaios pedagógicos. São Carlos, vol. 2, n. 1, pp. 73-80, 2018. Disponível em:</p>

			<p>http://www.ensaiospedagogicos.ufscar.br/index.php/E NP/article/view/61/90. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>FAZENDA, I. C. A.; TAVARES, D. E.; GODOY, H. P. Interdisciplinaridade na pesquisa científica. Campinas: Papyrus Editora, 2017. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5 2086/pdf/1. Acesso em: 18/10/2021.</p>
--	--	--	---

07	Camada 7	Componente curricular:	Projeto integrador I
		Carga horária:	48 horas práticas (40 horas online + 8 presenciais)
		Ementa:	Desenvolvimento de aprendizagem colaborativa e em rede com valores integrados à educação ambiental através de busca, curadoria, mapeamento e análise crítica de ações/necessidades educacionais desenvolvidas e integradas a plataformas e recursos abertos. Como resultado, espera-se a produção e/ou proposição de solução educacional aberta e em rede.
		Bibliografia Básica:	<p>CASTELLS, Manuel. Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da Internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.</p> <p>IYOSHI, Toru; KUMAR, M. S. Vijay (Ed.). Educação aberta: o avanço coletivo da educação pela tecnologia, conteúdo e conhecimento abertos. São Paulo: CERED, 2008.</p> <p>MEISTER, Izabel. A tecitura do conhecimento nas redes sociais: habitat das inteligências coletivas. Tese de doutorado – Programa Educação, arte e história da cultura. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2012.</p> <p>Available at: http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2067 Accessed: 07 August 2020.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>BRAGA, Denise Bértoli. Ambientes digitais: reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013. 148 p.</p> <p>SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.</p> <p>SKLIAR, Carlos. Desobedecer a linguagem. São Paulo Autêntica 2014 1 recurso online.</p> <p>MARIOTTI, Humberto de Oliveira. Complexidade e sustentabilidade: o que se pode e o que não se pode fazer. São Paulo: Atlas, 2013.</p> <p>SORDI, José Osvaldo de. Desenvolvimento de projeto de pesquisa. São Paulo: Saraiva, 2017.</p>

08	Camada 8	Componente Curricular:	Avaliação em rede
		Carga horária:	30 horas (10 teóricas e 20 práticas) (30 online)

		Ementa:	Concepções de avaliação. Metodologias avaliativas nas comunidades de aprendizagem em rede. Análise de recursos abertos para a curadoria (critérios); Relação entre intencionalidade educacional e seus resultados no contexto do projeto.
--	--	----------------	---

		Bibliografia Básica:	<p>PERRENOUD, Philippe. Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens: entre duas lógicas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999. 183 p.</p> <p>HOFFMANN, Jussara. O jogo do contrário em avaliação. 9. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014. 65, 111 p.</p> <p>MORIN, Edgar; CIURANA, Emilio Roger; MOTTA, Raúl Domingo. Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem pelo erro e incerteza humana. São Paulo: Cortez, 2003.</p> <p>BUSSAB, W. O.; MORETTIN, P. A. Estatística Básica. 8ª ed. Saraiva. São Paulo, SP, 2013.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>PERRENOUD, Philippe. Desenvolver competências ou ensinar saberes? a escola que prepara para a vida.</p> <p>MEISTER, Izabel Patrícia. A tecitura do conhecimento nas redes sociais: habitat das inteligências coletivas. Tese de doutorado. Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2012. < http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2067 ></p> <p>CIRINO, Giovanni. Comunidades de aprendizagem e estratégias pedagógicas. São Paulo Cengage Learning 2015 1 recurso online</p> <p>FREITAS, Luiz Carlos de et al. Avaliação educacional: caminhando pela contramão. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. 86 p.</p>
09	Camada 3	Componente Curricular:	Tecnologias computacionais abertas
		Carga horária:	40 horas (20 teóricas e 20 práticas) (40 online)
		Ementa:	Investigar técnicas, arquiteturas e metodologias utilizadas na construção de ferramentas e aplicações educacionais com padrões abertos.
		Bibliografia Básica:	<p>SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10.ed. São Paulo: Pearson, 2018. 552 p.</p> <p>PENTEADO, Rosângela A. D; MASIERO, Paulo C; GERMANO, Fernão S. R; BRAGA, Rosana T. V; LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 695 p.</p> <p>PACITTI, Tércio. Paradigmas do software aberto. Rio de Janeiro LTC 2006.</p>

		Bibliografia Complementar:	<p>WAZLAWICK, Raul Sidnei. Análise e projeto de sistemas de informação orientados a objetos. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. 298 p.</p> <p>PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Person Makron Books, 2021, 1056 p.</p> <p>SILVA, Leandro Augusto da Silva. Introdução à Mineração de Dados 1ed. 1st. 2016 296 p.</p> <p>DENNIS, Alan. Análise e projeto de sistemas. 5. Rio de Janeiro LTC 2014. SILVA, R. S. da. <i>Objetos de aprendizagem para educação a distância</i>. 1ª. edição, São Paulo: Novatec, 2011, 142 p.</p> <p>SILVEIRA, P.; SILVEIRA, G.; LOPES, S. et al. <i>Introdução à Arquitetura e Design de Software: Uma visão sobre a plataforma Java</i>. ISBN:9788535250299. 1a. edição. Editora Campus. 2012.</p>
--	--	-----------------------------------	--

2ºSemestre

Unidade Curricular 2: Design educacional em contextos não formais, culturais e inclusivos

Competências a serem desenvolvidas:

- Reconhecer identidades e particularidades dos grupos envolvidos em processos educativos.
 - Estabelecer identidade e linguagens nos processos mediados por meio de tecnologias da informação e da comunicação.
 - Conhecer princípios de design educacional com destaque para os temas transversais.
 - Conhecer padrões ergonômicos com foco na acessibilidade e usabilidade que ampliem a diversidade de canais e de acessos a diferentes públicos.
 - Investigar diferentes abordagens de ensino-aprendizagem em contextos não formais e culturais com o olhar para a diversidade e a inclusão.
 - Identificar e mapear questões educacionais significativas, e estabelecer parcerias na elaboração de projetos integradores e/ou de intervenção.
 - Avaliar projetos e recursos educacionais que considerem a diversidade e a inclusão.
- Coordenar projetos que considerem uma prática dialógica e de gestão democrática. •
- Conhecer métodos de pesquisa e produção de conhecimento em contextos não formais.
- Conhecer estimativa de custos e fontes, e formas de financiamento e viabilização de projetos de intervenção ou de educação não formal.

Competências principais do Projeto integrador:

Analisar projetos e recursos educacionais desenvolvidos em espaços não formais considerando a lógica inclusiva de respeito à diversidade e escuta das emergências sociais. Propor algumas soluções educacionais e/ou projetos de intervenção que privilegiem uma ação de codesign e redesign com os protagonistas sociais a partir da discussão e mapeamento das emergências

identificadas.

Módulo 02	Ementa do modulo	Subdisciplinas
	Reflexão sobre educação inclusiva na diversidade cultural e nos	Introdução à educação apoiada em conectividade
	projetos sociais. As diferentes áreas de conhecimento	Diversidade e aprendizagem não Formal
Design educacional em contextos não formais, culturais e inclusivos	contempladas nesse contexto buscam pensar materiais e	Gestão de projetos em espaços educativos não formais
	plataformas para diversidade e ampliação de acesso, como	Ensino e aprendizagem em contextos não formais
	plataformas adaptadas e adaptativas, interação, usabilidade e acessibilidade, além da produção	Interação Humano-Computador

52

colaborativa, autoral e democrática.

Inovação em projetos em espaços não formais
Design, identidade, linguagens e tecnologias
Projeto Integrador II
Avaliação de projetos e de intervenções

Subdisciplinas do módulo:

00	Camada 0	Componente Curricular:	Introdução à educação mediada
		Carga horária:	20 horas (20 Práticas) (12 online + 8 presenciais)
		Ementa:	Introdução à lógica de comunidade virtual e de ações mediadas. A contextualização tem enfoque na educação apoiada em conectividade em múltiplos espaços.
		Bibliografia Básica:	WHITE, Andrew. Mídias digitais e sociedade : (Digital media and society). São Paulo Saraiva 2017. SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo: Um novo design para o ensino e a aprendizagem. SHIRKY, C. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2011.

		Bibliografia Complementar:	<p>BRETON, Philippe. Argumentar em situações difíceis. São Paulo Manole 2005.</p> <p>HATTIE, John. Aprendizagem visível para professores : como maximizar o impacto da aprendizagem. Porto Alegre Grupo A 2017.</p> <p>JUBILUT, Liliana Lyra. Direito à diferença, V.3 : aspectos institucionais e instrumentais de proteção às minorias e aos grupos vulneráveis. São Paulo Saraiva 2013.</p> <p>MUNHOZ, Antonio Siemsen. Tecnologia educacionais. São Paulo Saraiva 2016.</p> <p>PALLOFF, Rena M. O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line. Porto Alegre Penso 2004.</p>
--	--	-----------------------------------	--

01	Camada 1	Componente Curricular:	Diversidade e aprendizagem não formal
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)
		Ementa:	Os contextos não formais de aprendizagem. Diversidade e inclusão. A gestão democrática. Ecossistemas educacionais, os direitos humanos e direitos de aprendizagem. Cidades educadoras.
		Bibliografia Básica:	<p>PACHECO, J. Caminhos para a inclusão: um guia para o aprimoramento da equipe escolar. Porto Alegre: Artmed, 2007. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536309446>.</p> <p>Valença, Ferraz, Carolina, e Leite, Glauber Salomão (Coord.) Direito à Diversidade. Grupo GEN, 2015. [Minha Biblioteca].</p> <p>SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.</p>

			<p>Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788537805558>.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>CANAU, V. M. F. Multiculturalismo e educação: desafios para a prática pedagógica, in: CANAU, V. M.; MOREIRA, A. F. (org.). Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas. Petrópolis: RJ, 2010. pp. 13-37.</p> <p>GOHN, M. G. Educação não formal e cultura política: impactos sobre o associativismo do terceiro setor. São Paulo: Cortez, 2001.</p> <p>LEMOS, A. A comunicação das coisas. São Paulo: Anne Blume, 2013.</p> <p>SOARES, I. Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação. São Paulo: Editora Paulinas, 2011.</p> <p>WARSCHUER, M. Tecnologia e inclusão social: A exclusão digital em debate. São Paulo: Editora SENAC, 2006.</p>

02	Camada 2	Componente Curricular:	Gestão de projetos em espaços educativos não formais
		Carga horária:	35 horas (15 teóricas e 25 práticas) (35 online)
		Ementa:	Estruturação da gestão de projeto com ênfase em planejamento, implementação e avaliação de projetos com participação social. Modelos de gestão democráticos e participativos.
		Bibliografia Básica:	BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. CODESIGN de Redes Digitais – tecnologia e educação a serviço da inclusão social. Porto Alegre: Penso Editora, 2013. BRANCO, Renato Henrique Ferreira. Gestão colaborativa de projetos. São Paulo Saraiva 2016 1 recurso online ISBN 9788547207878. FINOCCHIO JUNIOR, José. Project model Canvas - 2 / 2019. São Paulo Saraiva 2019 1 recurso online ISBN 9788571440852.
		Bibliografia Complementar:	CAMARGO, Robson. PM visual project model visual: gestão de projetos simples e eficaz. 2. São Paulo Saraiva 2018 1 recurso online ISBN 9788553131716. FILATRO, Andrea. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. 1. São Paulo Saraiva 2017 1 recurso online ISBN 9788547215804. STICKDORN, Marc. Isto é design thinking de serviços : fundamentos, ferramentas, casos. Porto Alegre Bookman 2014 1 recurso online ISBN 9788582602188.

03	Camada 4	Componente Curricular:	Ensino e aprendizagem em contextos não formais
		Carga horária:	35 horas (30 teóricas e 5 práticas) (35 online)
		Ementa:	Concepções educacionais que valorizam o protagonismo dos indivíduos e da comunidade, as práticas dialógicas, participativas e inclusivas. Pedagogia Social.
		Bibliografia Básica:	GAMEZ, L.; MARQUES, V. C. .PREMISSAS PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA INOVADORA: PSICODRAMA PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO ON LINE. REVISTA E-CURRICULUM (PUCSP), v. V.19, p. 543-563, 2021.

			GAMEZ, L.; HARDAGH, C. C. Cultura e ação docente: práxis pedagógica na perspectiva da interculturalidade e dos direitos humanos. In: NUNES, C. A.; POLLI, (Org.). Paulo Freire e os Direitos. Jundiaí: Fibr, 2021. p.165-175. HARDAGH, C.C.; GAMEZ, L. (Org.). Paulo Freire e a práxis pedagógica na contemporaneidade. Diadema: V&V, 2021.
--	--	--	--

		Bibliografia Complementar:	BAPTISTA, Maria Cecilia Veluk Dias. O palco da espontaneidade: psicodrama contemporâneo. São Paulo: Roca, 2012. CASTORINA, José. A.; BAQUERO, Ricardo. J. Dialética e Psicologia do Desenvolvimento: o pensamento de Piaget e Vygotsky. Porto Alegre: Grupo A, 2011. GHIRALDELLI Junior, Paulo. As lições de Paulo Freire. Barueri: Manole, 2012. ZITKOSKI, Jaime José. Dicionário Paulo Freire. São Paulo Autêntica 2008. ZITKOSKI, Jaime. J. Paulo Freire & a Educação. Belo Horizonte: Grupo Autêntica, 2010.
--	--	-----------------------------------	--

04	Camada 3	Componente Curricular:	Interação humano-computador
		Carga horária:	35 horas (20 teóricas e 15 práticas) (35 online)
		Ementa:	Princípios da interação homem-computador, conceitos teóricos, métodos e técnicas para processo e projeto de interação humano-computador, design e avaliação de interfaces.
		Bibliografia Básica:	ABRAHÃO, Júlia. I.; MONTEDO, Uiara. B.; MASCIA, Fausto. L.; FLEURY, André. L.; SANTOS. Ergonomia e Usabilidade em Ambiente Virtual de Aprendizagem. São Paulo: Editora Blucher, 2013. BARRETO, Jeanine.dos. S.; JUNIOR, Paulo.A. P.; BARBOZA, Fabrício.F. M.; AL., et. Interface Humano-Computador. Porto Alegre: Grupo A, 2019. CORRÊA. Vanderlei Moraes. Ergonomia: fundamentos e aplicações. Porto Alegre: Bookman, 2015. Sobral, Wilma S. DESIGN DE INTERFACES - INTRODUÇÃO. São Paulo: Érica, 2019.
		Bibliografia Complementar:	CHAK, Andrew. Como Criar Sites Persuasivos. São Paulo: Pearson, 2004. ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador. 3ª. edição. Porto Alegre: Bookman: 2015. SANTOS, Wilma Honorio Dos. Checklist De Inspeção Ergonômica De Repositórios Digitais Institucionais - Cierdi. São Paulo: Unifesp, 2018. Disponível em: https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/52235

05	Camada 6	Componente Curricular:	Inovação em projetos de educação em espaços não formais
		Carga horária:	35 horas (15 teóricas e 20 práticas) (35 online)
		Ementa:	Dinâmicas sociais contemporâneas acerca das possibilidades de processos educativos com o apoio e mediação tecnológica. O impacto da tecnologia nas relações entre local e global. Representação, empoderamento, expressão, protagonismo

			social, diversidade e diferenças em suas acepções multiculturais.
		Bibliografia Básica:	<p>DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR, J. A. V. Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3DCapa.xhtml]!/4/2 [page_i]/2%4050:1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>ECHEVESTE, M. E. S.; KULPA, C. C.; SONEGO, M. Abordagens para a criação de valor na inovação. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2020. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206642. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>SOUZA, C. C. Jovens, escola e cultura midiática: construções metodológicas para a Educação. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2020. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/195-jovens-escola-e-cultura-midiatica. Acesso em 18/10/2021.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>BUSSOLOTI, J. M.; MONTEIRO, P. O. (Org.). Tecnologias da informação e comunicação e metodologias ativas. Taubaté: EdUnitau, 2018. Disponível em: https://mpemdh.unitau.br/wp-content/uploads/2018/10/Tecnologias-da-informacao-e-metodologias-ativas-E-book.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>COSTA, M. C. C. Democratização das mídias e educação. Comunicação & Educação, [S. l.], v. 26, n. 1, p. 54-64, 2021. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/159032. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MENDONÇA, R. M. L. O.; FIGUEIREDO, M. C. B. (orgs). Economia Criativa: práticas para inovação e desenvolvimento. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2019. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo2019/Economia/economia_criativa.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MONTEIRO, A. O que é a Inovação Social? Maleabilidade Conceitual e Implicações Práticas. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0011-52582019000300201. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>ORTH, M. A.; FRUET, F. S. O.; OTTE, J.; NEVES, M. (orgs.). Tecnologias da informação e da comunicação: formação e prática de professores. Pelotas: Ed. da Universidade Federal de Pelotas, 2018. Disponível em: http://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/prefix/4023/3/TICS.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p>

06	Camada 5	Componente Curricular:	Design, identidade, linguagens e tecnologias
----	----------	------------------------	--

		Carga horária:	40 horas (10 teóricas e 30 práticas) (40 online)
		Ementa:	Construção de identidade e linguagens nos processos mediados através do design, das tecnologias da informação e da comunicação.
		Bibliografia Básica:	ARRUDA, A. Design e inovação social. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580392647/ . Acesso em: 13/10/2021

56

			CALANI, B.M.C.; CECÍLIA, M.M.; ARMANDO, V.,J. Codesign de Redes Digitais. Porto Alegre, RS: Grupo A, 2013. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848626/ . Acesso em: 13/10/2021 WHEELER, Alina Design de Identidade da Marca: Guia Essencial para Toda a Equipe de Gestão de Marcas. Porto Alegre: Grupo A, 2019. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605141/ . Acesso em: 13/10/21
		Bibliografia Complementar:	NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico. Porto Alegre: Grupo A, 2013. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837897/ Acesso em: 13/10/2021 BONSIEPE, G. Design como Prática de Projeto. São Paulo: Editora Blucher, 2012. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206774/ . Acesso em: 13/10/2021 JUNIOR, Jair Alves da S. Identidades visuais flexíveis. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Blucher, 2021. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/97855062922/epubcfi/6/30%5B%3Bvnd.vst.idref%3Dx03_Identidade%20deVisual-1%5D!/4/2%5Bx03_IdentidadeVisual1%5D/78%5Btable003-1%5D/4 KATHRYN, B. Fundamentos de Gestão de Design. Porto Alegre: Grupo A, 2012. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701472/ . Acesso em: 13/10/2021 SANTOS, B.J. D. Interface Humano-Computador. Porto Alegre: Grupo A, 2019. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027374/ . Acesso em: 13/10/2021

07	Camada 7	Componente Curricular:	Projeto integrador II
		Carga horária:	104 horas práticas (80 online + 24 presenciais)

		Ementa:	Mapeamento das emergências sociais, análise de projetos sociais já realizados e proposição de um projeto de Intervenção inclusivo.
		Bibliografia Básica:	ARRUDA, A. Design e inovação social. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580392647/ . Acesso em: 18/10/2021 CORDEIRO, L. P.; MAIA, C. M. Didática: organização do trabalho pedagógico. Curitiba: Editora Intersaberes, 2017. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/129457/pdf/1 . Acesso em: 18/10/2021. FREZATTI, F. et al. Aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma solução para aprendizagem na área de negócios. São Paulo: Atlas, 2018. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597018042/ . Acesso em: 18/10/2021
		Bibliografia Complementar:	ALVES, A. R.; BRANDENBURG, E. J. Cidades educadoras: um olhar acerca da cidade que educa. Curitiba: InterSaberes, 2018. Disponível em:

			<p>https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/158426/pdf/1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>ARRUDA, A. J. V.; FERROLI, P. C. M.; L. I. (orgs). Design, Artefatos e Sistema Sustentável. São Paulo: Editora Blucher, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/163638/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR, J. A. V. Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3DCapa.xhtml]!/4/2[page_i]/2%4050:1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>ORTH, M. A.; FRUET, F. S. O.; OTTE, J.; NEVES, M. (orgs.). Tecnologias da informação e da comunicação: formação e prática de professores. Pelotas: Ed. da Universidade Federal de Pelotas, 2018. Disponível em: http://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/prefix/4023/3/TICS.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (orgs.). Gamificação em debate. São Paulo: Editora Blucher, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/164070/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.</p>
--	--	--	---

08	Cama da 8	Componente Curricular:	Avaliação de projetos e de intervenções
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)

		Ementa:	Processos e instrumentos avaliativos no desenvolvimento de projetos sociais e na educação inclusiva.
		Bibliografia Básica:	OTERO, Martina Rillo (org.). Contexto e prática da avaliação de iniciativas sociais no Brasil: temas atuais. São Paulo: Peirópolis, 2012. 165 p. ALMEIDA, Siderly do Carmo Dahle de. A cidade como espaço educador. Contentus 73 ISBN 9786557453094. MINAYO, Maria Cecília de Souza; ASSIS, Simone Gonçalves de; SOUZA, Edinilsa Ramos de (Org.). Avaliação por triangulação de métodos: abordagem de programas sociais. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2005. 243 p.
		Bibliografia Complementar:	BUSSAB, W.O.; MORETTIN, P.A. Estatística Básica. 8ª ed. Saraiva. São Paulo, SP, 2013. CORREIA NETO, Jocildo. Elaboração e Avaliação de Projetos de Investimento. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. A EDUCAÇÃO inclusiva de crianças, adolescentes, jovens e adultos : avanços e desafios. Vitória: EDUFES, 2013. FREITAS, Marcos Cezar de. O aluno incluído na educação básica: avaliação e permanência. São Paulo: Cortez, 2013. 118 p. (Coleção educação e saúde ; v. 9 VIEIRA, Sonia. Como Elaborar Questionários. São Paulo: Editora Atlas Grupo Gen, 2009.

3º semestre

Unidade Curricular 3: Design educacional em contextos acadêmicos

Competências a serem desenvolvidas:

- Conhecer o contexto da instituição e as políticas organizacionais que permeiam a validação de cursos formais.
- Mapear e analisar competências e objetivos educacionais esperados para o aluno egresso.
- Conhecer estruturas organizacionais de ensino-aprendizagem e as diversas possibilidades pedagógicas.
- Conhecer e avaliar as estruturas dos projetos pedagógicos reconhecendo suas especificidades de planejamento.
- Contextualizar o design educacional a partir do currículo ou do programa educacional.
- Mapear as características do aluno ingressante.
- Reconhecer as características dos espaços educacionais.
- Investigar e reconhecer as potencialidades das tecnologias existentes e emergentes nos espaços educacionais.
- Avaliar, selecionar, propor alterações e aprimoramentos em materiais e recursos educacionais.
- Analisar as linguagens e estratégias de design aplicadas aos materiais didáticos.
- Criar e roteirizar materiais didáticos coerentes aos objetivos e competências esperadas do

aluno egresso.

- Desenvolver estratégias e atividades pedagógicas utilizando recursos educacionais coerentes com os objetivos e competências esperadas do aluno egresso.
- Comparar diferentes abordagens educacionais e refletir criticamente sobre os processos de ensino-aprendizagem em contextos acadêmicos formais.
- Desenvolver atividades avaliativas para os processos de ensino-aprendizagem.
- Discutir e implementar planos de avaliação em diferentes âmbitos, coerentes com a proposta educacional do curso/instituição.
- Desenvolver uma proposta de gestão de produção de cursos e materiais didáticos.
- Analisar e estruturar ambientes virtuais de aprendizagem reconhecendo suas potencialidades e interfaces.
- Conhecer métodos de pesquisa e produção de conhecimento em contextos escolares e acadêmicos.
- Conhecer estimativa de custos e fontes, e formas de financiamento e viabilização de projetos acadêmicos.

59

Projeto Integrador: Estabelecer a lógica de um curso/disciplina incluindo o contexto educacional, institucional, políticas públicas, legislação, projeto pedagógico, planejamento, mapeamentos, tipos de materiais utilizados.

Módulo 03	Ementa do módulo	Subdisciplinas
Design educacional em contextos acadêmicos	Ações de planejamento e produção de materiais que exigem formalização oficial, que seguem parâmetros curriculares e certificação institucional. Avaliação de ambientes de aprendizagem e de gerenciamento acadêmico, e sua forma de registro de processos e possibilidade de memória e recursividade.	Introdução à educação a distância online
		Currículo, cultura escolar e acadêmica
		A gestão de projetos em estruturas organizacionais formais do ensino.
		Tecnologias para a gestão acadêmica
		Ensino e aprendizagem em contextos formais
		Pesquisa e Inovação acadêmica
		Design universal e linguagens para materiais didáticos
		Projeto Integrador III
		Avaliação de aprendizagem

Subdisciplinas do módulo:

00	Camada 0	Componente Curricular:	Introdução à educação a distância online
		Carga horária:	20 horas (20 Práticas)

			(12 online e 8 presenciais)
		Ementa:	Introdução contextualizada a espaços colaborativos de construção de conhecimento com enfoque na educação a distância, tratando do seu estado da arte em espaços acadêmicos.
		Bibliografia Básica:	CERIGATTO, M.P.; MACHADO, V.G.; OLIVEIRA, É.T.D.; RODRIGUES, M. Introdução à educação a distância. Porto Alegre: Grupo A, 2018. Acervo: 5034776. FILATRO, Andrea. Como preparar conteúdos para EAD. São Paulo: Editora Saraiva, 2018. Acervo: 5017605. FILATRO, ANDREA. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Editora Saraiva, 2018. Acervo: 5063820. GARCIA, MARILENE S. S. Aprendizagem significativa e colaborativa. Curitiba: Contentus, 2020. Acervo: 5126716.
		Bibliografia Complementar:	Rosângela Aparecida Ribeiro Correia. Introdução à Educação a Distância. São Paulo: Cengage, 2015. Acervo: 5005160. BEHAR, P. A. Competências em Educação a distância. Porto Alegre: Penso, 2013. Acervo: 5001927. BEHAR, P. A. Recomendação pedagógica em educação a distância. Porto Alegre: Penso, 2018. Acervo: 5047730.

01	Camada 1	Componente Curricular:	Currículo, cultura escolar e acadêmica
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)
		Ementa:	MIGUEL GONZALEZ ARROYO. Currículo, território em disputa. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 5ª edição, 2013.
		Bibliografia Básica:	ALMEIDA, Siderly do Carmo Dahle de. Convergências entre currículo e tecnologias. Curitiba: Editora InterSaberes, 2019.
		Bibliografia Complementar:	SILVA, Maria de Fátima Minetto Caldeira. Currículo na Educação Inclusiva: entendendo este desafio - 2ª edição rev. e atual. Curitiba: Ibpex, 2008 CERNY, Roseli Zen et al. Formação de Educadores na Cultura Digital: a construção coletiva de uma proposta. 1ª ed. Florianópolis: UFSC/CED/NUP, 2017. (< https://nupced.paginas.ufsc.br/files/2017/06/PDF_Formaca_o_de_Educadores_na_Cultura_Digital_a_construcao_coletiva_de_uma-proposta3.pdf >) MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa (org.). Currículo: questões atuais - 17ª edição. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1997.

02	Camada 2	Componente Curricular:	A gestão de projetos em estruturas organizacionais formais do ensino
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)
		Ementa:	Abordagem das estruturas analíticas, metodologias e recursos de gestão para processos de planejamento, de comunicação, do design e linguagens, do material didático, da tecnologia e da pedagogia em projetos no âmbito de cursos na educação formal.
		Bibliografia Básica:	BRANCO, Renato Ferreira; LEITE, Dinah Sales; VINHA JUNIOR, Rubens. Gestão Colaborativa de Projetos. São Paulo: Saraiva, 2016. Acervo: 5004497. FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Saraiva, 2015. Acervo: 5007224.
		Bibliografia Complementar:	KERZNER, Harold. Gestão de projetos: as melhores práticas. 4a. ed. Rio de Janeiro, Bookman, 2020. Acervo: 5059476. BEHAR, P. A. Competências em Educação a distância. Porto Alegre: Penso, 2013. Acervo: 5001927. CAMARGO, R.; RIBAS, T. Gestão ágil de projetos. São Paulo: Editora Saraiva, 2019. Acervo: 5059397. VALERIANO, Luciana. Planejamento e administração em educação a distância. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2016. Acervo: 5006824 ALMEIDA, S.F.D.; (ORG.), O.F.C. Gestão da Educação à Distância: Comunicação, Desafios e Estratégias. São Paulo: Grupo GEN, 2015. Acervo: 5004510. CLEMENTS, James P.; GIDO, Jack. Gestão de projetos - Tradução da 5ª edição norteamericana. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2014. Acervo: 5064707.

03	Camada 3	Componente Curricular:	Tecnologias para a gestão acadêmica
-----------	-----------------	-------------------------------	--

61

		Carga horária:	40 horas (25 teóricas e 15 práticas) (40 online)
		Ementa:	Conhecer a concepção, organização e funcionamento de sistemas de gestão acadêmica e ambientes de ensino, abordando conceitos relacionados a banco de dados, aplicações e geração de relatórios.
		Bibliografia Básica:	COLOMBO, S. S. (Org.). Gestão Educacional: uma nova visão. Porto Alegre: Artmed, 2004. 262 p. DATE, C. J; VIEIRA, . (Trad.); LIFSCHITZ, S. (Trad.) (Rev.). Introdução a sistemas de bancos de dados. Rio de Janeiro: Campus, 2003. MUNHOZ, A. S. Informática aplicada à gestão da educação. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

		Bibliografia Complementar:	<p>REZENDE, D. A. Tecnologia da informação aplicada a sistemas de informação empresariais. São Paulo: Atlas, 2014.</p> <p>TACHIZAWA, T. Tecnologias da informação aplicadas as instituições de ensino e às universidades corporativas. São Paulo: Atlas Editora, 2003.</p> <p>MILETTO, E. M. Desenvolvimento de software ii: introdução ao desenvolvimento web com html, css, javascript e php. Porto Alegre: Bookman, 2014.</p> <p>SOARES, W. Php 5: conceitos, programação e integração com banco de dados. 7. São Paulo: Erica, 2013.</p> <p>GUIMARÃES, C. C.. Fundamentos de bancos de dados: modelagem, projeto e linguagem SQL. Campinas, SP: Editora UNICAMP, 2003.</p>
--	--	-----------------------------------	--

04	Camada 4	Componente Curricular:	Ensino e aprendizagem em contextos formais
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)
		Ementa:	Concepções educacionais aplicadas aos processos de planejamento, concepção, implementação e avaliação de cursos em contextos formais.
		Bibliografia Básica:	<p>BENDER, William N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.</p> <p>BACICH, L.; HOLANDA, L. STEAM em Sala de Aula: A Aprendizagem Baseada em Projetos Integrando Conhecimentos na Educação Básica. Porto Alegre: Grupo A, 2020.</p> <p>CIRINO, Giovanni. Comunidades de Aprendizagem e Estratégias Pedagógicas. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>COLL, C.; MONEREO, C. et al. Psicologia da Educação Virtual: Aprender e Ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010</p> <p>D'AUREA-TARDELI, Denise.; PAULA, Fraulein.Vidigal. D. Motivação, Atitudes e Habilidades: Recursos para Aprendizagem. [Digite o Local da Editora]: Cengage Learning Brasil, 2016.</p> <p>MARIOTTI, Humberto de Oliveira. Pensamento complexo: suas aplicações à liderança, à aprendizagem e ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. – São Paulo : Atlas, 2010</p>

			<p>MUNHOZ, Antonio. S. ABP - Aprendizagem Baseada em Problemas: ferramenta de apoio ao docente no processo de ensino e aprendizagem. São Paulo]: Cengage Learning Brasil, 2016.</p> <p>MORIN, Edgar; CIURANA, Emilio Roger; MOTTA, Raúl Domingo. Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem pelo erro e incerteza humana. São Paulo: Cortez, 2003.</p> <p>ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 2014.</p>
--	--	--	--

05	Camada 6	Componente Curricular:	Pesquisa e inovação acadêmica
		Carga horária:	35 horas (15 teóricas e 20 práticas) (35 online)
		Ementa:	Pesquisa quantitativa-qualitativa. Pesquisa-ação. Reflexão sobre a prática. Inovação disruptiva e os novos espaços e tempos acadêmicos.
		Bibliografia Básica:	<p>BUSSOLOTTI, J. M.; MONTEIRO, P. O. (Org.). Tecnologias da informação e comunicação e metodologias ativas. Taubaté: EdUnitau, 2018. Disponível em: https://mpemdh.unitau.br/wp-content/uploads/2018/10/Tecnologias-da-informacao-e-metodologias-ativas-E-book.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>FILATRO, A. Design Instrucional na Prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/436/pdf/15. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>SOUZA, L. Estrutura lógica de organização da pesquisa científica. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2020.D Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo2020/Estrutura/Estrutura_logica_de_organizacao_da_pesquisa_cientifica.pdf. Acesso em: 18/10/2021.</p>

		Bibliografia Complementar:	<p>BATTESTIN, C.; NOGARO, A. Sentidos e contornos da inovação na educação. In: HOLOS, Ano 32, Vol. 2,, pp. 357- 372, Rio Grande do Norte. 2006. Disponível em: https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3097/1454. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>CURY, H. N. Análise de erros: o que podemos aprender com as respostas dos alunos. 3a edição. São Paulo: Autêntica Editora, 2019. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788551306604. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>GÜNTHER, H. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão?. In: Psicologia: teoria e pesquisa, vol. 22, n. 2, pp. 201-210. 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ptp/a/HMpC4d5cbXsd6RqbrmZk3J/. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papyrus, 2013. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/4248/pdf/1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466. 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQqyq5bV4TCL9NS</p>
--	--	-----------------------------------	--

63

			H/. Acesso em: 18/10/2021.
--	--	--	----------------------------

06	Camada 5	Componente Curricular:	Design universal e linguagens para materiais didáticos
		Carga horária:	40 horas (10 teóricas e 30 práticas) (40 online)
		Ementa:	Análise das linguagens e estratégias de design aplicadas aos materiais didáticos para a diversidade de materiais e de contextos educacionais, considerando o design universal.
		Bibliografia Básica:	<p>BATISTA, Claudia, R. et al. Design para acessibilidade e inclusão. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Blucher, 2017. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788580393040/pageid/93</p> <p>BENTO, Dalvac. A produção do material didático para EaD. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2015. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522123810/pageid/50</p> <p>FARBIARZ, Jackeline, L. et al. Design para uma educação inclusiva. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Blucher, 2016. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788580392012/pageid/12</p>

		Bibliografia Complementar:	<p>FILHO, BARBOSA, Antonio Nunes. Projeto e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 02/2009. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522464760/pageid/163</p> <p>BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Blucher, 2015. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521208723/pageid/41</p> <p>JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos, D. e Otávia Alves Cé. Produção audiovisual. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2019. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595029996/pageid/0</p> <p>JR., Widomar P. C. Introdução ao projeto de produtos. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2014. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582602409/pageid/14</p> <p>MUNHOZ, Antonio S. MOOCS: Produção de conteúdos educacionais. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2016. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-472-0093-0/pageid/136</p>
--	--	-----------------------------------	---

07	Camada 7	Componente Curricular:	Projeto integrador III
		Carga horária:	116 horas práticas (100 online + 16 presenciais)
		Ementa:	Construção de um curso, módulo ou disciplina acadêmica seguindo todas as etapas de conceituação e planejamento didático-pedagógicos geral (macro) e os documentos descritivos (Micro) como roteiros e storyboards abordando temáticas transversais.
		Bibliografia Básica:	ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. Métodos para ensinar

			<p>competências. Porto Alegre: Penso, 2020. Acervo: 5101692. CAVALCANTI, C.C.; FILATRO, A. F. Design Thinking na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2016. Acervo: 5004931. FILATRO, Andrea. Como preparar conteúdos para EAD. São Paulo: Editora Saraiva, 2018. Acervo: 5017605.</p>
--	--	--	---

		Bibliografia Complementar:	<p>ALIAS, Gabriela. Diversidade, Currículo Escolar e Projetos Pedagógicos: a nova dinâmica na escola atual. São Paulo: Cengage Learning, 2016. Acervo: 5003254.</p> <p>FILATRO, A.; CAIRO, S. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Saraiva, 2015. Acervo: 5007224.</p> <p>CARLOS, GIL, A. Metodologia do Ensino Superior. São Paulo: Grupo GEN, 2020. Acervo: 5062186.</p> <p>FREIRE, Rogéria Alves. Didática do ensino superior : o processo de ensino aprendizagem. São Paulo: Cengage, 2016. Acervo 5002750.</p> <p>KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2015. Acervo: 5104492.</p> <p>RIBEIRO, Ana Elisa; COSCARELLI, Carla Viana (org.). Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 2a. ed. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2007. Acervo: 5108038.</p> <p>THURLER, M. G.; MAULINI, O. (Org.). A organização do trabalho escolar: uma oportunidade para repensar a escola. Porto Alegre: Penso, 2012. Acervo: 5006624.</p>
--	--	-----------------------------------	---

08	Camada 8	Componente Curricular:	Avaliação de aprendizagem
		Carga horária:	35 horas (25 teóricas e 10 práticas) (35 online)
		Ementa:	Instrumentos e políticas nacionais e internacionais de avaliação dos processos educacionais.
		Bibliografia Básica:	<p>PAIXÃO, Claudiane Reis da (org). Avaliação. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.</p> <p>COSTA, Giovani Glaucio de Oliveira. Curso de estatística básica. 2 ed. São Paulo. Atlas. 2015.</p> <p>CAMPOS, Celso Ribeiro. Educação estatística: teoria e prática em ambientes de modelagem matemática. São Paulo Autêntica 2011.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>BOTH, Ivo José. Avaliação Planejada, Aprendizagem Consentida: é ensinando que se avalia, é avaliando que se ensina. Editora InterSaberes, 2008.</p> <p>PILETTI, Nelson. Aprendizagem : teoria e prática. Editora Contexto, 1a ed, 2013.</p> <p>INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM): fundamentação teórico-metodológica. Brasília: INEP, 2005. 121 p</p> <p>INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. ENADE: Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes: 2004. Brasília: INEP, 2007. 453 p.</p> <p>MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - COMISSÃO NACIONAL DE AVALIAÇÃO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR - INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS</p>

			ANÍSIO TEIXEIRA. Avaliação externa das instituições de educação superior: Diretrizes e Instrumento. Brasília: Inep/MEC - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2006. 182 p.
--	--	--	---

4º semestre

Unidade Curricular 4: Design educacional em contextos corporativos.

Competências a serem desenvolvidas:

- Conhecer o contexto da instituição e as políticas organizacionais que permeiam a formação em serviço.
- Mapear e analisar competências e objetivos educacionais esperados para formação profissional.
- Conhecer estruturas organizacionais de formação e treinamento, e as diversas possibilidades pedagógicas de aprendizagem em serviço.
- Investigar e analisar experiências de formação em serviço.
- Contextualizar o design educacional a partir das necessidades corporativas.
- Mapear as características do profissional em formação.
- Reconhecer as características dos espaços educacionais corporativos.
- Investigar e reconhecer as potencialidades das tecnologias existentes e emergentes nos espaços educacionais corporativos.
- Avaliar, selecionar, propor alterações e aprimoramentos em soluções educacionais corporativas.
- Conhecer o design de interfaces e linguagens para ambientes digitais educacionais.
- Criar e roteirizar materiais didáticos coerentes aos objetivos e competências esperadas do profissional em serviço.
- Desenvolver estratégias e atividades pedagógicas coerentes aos objetivos e competências esperadas do profissional em serviço.
- Refletir criticamente sobre os processos de ensino-aprendizagem de adultos e em contextos corporativos.
- Desenvolver atividades avaliativas para os processos de ensino-aprendizagem corporativa.
- Discutir e implementar planos de avaliação em diferentes âmbitos.
- Desenvolver uma proposta de gestão de produção de formações corporativas.
- Analisar e estruturar ambientes virtuais de aprendizagem corporativos reconhecendo suas potencialidades e interfaces.
- Conhecer métodos de pesquisa e produção de conhecimento em contextos educacionais corporativos.

- Conhecer estimativa de custos e fontes e formas de financiamento e viabilização de projetos de educação corporativa.

Projeto: Estabelecer a lógica de um curso/ treinamento em serviço incluindo o contexto planejamento, mapeamentos, tipos de materiais utilizados.

Módulo 04	Ementa do modulo	Subdisciplinas
Design educacional em contextos corporativos.	Mapeamento, registro e acompanhamento de práticas, ambientes simulados e imersivos, materiais que favoreçam uma postura ativa frente à simulação dos desafios profissionais e à reflexão da própria prática.	Introdução a espaços de aprendizagem adaptativos e gamificados.
		Cultura Digital e Desenvolvimento pessoal e profissional
		Gestão de Projetos de design educacional em ambientes corporativos.
		Tecnologias de comunicação e gestão corporativa
		Ensino e aprendizagem em contextos corporativos
		Pesquisa, Inovação e empreendedorismo
		Design e linguagens digitais
		Projeto Integrador IV
		Avaliação: Indicadores de desempenho

Subdisciplinas do módulo:

00	Camada 0	Componente Curricular:	Introdução a espaços de aprendizagem adaptativos e gamificados
		Carga horária:	20 horas (20 Práticas) (12 online + 8 presenciais)
		Ementa:	Introdução a plataformas adaptativas e gamificadas contextualizando aplicativos e simuladores como parte do ambiente virtual de aprendizagem corporativo

		Bibliografia Básica:	<p>KRAJDEN, M. O despertar da gamificação corporativa. Curitiba: InterSaber, 2017. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/123223/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. (orgs.). Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem: estratégias para transformar as escolas no Brasil. Porto Alegre: Penso, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291748/. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (orgs.). Gamificação em debate. São Paulo: Editora Blucher, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/164070/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.</p>
--	--	-----------------------------	--

		Bibliografia Complementar:	<p>BES, P. Cultura organizacional e educação. Porto Alegre: SAGAH, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595022751/pageid/1. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>CHOU, Y. The octalysis framework for gamification & behavioral design. Disponível em: https://yukaichou.com/gamificationexamples/octalysis-complete-gamification-framework/. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. AZEVEDO JUNIOR, D. P.; NOGUEIRA, O. DI 4.0: inovação em educação corporativa. 1. São Paulo: Saraiva Educação, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788571440586/pageid/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>FILATRO, A. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. 1. São Paulo: Saraiva Educação, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547215804/pageid/0. Acesso em: 18/10/2021.</p> <p>MUNHOZ, A. S. Educação corporativa: desafio para o Século XXI. 1ª Edição. Curitiba: Editora InterSaber, 2015.</p>
--	--	-----------------------------------	---

01	Camada 1	Componente Curricular:	Cultura digital e desenvolvimento pessoal e profissional
		Carga horária:	40 horas (30 teóricas e 10 práticas) (40 online)
		Ementa:	Educação Corporativa. Educação por Competências. Políticas públicas. Desenvolvimento pessoal e profissional.

		Bibliografia Básica:	<p>EBOLI, Marisa (org.). EDUCAÇÃO CORPORATIVA: muitos olhares. São Paulo: Atlas, 2014. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522489862 ></p> <p>FILATRO, A. Design Instrucional 4.0. São Paulo: Ed. Saraiva, 2019. Disponível em: < https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788571440586/pageid/0 > ,</p> <p>BRANDÃO, H. P. Mapeamento de competências: ferramentas, exercícios e aplicações em gestão de pessoas. São Paulo: Atlas, 2017. Disponível em: < https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597013573 > .</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>CITERONI, S. Universidade corporativa: contribuições na formação de profissionais da área contábil no Brasil. São Paulo: Atlas, 2015. Disponível em: < https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597000603 > .</p> <p>DUTRA, J. S. Competências: conceitos, instrumentos, experiências. São Paulo: Atlas, 2017. Disponível em: < https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597010015 > .</p> <p>EBOLI, Marisa. Educação corporativa no Brasil: mitos e verdades. São Paulo: Gente, 2004.</p> <p style="text-align: right;">RAMAL, Andrea. Educação corporativa : como</p>

			<p>implementar projetos de aprendizagem nas organizações .Rio de Janeiro : LTC, 2012. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2157-7 ></p> <p>TACHIZAWA, T.; ANDRADE, R. O. B. Tecnologias da informação aplicadas às instituições de ensino e às universidades corporativas. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: < https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522470457</p>
--	--	--	--

02	Camada 2	Componente Curricular:	Gestão de projetos de design educacional em ambientes corporativos.
		Carga horária:	40 horas (20 teóricas e 20 práticas) (40 online)
		Ementa:	Gerenciamento de Projetos para educação do profissional em serviço que considera a execução do ciclo de vida dos projetos educacionais, as ferramentas e técnicas para desenvolvimento de

			projetos educacionais corporativos.
		Bibliografia Básica:	<p>GRIFFIN, Ricky. W.; MOORHEAD, Gregory. Comportamento Organizacional: gestão de pessoas e organizações - Tradução da 11ª edição norte americana. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. Acervo: 5001954.</p> <p>ALMEIDA, S.F.D.; (ORG.), O.F.C. Gestão da Educação à Distância: Comunicação, Desafios e Estratégias. São Paulo: Grupo GEN, 2015. Acervo: 5004478.</p> <p>P., CAVALCANTI, Francisco. R.; N., SILVEIRA, Jarbas. A. Fundamentos de Gestão de Projetos. São Paulo: Grupo GEN, 2016. Acervo: 5004305.</p> <p>CHIAVENATO, Idalberto. Gerenciando com as Pessoas: Transformando o Executivo em um Excelente Gestor de Pessoas. Barueri: Editora Manole, 2015. Acervo: 5004478.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>Brasil. Tribunal de Contas da União. Referencial básico de gestão de riscos / Tribunal de Contas da União. – Brasília: TCU, Secretaria Geral de Controle Externo (Segecex), 2018. Disponível em: < https://repositorio.cgu.gov.br/bitstream/1/33144/7/R_Referencial_basico_de_gestao_de_riscos.pdf >.</p> <p>KERZNER, Harold. Gestão de projetos: as melhores práticas. 4a. ed. Rio de Janeiro, Bookman, 2020. Acervo: 5059476.</p> <p>CLEMENTS, James P.; GIDO, Jack. Gestão de projetos - Tradução da 5ª edição norteamericana. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2014. Acervo: 5064707.</p> <p>BRANCO, Renato Ferreira; LEITE, Dinah Sales; VINHA JUNIOR, Rubens. Gestão Colaborativa de Projetos. São Paulo: Saraiva, 2016. Acervo: 5004497.</p>

03	Camada 3	Componente Curricular:	Tecnologias de comunicação e gestão corporativa
		Carga horária:	40 horas (25 teóricas e 15 práticas) (40 online)
		Ementa:	Princípios do gerenciamento de projetos de softwares

			corporativos educacionais de acordo com padrões e normas internacionais de qualidade. Notação de modelagem de processos de negócio. Mapeamento de processos de gestão acadêmica. Sistemas colaborativos para gestão de conteúdos acadêmicos. Ferramentas para comunicação em sistemas educacionais.
--	--	--	---

		Bibliografia Básica:	<p>PIMENTEL, M.; FUKS, H. Sistemas Colaborativos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.</p> <p>RAMAL, Andrea. Educação corporativa : como implementar projetos de aprendizagem nas organizações. Rio de Janeiro. LTC. 2012.</p> <p>VALLE, R. Análise e Modelagem de Processos de Negócio: Foco na Notação Bpmn. São Paulo: Atlas, 2009</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>COUGO, Paulo Sérgio. ITIL, guia de implantação. Rio de Janeiro. GEN LTC. 2012.</p> <p>RAINER JR., R. Kelly. Introdução a sistemas de informação : apoiando e transformando negócios na era da mobilidade. Rio de Janeiro GEN LTC 2015</p> <p>VIEIRA, Marconi Fábio. Gerenciamento de projetos de tecnologia da informação. 2. Rio de Janeiro GEN LTC 2006</p> <p>CARLOS HIROSHI USIRONO. Escritório de Processos: BPMO (Business Process Management Office). 2015. Editora Brasport</p>

04	Camada 4	Componente Curricular:	Ensino e aprendizagem em contextos corporativos
		Carga horária:	40 horas (30 teóricas e 10 práticas) (40 online)
		Ementa:	Concepções educacionais aplicadas aos contextos corporativos, na educação em serviço, na educação de adultos, no desenvolvimento de competências profissionais.
		Bibliografia Básica:	<p>DEAQUINO, Carlos Tasso Eira. Como Aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem. São Paulo, Pearson, 2007.</p> <p>RAMAL, Andrea. (Org.) Série Educação - Educação Corporativa - Fundamentos e Gestão. Rio de Janeiro: LTC, 2012.</p> <p>BES, Pablo. Andragogia e educação profissional. Porto Alegre: Grupo A, 2017.</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>ANTONELLO, Claudia S., GODOY, Arilda S. colaboradores. Aprendizagem Organizacional no Brasil. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>CAVALCANTI, Carolina. C.; FILATRO, Andrea. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa, 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2017</p> <p>EBOLI, M. (Org.). Educação Corporativa: Muitos Olhares. São Paulo: Grupo GEN, 2014.</p> <p>FILATRO, Andrea. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Editora Saraiva, 2018.</p> <p>PERRENOUD, Philippe. Dez Novas Competências para Ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 2015.</p>

05	Camada 6	Componente Curricular:	Pesquisa, inovação e empreendedorismo
-----------	-----------------	-------------------------------	--

		Carga horária:	40 horas (20 teóricas e 20 práticas) (40 online)
		Ementa:	Estudos de caso. Empreendedorismo e inovação. Lei da inovação e as novas possibilidades de parcerias governo-empresas e universidade contextualizadas em projetos de aprendizagem.
		Bibliografia Básica:	CHESBROUGH, H.; VANHAVERBEKE, W.; WEST, J. Novas fronteiras em inovação aberta. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/book/9788521211211/pageid/0 . Acesso em: 18/10/2021. LANGRAFE, T. (org.). Administração : uma abordagem inovadora com desafios práticos. São Paulo: Empreende, 2018. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788566103120/ . Acesso em: 18/10/2021. VOLPATO, M. Desenvolvimento em ciência, tecnologia e inovação: CT&I. Curitiba: Contentus, 2020. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/187917/pdf/0 . Acesso em: 18/10/2021.
		Bibliografia Complementar:	ALMEIDA, L. Viva o Brasil! reflexões sobre empreendedorismo, marketing, cultura, cotidiano, política e educação. João Pessoa: Ed. IFPB, 2018. Disponível em: http://editora.ifpb.edu.br/index.php/ifpb/catalog/book/95 . Acesso em: 18/10/2021. DORNELAS, J. Dicas essenciais de empreendedorismo: sugestões práticas para quem quer empreender. São Paulo: Empreende, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/book/9786587052038/ . Acesso em: 18/10/2021. DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR, J. A. V. Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2020. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/book/9788582605530/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3D%3DCapa.xhtml]!/4/2[page_i]/2%4050:1 . Acesso em: 18/10/2021. MENDONÇA, R. M. L. O.; FIGUEIREDO, M. C. B. (orgs). Economia Criativa: práticas para inovação e desenvolvimento. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2019. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros/pdf/catalogo-2019/Economia/economia_criativa.pdf . Acesso em: 18/10/2021. SOUZA NETO, B. Contribuição e elementos para um metamodelo empreendedor brasileiro: o empreendedorismo de necessidade do virador - 2ª Edição. São Paulo: Blucher, 2017. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/

			162870/pdf/0. Acesso em: 18/10/2021.
--	--	--	--------------------------------------

06	Camada 5	Componente Curricular:	Design e linguagens digitais
		Carga horária:	40 horas (10 teóricas e 30 práticas)

71

			(40 online)
		Ementa:	Design de interfaces e linguagens para ambientes digitais educacionais corporativos.
		Bibliografia Básica:	<p>ARRUDA, A.J. V. Design & Complexidade. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580392159/. Acesso em: 13/10/21</p> <p>STICKDORN, Marc, et al. Isto é Design de Serviço na Prática: Como Aplicar o Design de Serviço no Mundo Real - Manual do Praticante. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2019. https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/book/9788582605288/pageid/46</p> <p>SOBRAL, W. S. Design de interfaces - introdução. São Paulo: Editora Saraiva, 2019.. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532073/. Acesso em: 13/10/21</p>
		Bibliografia Complementar:	<p>NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico. Porto Alegre: Grupo A, 2013. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837897/ . Acesso em: 13/10/21</p> <p>JAMES, K. Design de Navegação Web. Porto Alegre: Grupo A, 2009.. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/ . Acesso em: 13/10/21</p> <p>PHILLIPS, Peter L. Briefing: A Gestão do Projeto de Design. Disponível em: Minha Biblioteca, (2nd edição). Editora Blucher, 2017. Disponível em https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/book/9788521209522/pageid/82 Acesso em: 20/10/21</p> <p>SANTOS, B.J. D. Interface Humano-Computador. Porto Alegre: Grupo A, 2019. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027374/ . Acesso em: 13/10/21</p> <p>SCHLITTLER, J.P.A.; COSTA, C.Z. TV digital interativa : convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Editora Blucher, 2012. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521207221/. Acesso em: 13/10/21</p>

07	Camada 7	Componente Curricular:	Projeto integrador IV
		Carga horária:	114 horas práticas (100 online e 14 presenciais)
		Ementa:	Criar uma proposta de um material autoinstrucional imersivo e de uma formação em serviço em equipe a partir de uma demanda real. Criar desde a análise contextual e de demanda até o mapeamento de competências à produção dos planejamentos dos recursos, estratégias e avaliação e dos documentos descritivos e de comunicação com a equipe de produção (roteiros, storyboard, etc.) e do material de apoio à mediação e tutoria.
		Bibliografia Básica:	FILATRO, A. Design instrucional 4.0: inovação na educação corporativa. São Paulo: Editora Saraiva, 2019. Acervo: 5063820.

			CAVALCANTI, Carolina Costa, FILATRO, Andrea. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2017. Acervo: 5004931. BES, Pablo. Cultura Organizacional e Educação. Porto Alegre: Grupo A, 2017. Acervo: 5063670.
		Bibliografia Complementar:	FILATRO, ANDREA. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Editora Saraiva, 2018. Acervo: 5063820. EBOLI, Marisa (Org.). Educação Corporativa: Muitos Olhares. São Paulo: Atlas, 2014. Acervo: 5003357. RAMAL, Andrea. Série Educação - Educação Corporativa - Fundamentos e Gestão. Rio de Janeiro: LTC, 2012. Acervo: 5003356. SOUZA, Renato Antonio D. Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento de Competência. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2015. Acervo: 5091669. Filho, V. B. Conhecimento Líquido. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2020. Acervo: 5146320.
08	Camada 8	Componente Curricular:	Avaliação: indicadores de desempenho
		Carga horária:	40 horas (30 teóricas e 10 práticas) (40 online)
		Ementa:	Avaliação de desempenho e competências em serviço.
		Bibliografia Básica:	MARIOTTI, Humberto de Oliveira. Pensando diferente : como lidar com a complexidade, a incerteza e a ilusão. São Paulo Atlas 2010 BAYMA, Fátima (Org.). Educação corporativa: desenvolvendo e gerenciando competências . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004. xiv, 271 p. ISBN 8576050366. DEPRESBITERIS, Léa. O desafio da avaliação da aprendizagem: dos fundamentos a uma proposta

			inovadora. São Paulo: EPU, 1989. 91 p.
		Bibliografia Complementar:	<p>ROVAI, Esméria (Org.). Competência e competências: contribuição crítica ao debate. São Paulo: Cortez, 2010. 199 p.</p> <p>Leme, F. M. T. ; Junior, M. de M. O. (Org.) Gestão estratégica do conhecimento integrando aprendizagem, conhecimento e competências. São Paulo Atlas 2011 recurso online</p> <p>CHIAVENATO, Idalberto. Treinamento e desenvolvimento de recursos humanos : como incrementar talentos na empresa. 7. São Paulo Manole 2015 1 recurso online</p> <p>ABBAD, Gardênia da Silva, MOURÃO, Lúcia; MENESES, Pedro P.M.; ZERBINE, Thaís ; BORGES-ANDRDE, J. E. Medidas de Avaliação em Treinamento, Desenvolvimento e Educação - Ferramentas para gestão de pessoas. Porto Alegre: ArtMed, 2012.</p> <p>PONTES, B. R.. Avaliação de desempenho: métodos clássicos e contemporâneos, avaliação por objetivos, competências e equipes. 12. ed. São Paulo - SP: LTr, 2014. 229 p. ISBN 9788536128825.</p> <p>GARRETT, Alexandre; TACHIZAWA, Takeshy. Crenças e valores em nossas organizações. São Paulo: Editora de Cultura, 2006. 204, [4] p. (Coleção gestão & pessoas).</p>