



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Escola de Educação Básica e Profissional

Centro Pedagógico

Especialização em Tecnologias Digitais e Educação



Disciplinas	Carga-horária	Teoria	Prática	Créditos
1. Introdução à EAD	15	10	5	1
EMENTA: Introdução à Educação a Distância. Breve histórico da EaD. Conhecendo o ambiente virtual de aprendizagem Moodle. Configuração do perfil do aluno e orientação de navegação. Conhecendo a estrutura do curso. Orientações sobre sequência didática, portfólio e Trabalho de Conclusão de Curso.				
2. Ambiente Virtual de Aprendizagem e repositórios de objetos de aprendizagem	45	15	30	3
EMENTA: Apresentação geral dos principais Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) com enfoque maior no Moodle e seus recursos. A utilização do Moodle na educação presencial. Gestão de turma no Moodle. Criação e gerenciamento de objetos de aprendizagem. Repositórios de objetos de aprendizagem no contexto da Tecnologia Educacional.				
3. Inovação & Tecnologias Digitais	45	15	30	3
EMENTA: Trabalhando conceitos de tecnologias digitais e inovação. Análise de contexto e discussão sobre novos desafios para a educação. Interação, aprendizagem colaborativa e formação humana. Inovação no fazer docente. Educação Tecnológica: conceito, princípios e sua ligação com inovação.				
4. Metodologia de pesquisa	30	15	15	2
EMENTA: Metodologia de pesquisa. Elaboração da monografia. Artigo científico.				
5. Recursos digitais para apresentações na escola	45	15	30	3
EMENTA: Novos modelos de apresentação. Gloster como ferramenta para criação de cartaz interativo. Prezi como ferramenta motivacional. Powtoon: conhecendo as possibilidades de trabalhar conteúdos em forma de animação na sala de aula. Softwares de apresentação de trabalhos.				
6. Redes Sociais na Educação	45	15	30	3
EMENTA: As redes sociais digitais no contexto educacional. Limites e possibilidades pedagógicas da web. Ensino e aprendizagem na sociedade em rede. Facebook e Twitter como recursos pedagógicos para interação e interatividade em sala de aula. Orientação e elaboração do projeto de inovação na prática pedagógica. Blogs como estratégia de interação e interatividade.				
7. Recursos audiovisuais na escola: de telespectador a youtuber	45	15	30	3
EMENTA: O uso dos recursos audiovisuais em sala de aula. Softwares de produção e edição off-line e on-line. Desenvolvimento de vídeos pedagógicos. Segurança e privacidade na produção e utilização de vídeos na escola. Projeto de produção e edição de vídeos e animações pelos alunos.				



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Escola de Educação Básica e Profissional

Centro Pedagógico

Especialização em Tecnologias Digitais e Educação



8. Releitura das mídias tradicionais na educação	45	15	30	3
EMENTA: A mídia impressa e a educação. Jornais - impresso, mural e online - como recursos pedagógicos. Periódicos científicos da área de educação. Produção de artigos científicos. A educação no rádio e na TV. Preparação e gravação de programas de rádio na escola.				
9. Jogos educativos, animações e simulações	45	15	30	3
EMENTA: Utilização e criação de jogos como recursos educacionais. Funcionalidades para instalação e configuração de jogos. Softwares para edição de animações on-line. Software de simulação. Scratch como software de programação. Elaboração de roteiro. Desenvolvimento de animações com os alunos.				
10. Produção de monografia	0	0	0	0
EMENTA: Produção da monografia como requisito parcial para conclusão do curso. Aplicação reflexiva de uma sequência didática desenvolvida ao longo do curso.				