

### Novas Tecnologias Educacionais

| DISCIPLINA  | CARGA HORÁRIA (horas) | EMENTA   |
|---|-----------------------|--|
| Metodologia da pesquisa                               | 10                    | Processo de construção do conhecimento através da pesquisa de campo desencadeada a partir dos elementos conceituais que envolvem as técnicas de pesquisa, construção e aplicação do Projeto de Pesquisa. <b>(com aplicação de atividades práticas)</b>   |
| Novos Paradigmas em Educação, Tecnologias e Sociedade | 20                    | Os conceitos e aspectos da educação em sua interação com a sociedade e a tecnologia; os novos paradigmas do conhecimento e seus impactos sobre o saber tecnológico; as questões epistemológicas e éticas que envolvem a tecnologia; A tecnologia, o trabalho e a educação do trabalhador; O ser humano, a sociedade e o desenvolvimento tecnológico. |
| Educação e cultura digital                            | 20                    | Introdução à cultura digital. O que é cultura digital. Da cultura das mídias à cultura digital. Informação em rede. Comunicação em rede. Aprendizagem ubíqua.  |
| Tecnologias de Apoio à Educação Inclusiva             | 20                    | Introdução à educação inclusiva. Atendimento educacional especializado. Tecnologia assistiva. Tipos de tecnologia assistiva. Dispositivos móveis e tecnologia assistiva. Tecnologia assistiva em smartphones   |
| Didática e Metodologia do Ensino Superior             | 20                    | Elementos do processo Ensino/Aprendizagem focados na Didática e na metodologia docente, envolvendo: Contextualização; concepções teóricas, formação docente e Planejamento.  |
| Gestão de informação em tecnologias digitais          | 20                    | Fluxo de informação. Acesso à informação. Gerenciamento de informação. Linguagem digital. Movimentos sociais e internet. Sistemas de informação para unidades educacionais. Sistemas de informação gerencial   |

|   |    |  |
|---|----|--|
| Cultura Virtual, Linguagem e Construção do Conhecimento.              | 20 | A Cibercultura. Cultura Pós-Moderna: introdução às teorias do contemporâneo. Linguagens e seus desdobramentos nos processos de ensino e aprendizagem. Processos de constituição de subjetividades nas diferentes culturas que constituem a cultura escola.   |
| As novas tecnologias e os processos neuropsicológicos de aprendizagem | 20 | A articulação entre neurociência e educação. Bases neurobiológicas da aprendizagem. Percepção, pensamento e comportamento. A emoção em ambientes educativos. O estudo do cérebro e implicações pedagógicas   |
| Ética e Segurança em Meios Virtuais.                                  | 20 | Comportamento social e Internet; Segurança e privacidade; Políticas, normas e segurança da informação; Sistemas de Gestão de Segurança da Informação; Ferramentas, Vulnerabilidades e Ataques: Códigos maliciosos (malware), programas de varredura (scanners), Quebradores (crackers) de senhas; Programas "farejadores" (sniffers); Firewalls, proxies e NATs (middleboxes); Ferramentas de log e auditoria; Detecção de vulnerabilidades. Segurança no Desenvolvimento de Aplicações: Segurança como parte integrante dos sistemas; Desenvolvimento e a manutenção de sistemas seguros; Controles para verificar a segurança em sistemas; Software livre versus software proprietário |
| Redes sociais digitais e educação                                     | 20 | Introdução à Web semântica. Redes sociais digitais conexão e reconfiguração. Redes sociais e produção de conteúdo. Redes sociais e processos educativos. Mediação e trabalho docente. Avaliação em redes sociais digitais.   |
| Criatividade e Inovação no mundo digital                              | 20 | Abordagem dos principais fatores que influenciam o processo decisório e criativo nas organizações em constante estado de mudança. Fomentar o processo criativo. Trabalho em equipe e na resolução de problemas. Abordagens teóricas sobre criatividade e inovação.   |
| Políticas Públicas em Tecnologias Educacionais                        | 10 | Fundamentos históricos sobre o uso de robôs educacionais e móveis; Definições e características de um robô. Tecnologias e nomenclatura técnica em robótica. O que compõe um sistema robótico (sensor, bloco de Microcontrolador, atuador, elementos de máquinas). Quais os tipos de robôs. As  |

|  |    |   |
|--|----|---|
|  |    | estruturas cinemáticas de um robô. Formas de programação: Linguagens robóticas.   |
| Suportes, Linguagens Impressas e suas Aplicações na educação             | 20 | Disciplina voltada para a análise e criação de materiais em linguagem midiáticos audiovisuais direcionados para a atividade educativa (vídeo, animação e TV). Especificidades das linguagens: audiovisuais e digitais. Desenvolvimento de projetos de aplicação; vídeo e TV; possibilidades de uso de registros audiovisuais em atividades educacionais.                        |
| Linguagens Audiovisuais e suas Aplicações na educação                    | 20 | Disciplina voltada para a análise e criação de materiais em linguagem midiáticos audiovisuais direcionados para a atividade educativa (cinema, vídeo, animação e TV). Especificidades das linguagens: audiovisuais e digitais. Desenvolvimento de projetos de aplicação; cinema e TV; possibilidades de uso de registros audiovisuais em atividades educacionais.               |
| Transmídiação e gamificação  | 20 | O que é transmídia. Narrativa transmídia. Estratégias de transmídiação. Fanfiction. Fancition, novos letramentos e práticas de leitura e escrita. O que é Gamificação. Gamificação em processos educativos.   |
| Tutoria em Educação On-Line  | 20 | Aborda a infraestrutura que compõe a Tutoria em Educação à distância. O papel, competências, habilidades e estratégias de tutoria a distância; Origem e desenvolvimento da educação a distância. A formação e o trabalho do tutor. Metodologias e mídias em EAD. Avaliação da aprendizagem em EAD. Perspectivas para as modalidades de educação presencial e a distância.       |
| Produção e Uso de Objetos Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem | 20 | Definição de Objeto de Aprendizagem; Desenvolvimento de objetos de aprendizagem: Características e possibilidades de reutilização. Repositórios de objetos de aprendizagem; etapas de desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem; Tecnologias utilizadas no desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem. Metadados que possibilitam a identificação e localização de conteúdo. |
| Realidade aumentada na educação  | 20 | Realidade Virtual e Aumentada (histórico, fundamentos e aplicações). Conceitos sobre interação, interface e navegação. Linguagem para modelar ambientes virtuais Técnicas e ferramentas para produção de conteúdo em  |

|   |            |  |
|---|------------|--|
|   |            | Realidade Virtual Aumentada, Realidade Aumentada móvel.  |
| Metodologia do trabalho Científico (Projeto Integrador) | 24         | Normas técnicas para formatação de trabalho científico, segundo a ABNT; Técnicas de Pesquisa. Técnicas de citações. Formatação de uma Proposta pesquisa e intervenção baseado nos registros de atividades nas residências. Relatório Técnico e Formatação de Artigo Científico. Publicação científica. |
| <b>Total</b>  | <b>364</b> |  |