

QUADRO DAS DISCIPLINAS

Disciplina	1. Fundamentos em Pesquisas e Tecnologias Educacionais na Educação Básica	Obrigatória
Ementa	Discussão sobre os métodos e abordagens de pesquisa utilizados na investigação de processos e tecnologias educacionais. Desenvolvimento de habilidades de pesquisas específicas para investigar o impacto das tecnologias educacionais na Educação Básica. Desafios éticos, práticas de investigação de ações inovadoras no processo ensino-aprendizagem mediado por tecnologias digitais a partir de situações concretas no contexto da Educação Básica.	60 h
Disciplina	2. Laboratório de Pesquisa 1	Obrigatória
Ementa	Orientações, leituras e diálogos sobre o desenvolvimento das temáticas de pesquisa. O trabalho de pesquisa e de intervenção pedagógica, a análise dos dados obtidos e a elaboração do texto para o exame de qualificação.	60 h
Disciplina	3. Laboratório de Pesquisa 2	Obrigatória
Ementa	Orientação, leitura e diálogos sobre o desenvolvimento das temáticas de pesquisa. Construção da dissertação, considerando a fundamentação teórico-metodológica do projeto de intervenção.	60 h
Disciplina	4. Métodos, Pesquisa Científica e Ética em Ciências e Humanidades	Obrigatória
Ementa	O que é ciência e conhecimento científico. Fundamentos do método científico. Como estruturar uma pesquisa. Processo de investigação científica nas ciências sociais. Abordagem qualitativa e quantitativa. Instrumentos de coleta e análise de dados na educação. Aspectos éticos da pesquisa em tecnologias educacionais.	60 h
Disciplina	5. Tecnologias e metodologias de ensino para a formação de professores	Obrigatória
Ementa	Evolução das tecnologias digitais na sociedade e na educação e suas implicações para a prática docente. Aprendizagem e educação digital. Transposição informática na construção do conhecimento. Didática, docência e tecnologias digitais na Educação Básica. Metodologias e abordagens de ensino. Formação, aprendizagem e desenvolvimento profissional docente. Identidade profissional docente. Planejamento do ensino e prática docente.	60 h



Disciplina	6. Cultura Digital e Multiletramento	Obrigatória
Ementa	Conceito de cultura digital. Letramento digital: gêneros digitais, multimodalidades e Multiletramento. Implicações pedagógicas dos processos de leitura e escrita digital. Aplicações da hipertextualidade e multimodalidade em diversos suportes tecnológicos, com abordagens críticas no desenvolvimento das ações pedagógicas na educação básica	60 h
Disciplina	7. Desenvolvimento, implementação e avaliação de tecnologias educacionais aplicadas à Educação Básica	Obrigatória
Ementa	Desenvolvimento, implementação e avaliação de tecnologias educacionais. Diferentes ferramentas tecnológicas voltadas ao Ensino. Aplicação de Tecnologias Digitais na sala de aula, auxiliando no processo de ensino de docentes e de aprendizagem dos alunos. Barreiras e estratégias para superar desafios na inserção das tecnologias digitais em sala de aula.	60 h
Disciplina	8. Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica	Obrigatória
Ementa	Caracterização teórica e metodológica das práticas docentes inovadoras. Conceituações dos processos sócio-históricos e culturais. Referenciais teóricos e metodológicos que orientam as práticas docentes no contexto dos processos educativos inovadores. Os impactos da cultura digital nas sociedades e na Educação Básica. Espaços de ensino e aprendizagem e as metodologias ativas. Gestão do conhecimento nos processos inovadores de ensino, aprendizagem e de avaliação na educação básica. Conceituação da cultura digital e dos multiletramentos. A hipertextualidade e a multimodalidade na relação com as múltiplas linguagens e letramentos.	60 h
Disciplina	9. Processos inovadores nas metodologias ativas de ensino e aprendizagem	Obrigatória
Ementa	Pressupostos e fundamentos sobre as metodologias ativas de ensino e aprendizagem; O ensino e aprendizagem através das redes sociotécnicas; Design thinking; Gamificação; Educação STEM (Science, Technology, Engineering and Math); Storytelling; Cultura Maker; Simuladores e laboratórios virtuais; Sala de aula invertida; Aprendizagem baseada em problemas; Aprendizagem baseada em projetos. Processos de avaliação do ensino e aprendizagem nas metodologias ativas.	60 h

Disciplina	1. Educação, culturas e tecnologias digitais	Optativa
Ementa	Teoria crítica e educação. Indústria cultural e semi informação. Bullying e cyberbullying. Transformações na educação contemporânea e suas consequências. Tecnologias como Modus Operandi e Modus Vivendi.	60 h
Disciplina	2. Inteligência Artificial e Educação	Optativa
Ementa	Fundamentos de Inteligência Artificial (IA). Uso de IA generativa na educação. Cuidados e ética na utilização da IA na educação. Práticas com uso de plataformas para o ensino de IA. Projeto prático: aplicações de IA na educação. Futuro da IA na educação.	60 h
Disciplina	3. Jogos educativos formalizados	Optativa
Ementa	Aspectos histórico-culturais. O jogo no contexto do desenvolvimento humano. Conceitos e interpretações acerca do jogo. Os jogos e as regras. Referenciais epistemológicos e teorias educacionais no construto dos jogos. Jogos pedagógicos x jogos didáticos. Gamificação no ensino. Potencialidades do uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem. Planejamento do ensino a partir de jogos. Análise e avaliação de jogos educativos formais.	60 h
Disciplina	4. Mídias e recursos digitais na educação	Optativa
Ementa	Esta disciplina tem como propósito explorar, analisar e aplicar as diversas mídias e recursos digitais disponíveis no contexto educacional contemporâneo. A partir de uma abordagem teórico-prática, serão examinados os impactos dessas tecnologias na aprendizagem e no ensino, assim como estratégias eficazes para sua integração em diferentes níveis de ensino.	60 h
Disciplina	5. Processos inovadores e colaborativos em rede	Optativa
Ementa	Abordagem dos aspectos operativos voltados à vivência acerca do desenvolvimento da inovação e democratização da educação aberta na realidade brasileira. Tecnologias educacionais livres e abertas. Produção social do conhecimento. Politização das tecnologias digitais. Inovação e internet. Inovação e democratização participativa.	60 h

Disciplina	6. Práticas docentes e ambientes de aprendizagem significativos	Optativa
Ementa	Teorias, práticas e tecnologias relacionadas à criação e utilização de ambientes de aprendizagem significativos. Abordagens dos conceitos fundamentais sobre método de design e implementação e análise crítica de casos de sucesso e desafios enfrentados na promoção da aprendizagem significativa e suas etapas.	60 h
Disciplina	7. Tecnologias emergentes aplicadas à educação	Optativa
Ementa	Avanços tecnológicos e seus reflexos na educação. Tecnologias e comunicação. Currículo e fluência tecnológica. Ética e desafios na integração de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Seminários abordando tecnologias, a exemplo de: sala de aula invertida, impressão 3D, Realidade Virtual, internet das coisas, robótica, cultura maker, pensamento computacional, mineração de dados educacionais, recursos educacionais abertos, jogos sérios e gamificação, personalização do ensino (Personal learning environments, PLE) e sistemas de respostas a perguntas (chatbots, etc).	60 h
Disciplina	8. Tópicos Especiais I	Optativa
Ementa	Representa a discussão de temas transversais conforme a proposta do curso	60 h
Disciplina	9. Tópicos Especiais II	Optativa
Ementa	Representa a discussão de temas transversais conforme a proposta do curso	60 h
Disciplina	10. Ética em tecnologias educacionais: reflexões e práticas responsáveis	Optativa
Ementa	Exploração crítica do uso das tecnologias educacionais na atualidade, com foco nas implicações éticas associadas. Aborda reflexões sobre práticas contemporâneas, desafios e estratégias para uma integração ética do desenvolvimento, implementação e avaliação de tecnologias no contexto educacional. Considera aspectos socioculturais, éticos e práticos para promover uma abordagem responsável e inovadora na utilização de recursos tecnológicos para a aprendizagem.	60 h