



**UNIFEBE**

# **TECNOLOGIA EDUCACIONAL**

**EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS  
MATRIZ CURRICULAR 2022.2**

**BRUSQUE (SC)  
2022**

**SUMÁRIO**

<b>1ª FASE</b> .....	<b>4</b>
PROFISSIONALIDADE DOCENTE .....	4
HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO .....	4
EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA.....	4
FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	4
FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS E SOCIOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO .....	4
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR I.....	4
<b>2ª FASE</b> .....	<b>5</b>
PSICOLOGIA DO DESENVOLVIMENTO.....	5
CURRÍCULO E MARCOS LEGAIS.....	5
PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM .....	5
CURRÍCULO E DIDÁTICA.....	5
SOCIEDADES EM REDE: CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO.....	5
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR II.....	5
<b>3ª FASE</b> .....	<b>6</b>
COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM .....	6
GESTÃO ESCOLAR .....	6
EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL.....	6
PSICOLOGIA DA APRENDIZAGEM .....	6
EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL.....	6
LIBRAS.....	6
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR III.....	6
<b>4ª FASE</b> .....	<b>7</b>
CULTURA E CIDADANIA .....	7
DESENVOLVIMENTO DE MATERIAIS DIDÁTICOS .....	7
JOGOS NA EDUCAÇÃO .....	7
METODOLOGIAS ATIVAS I .....	7
CIÊNCIAS DA NATUREZA E TECNOLOGIAS .....	7
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR IV.....	7
<b>5ª FASE</b> .....	<b>8</b>
DESENVOLVIMENTO REGIONAL.....	8
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS .....	8
METODOLOGIAS ATIVAS II .....	8
MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS .....	8
METODOLOGIA <i>STEM</i> E CULTURA <i>MAKER</i> .....	8
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR V.....	8
ESTÁGIO SUPERVISIONADO I.....	8
<b>6ª FASE</b> .....	<b>9</b>
EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO.....	9
ENSINO DE PROGRAMAÇÃO NA EDUCAÇÃO .....	9
CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E TECNOLOGIAS .....	9
FORMAÇÃO DOCENTE PARA AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS.....	9
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR VI.....	9
ESTÁGIO SUPERVISIONADO II.....	9

<b>7ª FASE</b> .....	<b>10</b>
LINGUAGENS E TECNOLOGIAS .....	10
ROBÓTICA EDUCACIONAL.....	10
GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO.....	10
DESENVOLVIMENTO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO .....	10
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR VII.....	10
ESTÁGIO SUPERVISIONADO III .....	10
<b>8ª FASE</b> .....	<b>11</b>
TECNOLOGIA DAS COISAS.....	11
PROJETOS INOVADORES EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS.....	11
<i>ROLE-PLAYING GAMES</i> NA EDUCAÇÃO .....	11
AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO-APRENDIZAGEM E DESIGN INSTRUCIONAL.....	11
ACESSIBILIDADE E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS .....	11
PROJETO ACADÊMICO INTERDISCIPLINAR VIII.....	11
ESTÁGIO SUPERVISIONADO IV.....	11

1ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
1	Profissionalidade Docente	70	A formação docente no Brasil e o debate contemporâneo. A identidade docente como objeto de pesquisa e de construção da prática pedagógica. A construção da identidade como formação inicial e contínua. Novas exigências educacionais e a Profissão Docente na perspectiva da Inclusão. Competências Docentes. Dimensões: Conhecimento Profissional, Prática Profissional e Engajamento Profissional. Reflexões sobre a Formação do Professor para Educação Inclusiva.
2	História da Educação	70	História e História da Educação desde as sociedades primitivas até a contemporaneidade. História da educação no Brasil. Contribuições dos povos indígenas e afro-brasileiros nas áreas social, econômica, cultural e política no Brasil. Modelos escolares no período colonial, imperial e republicano. Influências do pensamento liberal na educação. O Estado Novo e as novas diretrizes educacionais: a ideologia do Estado. Transformações educacionais: contexto de uma nova escola (1970-1980). A educação após 1988 com a nova Constituição. Análise do contexto histórico das legislações educacionais e a tentativa de democratizar o ensino nas escolas.
3	Educação Especial e Inclusiva	70	Documentos históricos e legais que fundamentam a política de Educação Especial e Inclusiva no Brasil. Inclusão/exclusão social das pessoas com deficiências. Tecnologias Assistivas: uso e desenvolvimento de ferramentas para a acessibilidade no contexto escolar. Questões étnico-político-sociais no ambiente escolar e a importância do Projeto Político Pedagógico: construção de um ambiente inclusivo e combate ao bullying. Estudo, análise e produção de relatos de experiências e práticas inclusivas.
4	Fundamentos da Educação Básica	70	Leis de Diretrizes e Bases da Educação - LBD 9394/96. Diretrizes Curriculares Nacionais. Políticas Públicas de Formação de Professores. Fundamentos pedagógicos da Base Nacional Comum Curricular. Competências Gerais da Educação Básica. Processo Formativo Educação Integral e Inclusiva.
5	Fundamentos Filosóficos e Sociológicos da Educação	35	A educação a partir dos paradigmas filosófico, social e político. O reflexo das correntes filosóficas e sociológicas no pensamento (paradigma) pedagógico. Liberalismo e Educação: a igualdade e a liberdade. Da Paidéia grega aos conceitos de revolução cultural e digital. A relação da ética/estética e as políticas públicas para a educação contemporânea.
6	Projeto Acadêmico Interdisciplinar I	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 1ª fase. Compreensão da identidade e profissionalidade docente a partir de investigação e diagnóstico da realidade.

2ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
7	Psicologia do Desenvolvimento	70	Teorias Psicológicas do Desenvolvimento Humano. Fases e contextos do desenvolvimento infantil. Desenvolvimento físico, cognitivo e psicossocial da infância, Adolescência, Adulterez Jovem, Meia Idade e Idoso. Processo de envelhecimento, respeito e valorização do Idoso. Transtornos do Neurodesenvolvimento.
8	Currículo e Marcos Legais	70	Conceitos e Concepções de Currículo. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e os currículos da educação básica. Educação das relações étnico-raciais e ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Diretrizes Curriculares Nacionais. Fundamentos pedagógicos da Base Nacional Comum Curricular. Competências Gerais da Educação Básica. Currículo Base do Território Catarinense. Diretrizes Curriculares da Secretaria de Educação de Brusque e municípios vizinhos. Direitos da Criança e do Adolescente. Educação para o trânsito.
9	Planejamento e Avaliação da Aprendizagem	70	Planejamento e Avaliação. BNCC: áreas do Conhecimento. Componentes curriculares: Competências Específicas, Unidades Temáticas, Objetos de Conhecimento e Habilidades. Avaliação diagnóstica, formativa e somativa. Avaliação Inclusiva. Instrumentos e critérios de avaliação. Avaliação e Replanejamento.
10	Currículo e Didática	70	Conceitos e Concepções de Currículo. Currículo na história da educação brasileira. Teorias e paradigmas curriculares. Políticas Curriculares. Cultura, Currículo e Contemporaneidade. Adaptação curricular para inclusão. História da Didática. Tendências Pedagógicas. Relações entre didática e planejamento. Pedagogia de Projetos. Estratégias inclusivas de Ensino.
11	Sociedades em Rede: cibercultura e ciberespaço	35	História do Computador. História da Internet. A construção das sociedades em rede mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Cibercultura. Ciberespaço. Cultura da Convergência. Imersão, Agência e Transformação. A sociedade, a cultura e os meios contemporâneos de comunicação. As relações humanas e educacionais mediadas por tecnologias digitais.
12	Projeto Acadêmico Interdisciplinar II	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 2ª fase. Concepções de educação, ensino-aprendizagem presentes na Base Nacional Comum Curricular e na realidade escolar.

3ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
13	Comunicação e Linguagem	70	Estudo da linguagem e dos processos da comunicação. Noções de texto, estratégias de leitura e de produção textual. Coerência e coesão. Adequação à norma padrão aplicada aos gêneros textuais. Planejamento de pesquisa. Revisão de literatura. Normas para trabalhos acadêmicos. Técnicas de pesquisa. Métodos quantitativos e qualitativos. Análise de dados.
14	Gestão Escolar	70	Estrutura organizacional da escola na perspectiva da inclusão. Princípios e organização do trabalho escolar. Gestão Democrática. Perfil do gestor educacional. Planejamento e gestão do tempo e do espaço nas instituições educativas. Projeto Político Pedagógico. Colegiados. Gestão educacional e prática docente. Avaliação Institucional.
15	Educação Socioemocional	35	Processo formativo e competências socioemocionais da Base Nacional Comum Curricular. Cuidados físico e emocional. Autocrítica, autoconhecimento e autocuidado. Empatia. Práticas Sociais: relacionamento inter e intrapessoal. Resolução de conflitos. Ambiente colaborativo. Tomada de decisão com princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
16	Psicologia da Aprendizagem	70	As relações entre Psicologia e Educação. Teorias contemporâneas da aprendizagem. O processo de ensino e aprendizagem e a interdisciplinaridade na ação psicopedagógica. Transtornos da aprendizagem. Psicologia e pessoas com deficiência. As bases psicológicas para a inclusão escolar.
17	Educação na Cultura Digital	35	A Teoria Construcionista. História do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na Educação, no mundo e no Brasil. Programas de inserção das tecnologias educacionais nas escolas e programas de formação de professores. Educar na Cultura Digital a partir de práticas significativas nos processos de ensino e aprendizagem com o uso das tecnologias digitais.
18	Libras	35	Introdução às teorias sobre a educação dos surdos. História, cultura e identidade surda. Escola inclusiva e/ou escola especial bilíngue. Noções básicas da língua brasileira de sinais: Libras. Práticas comunicativas e de tradução/interpretação.
19	Projeto Interdisciplinar III Acadêmico	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 3ª fase. Concepções de competências e desenvolvimento de habilidades presentes na Base Nacional Comum Curricular e na realidade escolar, mediado pela cultura digital.

4ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
20	Cultura e Cidadania	70	Cultura. Cultura e Diversidade. Relações étnico-raciais. História e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Direitos humanos. Relações de gênero. A inclusão da pessoa com deficiência na sociedade. Ética, moral e cidadania. Memória e Patrimônio Cultural.
21	Desenvolvimento de Materiais Didáticos	70	<i>Design Thinking</i> como metodologia para a resolução de problemas. Pedagogia de Projetos. Metodologia de desenvolvimento projetual. Desenvolvimento de materiais didáticos analógicos e digitais para a educação.
22	Jogos na Educação	70	Jogos e Educação. Fundamentos dos jogos. Ludicidade e processos de ensino-aprendizagem. Teoria do Flow. Utilização de jogos analógicos e digitais na educação.
23	Metodologias Ativas I	35	Fundamentos acerca da utilização das Metodologias Ativas nos processos de ensino-aprendizagem. Aprendizagem centrada no estudante. Aprendizagem Baseada em Problemas. Aprendizagem Baseada em Projetos.
24	Ciências da Natureza e Tecnologias	70	Conhecimento científico e método científico. O ensino das Ciências da Natureza no Ensino Fundamental e Médio mediados por tecnologias digitais. Componentes curriculares: Competências, Unidades Temáticas, Objetos do Conhecimento e Habilidades. Procedimentos metodológicos, recursos didáticos e tecnológicos. Planejamento e práticas de ensino. Competências e Habilidades Docentes.
25	Projeto Interdisciplinar IV Acadêmico	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 4ª fase. Análise e proposta de atuação por meio de tecnologias e recursos nos processos de ensino e aprendizagem, a partir de investigação e diagnóstico da realidade.

5ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
26	Desenvolvimento Regional	70	Desenvolvimento econômico: desenvolvimento econômico intersetorial; especialização e diversificação regional; arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento político: participação e coesão social; capacidade do Estado para implantar projeto de desenvolvimento em parceria com outros empreendedores. Desenvolvimento territorial: equilíbrio cidade e campo; organização regional. Desenvolvimento ambiental: desenvolvimento sustentável e sustentabilidade; as organizações e a responsabilidade socioambiental. Desenvolvimento sociocultural: distribuição de renda; qualidade de vida; acesso aos recursos e serviços sociais; valorização da cultura local.
27	Desenvolvimento de Jogos Educativos	70	Jogos educativos como ferramentas para os processos de ensino-aprendizagem. Processo de Game Design de jogos educativos. Tétrade Elementar. Documento de Game Design Educativo. Perfil do jogador.
28	Metodologias Ativas II	70	Metodologias Ativas e processos de ensino-aprendizagem. Aprendizagem Baseada em Equipes. <i>Peer Instruction</i> . Educação Baseada em competências. <i>Microlearning</i> . <i>Visual Thinking</i> .
29	Matemática e Tecnologias	70	O processo de construção dos conceitos matemáticos pelo sujeito por meio de sua atividade reinventiva e cooperativa. A matemática na interpretação e uso das estatísticas e indicadores educacionais. O ensino da Matemática no Ensino Fundamental e Médio, mediados por tecnologias digitais. Componentes curriculares: Competências, Unidades Temáticas, Objetos do Conhecimento e Habilidades. Procedimentos metodológicos, recursos didáticos e tecnológicos. Planejamento e práticas de ensino. Análise dos indicadores do IDEB de Matemática. Competências e Habilidades Docentes.
30	Metodologia <i>STEM</i> e Cultura <i>Maker</i>	35	Metodologia <i>STEM</i> e a Base Nacional Comum Curricular. Metodologia <i>STEM</i> : Planejamento, intervenção e avaliação. História da Cultura <i>Maker</i> . Bases teórico-pedagógicas da Cultura <i>Maker</i> .
31	Projeto Acadêmico Interdisciplinar V	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 5ª fase. Análise e proposta de atuação por meio de tecnologias e recursos nos processos de ensino e aprendizagem, a partir de investigação e diagnóstico da realidade.
32	Estágio Supervisionado I	105	Elaboração do projeto e fundamentação teórica acerca da utilização de tecnologias educacionais mediando processos de ensino e aprendizagem junto aos docentes e suas turmas, na modalidade de Ensino Fundamental, Anos Iniciais, 1º ao 5º Ano. Diagnóstico no campo de estágio. Elaboração dos Planos de Ação, integrando os diferentes componentes curriculares com a utilização de tecnologias educacionais. Intervenção no campo de estágio e aplicação dos Planos de Ação. Organização dos Relatórios. Análise de dados e considerações. Organização e apresentação do Portfólio.

6ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
33	Empreendedorismo e Inovação	70	Empreendedorismo e intraempreendedorismo. Plano de negócio. Formalização e tributação de empresas. Processo de inovação e gestão da inovação. Ambientes de inovação e estruturas de apoio.
34	Ensino de Programação na Educação	70	Conceitos básicos de programação de computadores. Introdução à lógica de programação. Ferramentas analógicas e digitais para o ensino de programação. Utilização de recursos lúdicos para o ensino de programação.
35	Ciências Humanas, Sociais e Tecnologias	70	Elaboração conceitual: espaço, tempo, cultura, relações sociais e de produção. A evolução do conceito de espaço nas sociedades. O ensino da Geografia no Ensino Fundamental e Médio, mediados por tecnologias digitais. As matrizes do pensamento histórico. A evolução do conceito de tempo nas sociedades. O ensino de História nos anos iniciais e finais, mediados por tecnologias digitais. Componentes curriculares: Competências; Unidades Temáticas, Objetos do Conhecimento e Habilidades. Procedimentos metodológicos, recursos didáticos e tecnológicos. Planejamento e práticas de ensino. Competências e Habilidades Docentes.
36	Formação Docente para as Tecnologias Educacionais	70	Formação continuada de professores. A papel do professor na Formação Docente. Formação de Professores para as tecnologias digitais. Tecnologias digitais para gerenciamento de organização da atividade docente e de gestão da aprendizagem. Tecnologias digitais para o desenvolvimento das atividades de ensino e aprendizagem.
37	Projeto Acadêmico Interdisciplinar VI	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 6ª fase. Análise e proposta de atuação por meio de tecnologias e recursos nos processos de ensino e aprendizagem, bem como a Formação Docente, a partir de investigação e diagnóstico da realidade.
38	Estágio Supervisionado II	105	Elaboração do projeto e fundamentação teórica acerca da utilização de tecnologias educacionais mediando processos de ensino e aprendizagem junto aos docentes e suas turmas, na modalidade de Ensino Fundamental, Anos Finais, 6º ao 9º Ano. Diagnóstico no campo de estágio. Elaboração dos Planos de Ação, integrando os diferentes componentes curriculares com a utilização de tecnologias educacionais. Intervenção no campo de estágio e aplicação dos Planos de Ação. Organização dos Relatórios. Análise de dados e considerações. Organização e apresentação do Portfólio.

7ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
39	Linguagens e Tecnologias	70	Concepções de linguagem, língua e prática social, variações linguísticas. O ensino da Língua Portuguesa e Inglesa no Ensino Fundamental e Médio, mediados por tecnologias digitais: eixos Oralidade, Leitura/Escuta, Produção de Textos e Análise Linguística/Semiótica. Procedimentos metodológicos, recursos didáticos e tecnológicos. Planejamento e práticas de ensino. Competências e Habilidades Docentes.
40	Robótica Educacional	70	Conceitos fundamentais em Robótica Educacional. História, definições e aplicações dos robôs no desenvolvimento tecnológico, econômico e social. Programação de robôs. Desenvolvimento da robótica por meio do Arduino.
41	Gamificação na Educação	70	Processos de gamificação aplicados na Educação. Emblemas, Pontos e Placares de Líderes. Utilização de recursos analógicos e digitais para o desenvolvimento de atividades gamificadas.
42	Desenvolvimento de Mídias na Educação	70	Fundamentos e conceitos de Mídias. Utilização de mídias nos processos de ensino-aprendizagem. Planejamento e desenvolvimento de mídias na educação: recursos visuais e sonoros.
43	Projeto Interdisciplinar VII Acadêmico	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 7ª fase. Aprofundamento das práticas educacionais em tecnologias educacionais.
44	Estágio Supervisionado III	105	Elaboração do projeto e fundamentação teórica acerca da utilização de tecnologias educacionais mediando processos de ensino e aprendizagem junto aos docentes e suas turmas, na modalidade de Ensino Médio, 1º ao 3º Ano. Diagnóstico no campo de estágio. Elaboração dos Planos de Ação, integrando os diferentes componentes curriculares com a utilização de tecnologias educacionais. Intervenção no campo de estágio e aplicação dos Planos de Ação. Organização dos Relatórios. Análise de dados e considerações. Organização e apresentação do Portfólio.

8ª FASE			
Nº.	DISCIPLINA	C/H	EMENTA
45	Tecnologia das Coisas	70	Concepções acerca das Tecnologias das Coisas e da Internet das coisas. Objetos tecnológicos e suas implicações no consumo, na sociedade e nas relações humanas. Atividades de ensino-aprendizagem mediadas pelas tecnologias das coisas e internet das coisas.
46	Projetos Inovadores em Tecnologias Educacionais	35	Metodologias de desenvolvimento de projetos. Estado da arte das tecnologias educacionais. Eventos e atividades para resolução de problemas na área da educação. Aplicações de Hackatons e Game Jams para o desenvolvimento da criatividade e inovação na área educacional. Empreendedorismos em soluções para tecnologias educacionais.
47	Role-Playing Games na Educação	70	História e cultura do RPG de Mesa. Conceitos e fundamentos do RPG de Mesa na Educação. Utilização do RPG de Mesa como jogo criativo e cooperativo para os processos educacionais. A ludicidade e o desenvolvimento de narrativas por meio do RPG de Mesa na Educação. Funções do Mestre do Jogo e dos Jogadores.
48	Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem e Design Instrucional	70	Ambientes virtuais de ensino-aprendizagem. Organização e gerenciamento de salas virtuais. Sala de aula invertida. Ensino Híbrido. Design Instrucional. Tutoria.
49	Acessibilidade e Tecnologias Assistivas	35	Estudo da acessibilidade, normas técnicas e conceitos relacionados e aplicações junto a projetos de inclusão no espaço escolar e social. O objetivo da tecnologia assistiva. A tecnologia assistiva em prol da inclusão social e educativa. Divisão das categorias assistivas. Softwares de acessibilidade, funções e usos. O objetivo e a importância da comunicação alternativa. Símbolos gráficos PCS, Bliss e PIC. Recursos e serviços de acessibilidade. Sala de recursos multifuncional, materiais e estratégias.
50	Projeto Acadêmico Interdisciplinar VIII	50	Articula os estudos dos diferentes componentes curriculares da 8ª fase. Aprofundamento das práticas educacionais em tecnologias educacionais.
51	Estágio Supervisionado IV	105	Elaboração do projeto e fundamentação teórica acerca da utilização de tecnologias educacionais mediando processos de ensino e aprendizagem junto aos docentes e suas turmas, em Salas ou Laboratórios de Informática, Laboratórios de Robótica Educacional ou Laboratórios de Metodologias Ativas, em escolas ou ambientes informais de educação, mediando processos de ensino e aprendizagem para qualquer modalidade escolar ou turma. Diagnóstico no campo de estágio. Elaboração dos Planos de Ação, integrando os diferentes componentes curriculares com a utilização de tecnologias educacionais. Intervenção no campo de estágio e aplicação dos Planos de Ação. Organização dos Relatórios. Análise de dados e considerações. Organização e apresentação do Portfólio. Elaboração e apresentação do Artigo Científico.