

**PROCESSO n.º 32/2022**

PROCEDÊNCIA: ASSESSORIA DE DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL.  
ASSUNTO: PEDIDO DE ALTERAÇÃO DA MATRIZ CURRICULAR 2022.2 DO CURSO DE LICENCIATURA EM TECNOLOGIA EDUCACIONAL.

**PARECER n.º 26/2022****DATA: 24/8/2022****1 HISTÓRICO**

A Assessoria de Desenvolvimento Institucional protocolou junto ao Conselho Universitário – CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE, para análise e deliberação, o pedido de alteração da Matriz Curricular 2022.2 do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional.

**2 ANÁLISE**

2.1 Matriz Curricular anexa.

**3 PARECER**

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário – CONSUNI do Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE, deliberou:

**APROVAR** a alteração da Matriz Curricular 2022.2 do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional.

Brusque, 24 de agosto de 2022.

Rosemari Glatz (Presidente) \_\_\_\_\_

Sergio Rubens Fantini \_\_\_\_\_

Edinéia Pereira da Silva \_\_\_\_\_

Sidnei Gripa \_\_\_\_\_

Ademir Bernardino da Silva \_\_\_\_\_

Anna Lúcia Martins Mattoso \_\_\_\_\_

Günther Lothar Pertschy \_\_\_\_\_

Josely Cristiane Rosa \_\_\_\_\_



**UNIFEBE**

**Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE  
Conselho Universitário – CONSUNI**

Eliane Kormann Tomazoni \_\_\_\_\_

Rafaela Bohaczuk Venturelli Knop \_\_\_\_\_

Roberto Heinzle \_\_\_\_\_

Arthur Timm \_\_\_\_\_

Robson Zunino \_\_\_\_\_

Antonio Roberto Pacheco Francisco \_\_\_\_\_

André Vechi \_\_\_\_\_



FASES	Nº.	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA			CRED.
			TEÓRICO PRÁTICA	EXTENSÃO	TOTAL	
I	1	Profissionalidade Docente	62	8	70	4
	2	História da Educação	62	8	70	4
	3	Educação Especial e Inclusiva	62	8	70	4
	4	Fundamentos da Educação Básica	62	8	70	4
	5	Fundamentos Filosóficos e Sociológicos da Educação	31	4	35	2
	6	Projeto Acadêmico Interdisciplinar I	50	-	50	-
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>329</b>	<b>36</b>	<b>365</b>	<b>18</b>
II	7	Psicologia do Desenvolvimento	62	8	70	4
	8	Currículo e Marcos Legais	62	8	70	4
	9	Planejamento e Avaliação da Aprendizagem	62	8	70	4
	10	Currículo e Didática	62	8	70	4
	11	Sociedades em Rede: cibercultura e ciberespaço	31	4	35	2
	12	Projeto Acadêmico Interdisciplinar II	50	-	50	-
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>329</b>	<b>36</b>	<b>365</b>	<b>18</b>
III	13	Comunicação e Linguagem	62	8	70	4
	14	Gestão Escolar	62	8	70	4
	15	Educação Socioemocional	31	4	35	2
	16	Psicologia da Aprendizagem	62	8	70	4
	17	Educação na Cultura Digital	31	4	35	2
	18	Libras	31	4	35	2
	19	Projeto Acadêmico Interdisciplinar III	50	-	50	-
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>329</b>	<b>36</b>	<b>365</b>	<b>18</b>
IV	20	Cultura e Cidadania	62	8	70	4
	21	Desenvolvimento de Materiais Didáticos	62	8	70	4
	22	Jogos na Educação	62	8	70	4
	23	Metodologias Ativas I	31	4	35	2
	24	Ciências da Natureza e Tecnologias	62	8	70	4
	25	Projeto Acadêmico Interdisciplinar IV	50	-	50	-
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>329</b>	<b>36</b>	<b>365</b>	<b>18</b>
V	26	Desenvolvimento Regional	62	8	70	4
	27	Desenvolvimento de Jogos Educativos	62	8	70	4
	28	Metodologias Ativas II	62	8	70	4
	29	Matemática e Tecnologias	62	8	70	4
	30	Metodologia STEM e Cultura Maker*	31	4	35	2
	31	Projeto Acadêmico Interdisciplinar V	50	-	50	-



FASES	Nº.	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA			CRED.
			TEÓRICO PRÁTICA	EXTENSÃO	TOTAL	
	32	Estágio Supervisionado I	105	-	105	6
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>434</b>	<b>36</b>	<b>470</b>	<b>24</b>
VI	33	Empreendedorismo e Inovação	62	8	70	4
	34	Ensino de Programação na Educação	62	8	70	4
	35	Ciências Humanas, Sociais e Tecnologias	62	8	70	4
	36	Formação Docente para as Tecnologias Educacionais	62	8	70	4
	37	Projeto Acadêmico Interdisciplinar VI	50	-	50	-
	38	Estágio Supervisionado II	105	-	105	6
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>403</b>	<b>32</b>	<b>435</b>	<b>22</b>
VII	39	Linguagens e Tecnologias	62	8	70	4
	40	Robótica Educacional	62	8	70	4
	41	Gamificação na Educação	62	8	70	4
	42	Desenvolvimento de Mídias na Educação	62	8	70	4
	43	Projeto Acadêmico Interdisciplinar VII	50	-	50	-
	44	Estágio Supervisionado III	105	-	105	6
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>403</b>	<b>32</b>	<b>435</b>	<b>22</b>
VIII	45	Tecnologia das Coisas	62	8	70	4
	46	Projetos Inovadores em Tecnologias Educacionais	31	4	35	2
	47	<i>Role-Playing Games</i> na Educação	62	8	70	4
	48	Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem e Design Instrucional	62	8	70	4
	49	Acessibilidade e Tecnologias Assistivas	31	4	35	2
	50	Projeto Acadêmico Interdisciplinar VIII	50	-	50	-
	51	Estágio Supervisionado IV	105	-	105	6
	-	<b>SUBTOTAL</b>	<b>403</b>	<b>32</b>	<b>435</b>	<b>22</b>
-	52	Atividades Complementares**	132	68	200	-
-	-	<b>TOTAL GERAL</b>	<b>3.091</b>	<b>344</b>	<b>3.435</b>	<b>162</b>

\* A disciplina de Metodologia *STEM* e Cultura *Maker* será ofertada em regime intensivo.

\*\* As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do perfil do egresso e são desenvolvidas pelo acadêmico durante o curso, na instituição ou fora dela.