



PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0

MATRIZ CURRICULAR

A organização curricular foi feita para atender aos objetivos do curso, sendo dividida em dois eixos: **Concentração e Dispersão**.

No **Eixo Concentração** serão ofertadas 9 (nove) disciplinas obrigatórias com temáticas do campo educacional e das tecnologias digitais, incluindo Metodologia de pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso.

No **Eixo Dispersão** serão desenvolvidas atividades ao final de cada disciplina obrigatória do Eixo Concentração, cujos temas serão de livre escolha do aluno e deverão ser utilizadas tecnologias digitais já trabalhadas no curso. Com este método, o aluno terá o seu Portfólio Digital produzido ao longo dos 4 (quatro) semestres da especialização.

Além das disciplinas obrigatórias e atividades dos 2 (dois) eixos, serão ofertadas 3 (três) disciplinas optativas online, sem encontros presenciais.

O curso terá uma carga horária de 420 (quatrocentos e vinte) horas obrigatórias distribuídas em 4 (quatro) semestres letivos com 16 (dezesesseis) semanas em cada semestre, num total de 64 (sessenta e quatro) semanas. Serão oferecidas 3 (três) disciplinas optativas com a carga horária de 30 (trinta) horas cada, totalmente a distância. As atividades obrigatórias presenciais e virtuais serão divididas em 376 (trezentos e setenta e seis) horas a distância e 44 (quarenta e quatro) horas presenciais.

O cursista deverá ter disponibilidade de pelo menos:

- 7 (sete) encontros de 4h (quatro horas) em sábados pela manhã para desenvolvimento das atividades presenciais ao final de cada disciplina e 2 (dois) encontros de 8h (oito horas), também, em sábados, todavia nos períodos da manhã e tarde, sendo um para início do Curso e outro para apresentação do Trabalho de Conclusão do Curso. 44 horas.
- 4 (quatro) horas por semana para desenvolvimento das atividades a distância por meio do ambiente virtual de aprendizagem Moodle. 296 horas.



- 80 (oitenta) horas na sua instituição de origem para aplicação das atividades do Eixo Dispersão. 80 horas.

Detalhamento da organização curricular

O programa do curso foi elaborado levando-se em consideração 2 (dois) eixos divididos em disciplinas e ações articuladoras com os temas trabalhados no curso, sendo: **Eixo Concentração** e **Eixo Dispersão**.



A seguir, detalhamento das disciplinas e atividades de cada eixo.

Eixo Concentração

O Eixo Concentração é composto de 9 (nove) disciplinas, contendo 3 (três) unidades cada, com exceção da primeira disciplina que é uma introdução ao curso e do último, que será dedicado à Metodologia de Pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), conforme pode ser visto no quadro a seguir:



Disciplinas	Carga Horária	Presencial		Distância		Créditos	
		Teoria	Prática	Teoria	Prática		
I	Introdução à EAD	15h	4h	4h	3h	1	
EaD: o que é? Conhecendo a minha plataforma virtual Moodle. Primeiro acesso, configuração de perfil e navegação.							
1º Encontro Presencial Apresentação do curso. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Primeiras orientações. Orientações gerais sobre o Trabalho de Conclusão de Curso.							
II	Inovação & Tecnologias Digitais 3.0	45h	2h	3h	15h	25h	3
Unidade 1: Trabalhando Conceitos Tecnologias digitais Inovação: conceitos e contextos Inovação: novos desafios para a educação							
Unidade 2: Inovação & Interação Interação, aprendizagem colaborativa e formação humana Liderança colaborativa na escola Inovação docente para alavancar uma interação efetiva							
Unidade 3: Educação 3.0 Conceitos Pilares e referenciais teóricos Educação 3.0 e inovação							
2º Encontro Presencial Atividade avaliativa. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico I. Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
III	Moodle e objetos de aprendizagem	45h	2h	3h	15h	25h	3
Unidade 1: Moodle AVA: explorando o Moodle. Principais funcionalidades e recursos. Moodle e a educação presencial.							
Unidade 2: Gestão de Turma no Moodle Criação de turma e de tarefas. Avaliação, lançamento de notas e gráficos.							



Acompanhamento de turma.							
Unidade 3: Objetos de Aprendizagem – OA							
Gerenciamento e utilização de OA na Educação Repositórios de objetos de aprendizagem							
Inovação e OA: como inseri-los no plano de aula							
3º Encontro Presencial							
Atividade avaliativa.							
Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico II.							
Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
IV	Recursos digitais para apresentações na escola	45h	2h	3h	15h	25h	3
Unidade 1: Glogster Edu							
Conhecendo o Glogster.							
Criando cartazes interativos.							
Elaborando um plano de aula tendo como recurso o Glogster.							
Unidade 2: Prezi							
Conhecendo o Prezi.							
Criando apresentação no Prezi a partir do powerpoint.							
Criando uma apresentação livre com o Prezi.							
Unidade 3: Powtoon							
Conhecendo as possibilidades do Powtoon.							
Criando apresentação no Powtoon.							
Apresentação em forma de animação.							
4º Encontro Presencial							
Atividade avaliativa.							
Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico III.							
Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							

V	Redes Sociais na Educação	45h	2h	3h	15h	25h	3
Unidade 1: Ciberespaço: um novo território relacional							
Web 2.0 e Web 3.0							
Limites e possibilidades das redes sociais na educação							
Regras de etiqueta nas Redes Sociais – Netiqueta							
Unidade 2: Sociedade em rede e o ensino-aprendizagem							
Facebook e Twitter como recursos pedagógicos							
Regras de uso e configurações de segurança do Facebook e Twitter							



	Interação, Interatividade, dinamismo e prática na sala de aula						
	Unidade 3: Projeto - Inovação na prática pedagógica Orientação e elaboração do projeto: Inovação na prática pedagógica Orientação e elaboração do projeto: Inovação na prática pedagógica Apresentação virtual do projeto						
5º Encontro Presencial Atividade avaliativa. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico IV. Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
VI	Recursos audiovisuais na escola: de telespectador a youtuber	45h	2h	3h	15h	25h	3
	Unidade 1: Vídeos: um recurso pedagógico virtual Youtube e Vimeo: como utilizar Aluno Youtuber: você tem? Regras de segurança e privacidade						
	Unidade 2: Mídias de edição: como produzir e editar seu próprio vídeo O que são mídias de edição: uma pequena introdução Movie Maker: produção e edição Produção de vídeos pedagógicos						
	Unidade 3: Desenvolvendo vídeos e animações com os alunos O uso dos recursos audiovisuais na sala de aula Como desenvolver um projeto em parceria com os alunos Edição online						
6º Encontro Presencial Atividade avaliativa. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico V. Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
VII	Releitura das mídias tradicionais na educação	45h	2h	3h	15h	25h	3
	Unidade 1: Jornais e Revistas: "visões de educações" - Visão crítico reflexiva A importância do material impresso A mídia impressa e a educação Jornais da/na Escola: jornal impresso, jornal na internet, jornal mural						
	Unidade 2: Periódicos dedicados à educação Boletins informativos educacionais Conhecendo e avaliando periódicos dedicados à educação Produção de Artigo para periódico da área da educação						



Unidade 3: Rádio e Televisão: comunicação, informação e educação Como a educação aparece nos programas de rádio e TV? Educação no rádio: programas de rádio e TV educacionais Produzindo programas de rádio na escola: da preparação à gravação							
7º Encontro Presencial Atividade avaliativa. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico VI. Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
VIII	Jogos educativos e animações <i>online</i>	45h	2h	3h	15h	25h	3
	Unidade 1: Utilização e criação de jogos educativos Os jogos educativos e suas possibilidades Conhecendo o JClick Criando jogos educativos: JClick						
	Unidade 2: Jogos educativos no Moodle Recursos e funcionalidades para jogos no Moodle. Instalando e configurando um jogo no Moodle. Aplicando o jogo em sala de aula.						
	Unidade 3: Stop Motion- como criar a sua própria animação Elaborando um roteiro. Programas de edição online, filmagem e fotos animadas Finalização e edição do vídeo						
8º Encontro Presencial Atividade avaliativa. Eixo Dispersão - Portfólio Digital: Projeto Pedagógico VII. Orientações para o Trabalho de Conclusão de Curso.							
IX	Metodologia de pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso	90h	4h	4h	41h	41h	6
9º Encontro Presencial 1. Entrega do Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2. Portfólio Digital: Apresentação do Portfólio para Banca Examinadora.							
TOTAL HORAS / CRÉDITOS		420					28



Eixo Dispersão

O Eixo Dispersão é constituído por atividades a serem trabalhadas em cada disciplina do Eixo Concentração, incluindo, apresentação, orientação e prática em ferramentas para a elaboração do Portfólio Digital, e também, Projetos Pedagógicos articulados com os temas trabalhados nas respectivas disciplinas. As atividades do Eixo Dispersão devem ser realizadas ao longo das disciplinas e o resultado (produto) de cada atividade deve ser apresentado nos encontros presenciais do curso. No quadro a seguir, estão detalhadas as atividades do Eixo Dispersão e os respectivos produtos que compõem o Portfólio Digital do cursista:

Atividade	Proposta prática	Produto do Portfólio
Portfólio Digital: Primeiras orientações	Apresentação das ferramentas para elaboração do Portfólio Digital e atividades práticas nas ferramentas.	Escolha da ferramenta para elaboração do Portfólio Digital.
Projeto Pedagógico I	Elaborar um plano de aula inovador a partir do conceito de Educação 3.0.	Plano de aula eletrônico.
Projeto Pedagógico II	Desenvolver uma atividade no Moodle, tomando por base os conceitos de inovação e Educação 3.0.	Atividade online no AVA Moodle, considerando pilares da Educação 3.0.
Projeto Pedagógico III	Produzir uma apresentação com um tema trabalhado na escola de origem, utilizando uma das 3 ferramentas da disciplina IV.	Apresentação interativa.
Projeto Pedagógico IV	Identificar uma situação problema na escola/sala de aula na qual trabalha e elaborar uma solução a partir das redes sociais estudadas.	Solução inovadora para “Cases” educacionais.
Projeto Pedagógico V	Roteirizar, gravar, editar e disponibilizar um vídeo online de no	Vídeo sobre TICs e/ou Inovação e/ou Educação 3.0.



	máximo 3 (três) minutos sobre tema central da especialização.	
Projeto Pedagógico VI	Propor uma atividade inovadora para a escola/sala de aula na qual trabalha, utilizando as mídias impressas e/ou rádio e/ou televisão.	Atividade inovadora com mídias tradicionais.
Projeto Pedagógico VII	Criar um jogo ou uma animação online utilizando o Moodle ou JClíc ou Stop Motion, contextualizando com a atividade que realiza na escola de lotação.	Jogo educativo ou animação online.

Também serão ofertadas 3 (três) disciplinas optativas de 30 (trinta) horas cada uma delas, a saber:

Disciplina Optativa	Carga-horária	Créditos
Divulgação Científica na escola	30h	2
Educação a distância e inovação: da carta ao smartphone	30h	2
Internet na escola: situações-problema	30h	2

As disciplinas optativas serão totalmente a distância com acompanhamento de um professor e tutores online.

Vale destacar que os créditos e carga horária da(s) disciplina(s) optativa(s) cursada(s) serão incluídos no certificado do aluno.