



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL

Proposta de Projeto Político Pedagógico

Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias
Eduacionais

Natal, 2016

Resumo

Apesar de vivermos numa sociedade na qual as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) permeiam os mais diversos setores tais como indústria, varejo, serviços, no contexto da saúde, finanças, dentre outros, a Educação Básica e Superior brasileira ainda ensaia experiências de integração das TIC em sua rotina. Isso se deve, em parte, à formação inicial dos docentes que ainda pouco contempla o uso pedagógico das tecnologias digitais para os processos de ensino e aprendizagem, embora muitas vezes tais tecnologias estejam presentes nas instituições de ensino como é o caso dos laboratórios de informática, laptops, tablets, lousas digitais, dentre outros recursos. Visando contribuir para a criação de uma nova cultura de inovação em educação que integre as tecnologias digitais à dinâmica das ações pedagógicas nas instituições de ensino do estado do Rio Grande do Norte, este documento apresenta a proposta de um curso de Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais no contexto do Instituto Metrópole Digital (IMD) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

Sumário

1. Identificação da Proposta

1.1 Nível da proposta

2 Caracterização da Proposta

2.1 Contextualização institucional e regional da proposta

2.2 Histórico do curso

2.3 Cooperação e intercâmbio

3. Áreas de concentração

3.1 Linha de pesquisa em Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

3.2 Linha de pesquisa em Práticas Educativas com Tecnologias Digitais

3.3 Grade curricular

4. Caracterização do curso

4.1 Objetivos do curso / perfil do egresso a ser formado

4.2 Total de créditos para Titulação

4.3 Processo seletivo

4.4 Descrição sintética do esquema de oferta do curso

5. Infraestrutura Administrativa e de Ensino e Pesquisa

5.1 Laboratórios

5.2 Caracterização do acervo da Biblioteca

5.3 Financiamentos

5.4 Informações adicionais

6. Disciplinas

6.1 Disciplinas obrigatórias para todas as linhas de pesquisa

6.2 Linha de pesquisa em Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

6.3 Linha de pesquisa em Práticas Educativas com Tecnologias Digitais

7. Corpo docente

8. Mapeamento dos docentes por área de formação

1. Identificação da Proposta

Nome do programa:	Inovação em Tecnologias Educacionais
Área de conhecimento:	Sociais e Humanidades (90192000)
Área de avaliação:	Interdisciplinar (90100000)
Tem graduação na área ou área afim:	Sim
Ano de início da graduação:	1976 – Licenciatura em Pedagogia 1986 – Bacharelado em Ciência da Computação 1995 – Bacharelado em Engenharia da Computação 2011 – Bacharelado em Tecnologia da Informação

1.1 Nível da proposta

Nível do curso:	Mestrado Profissional
Situação do curso:	Projeto
Histórico do curso na CAPES:	Nova Proposta de Curso

2 Caracterização da Proposta

2.1 Contextualização institucional e regional da proposta

A Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) é uma instituição universitária de caráter público, organizada sob a forma de autarquia de regime especial, vinculada ao Ministério da Educação, com sede e foro na cidade de Natal, capital do Estado do Rio Grande do Norte. Ela foi criada pela lei estadual Nº 2307 de 25 de junho de 1958, sendo federalizada logo em seguida pela lei Nº 62.091 em 18 de dezembro de 1960. Com a federalização, a UFRN passou a ser composta por cinco estabelecimentos de ensino superior: Faculdade de Odontologia, Faculdade de Farmácia, Faculdade de Medicina, Faculdade de Direito e a Escola de Engenharia.

Após a primeira década de sua instalação, com um plano de reestruturação aprovado pelo decreto Nº 62.091 de 24 de janeiro de 1968, a UFRN passou por um processo de reorganização que marcou o fim das Faculdades e a consolidação da atual estrutura, ou seja, o agrupamento de diversos Departamentos que, dependendo da natureza dos cursos e disciplinas, organizaram-se em Centros Acadêmicos.

Nos anos 70, teve início a construção do Campus Central, numa área de 123 hectares. O Campus abriga atualmente um arrojado complexo arquitetônico, circundado por um anel viário que o integra à malha urbana da cidade de Natal.

Em seguida, a estrutura da UFRN foi modificada novamente pelo decreto Nº 74.211 de 24 de junho de 1974, constituindo-se, também, a partir de então do Conselho Universitário (CONSUNI), Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CONSEPE), Conselho de Curadores (CONCURA) e Reitoria, visando atender às novas e crescentes demandas da sociedade e se enquadrar nas diretrizes do governo Federal para a Educação Superior.

Uma última reforma do estatuto, concluída em 1996, estabeleceu a estrutura em vigor atualmente na Universidade, acrescentando-se aos conselhos existentes o Conselho de Administração (CONSAD) e criando, na estrutura acadêmica, as Unidades Acadêmicas Especializadas e os Núcleos de Estudos Interdisciplinares.

Além dos diversos setores de aulas, laboratórios e bibliotecas, o Campus Central possui um Centro de Convivência com restaurante, agências bancárias, livrarias, galeria de arte e agência dos correios. No prédio da Reitoria funcionam o Gabinete do Reitor, as Pró-Reitorias e todos os setores da Administração Central.

Com o seu planejado crescimento, a UFRN criou novos cursos de graduação e de pós-graduação para atender às necessidades de profissionais em áreas estratégicas para o Rio Grande do Norte, para a região Nordeste e para o Brasil, contemplando também as tendências mundiais no seu crescimento estratégico. Atualmente a UFRN oferece cursos de nível infantil, fundamental, técnico, graduação, aperfeiçoamento, especialização, residência médica, residência tecnológica, mestrado acadêmico,

mestrado profissional e doutorado, além de cursos de educação à distância e estágios de pós-doutorado. A comunidade acadêmica é formada por aproximadamente 40.000 estudantes (graduação e pós-graduação), 3.200 servidores técnico-administrativos e 2.200 docentes.

O sistema de Pós-graduação da UFRN tem 37 anos de funcionamento, crescendo de forma sólida por meio da ampliação do número de cursos nas mais diversas áreas do conhecimento, consolidação de programas e aumento na oferta de vagas, com o intuito de atender às demandas de formação especializada do estado do Rio Grande do Norte. Atualmente a pós-graduação da UFRN conta com 67 cursos lato sensu (51 presenciais, 8 à distância e 8 semi-presenciais) e 119 cursos stricto sensu (58 de mestrado acadêmico, 20 de mestrado profissional e 41 de doutorado). Dentre os programas de pós-graduação ativos, nove apresentam conceito 5 e três apresentam conceito 6 na CAPES.

Em paralelo a essa evolução da UFRN, também pudemos perceber que a globalização da sociedade e sua informatização colocaram o conhecimento e a informação em posições privilegiadas como fonte de poder e de valor e provocaram profundas mudanças na organização do trabalho e nas formas de ensinar e aprender. Essas novas formas de produção e distribuição do conhecimento alteraram a estrutura, o planejamento das informações por meio dos diferentes meios de comunicação, surgindo um novo universo para a geração de conhecimento. Portanto, a área da Educação, ao acompanhar as mudanças e evoluções tecnológicas, deveria usar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para proporcionar, nesse sentido, um enriquecimento dos ambientes de ensino e de aprendizagem, oportunizando, assim, espaços de convivência e, conseqüentemente, espaços de inovações.

No entanto, apesar de vivermos numa sociedade conectada onde as TIC permeiam os mais diversos setores tais como indústria, varejo, serviços, no contexto da saúde, finanças, dentre outros, a Educação Básica e Superior brasileira ainda ensaia experiências de integração dessas tecnologias em sua rotina [1]. Isso se deve, em parte, à formação inicial dos docentes que ainda pouco contempla o uso pedagógico das tecnologias digitais para os processos de ensino e aprendizagem, embora muitas vezes tais tecnologias estejam presentes nas instituições de ensino como é o caso dos laboratórios de informática, laptops, tablets, lousas digitais, dentre outros recursos [2]. Além disso, ainda são poucos os componentes curriculares destes cursos que oportunizam a formação, apesar das diretrizes curriculares nacionais para os cursos de formação de professores prever que os egressos dominem as TIC para o ensino e aprendizagem. Assim, a necessidade formativa recai para cursos de formação continuada.

Segundo o Horizon Report 2013 [3], a principal dificuldade não é mais o acesso às diversas tecnologias, que crescem a cada dia, mas sim fazer o educador repensar as suas práticas e superar o paradigma das instituições de ensino como fontes de transmissão de informação, propondo aberturas para propostas e metodologias mais investigativas e que contemplem a experimentação, a mediação e a colaboração, tornando a educação mais interessante como agente motivador e modificador de todo o processo de conhecimento. Neste contexto, percebe-se que há um grande descompasso entre o que

as instituições de ensino oferecem e o que os indivíduos precisam para enfrentar alguns desafios da vida real como ingressar no mercado de trabalho.

Quando uma criança entra na escola, aos 6 anos, ela apresenta 98% de índice criativo. No entanto, quando sai do ensino superior, por volta dos 23 anos, o índice criativo tem passado para apenas 2% [4]. Ou seja, as pessoas estão saindo formadas das instituições do ensino desprovidas de características criativas, inovadoras e com pensamento “fora da caixa”, diferentemente do que o mercado de trabalho tanto procura. Ao longo de toda a formação, essas características estão sendo privadas dos indivíduos, colocando todo mundo para pensar da mesma forma, o que não mais consegue engajar as novas gerações. Esse resultado também é consequência de um currículo bastante engessado na Educação Básica que dificulta o desenvolvimento de atividades efetivamente criativas, inovadoras e interdisciplinares, inclusive com o uso das tecnologias digitais.

Portanto, é preciso inovar fomentando novas estratégias pedagógicas e investigar, experimentar e implementar novas formas de ensinar e aprender, indo além dos espaços formais de educação. Para isso, é oportuno disponibilizar experiências aos profissionais da educação em que se apropriem de recursos educativos digitais e diversifiquem suas estratégias de ensino com o intuito de se reconstruir constantemente a partir da experimentação e avaliação de novas práticas pedagógicas e educacionais. Assim, essas estratégias de ensino devem passar pelo empoderamento dos alunos, a criação de ambientes propícios para o compartilhamento de ideias, a transformação da sala de aula em uma verdadeira experiência engajadora, a integração entre diferentes conteúdos, o uso das tecnologias integradas ao currículo, o trabalho com projetos, tudo de forma com que as mudanças abranjam aspectos didáticos e pedagógicos de uma educação baseada em resolução de problemas [5]. Além disso, essa formação do docente também deve pretender contemplar os gestores (direção e coordenação pedagógica), que além de serem docentes das escolas que atuam, também são agentes responsáveis pela gestão do uso das tecnologias no cotidiano educacional, nas áreas administrativa e pedagógica.

Neste sentido, observa-se que a emergência de uma demanda tecnológica da atual sociedade embasa as preocupações da UFRN com uma educação tecnológica. Torna-se explícita a necessidade regional quanto à oferta de cursos complementares – formação continuada – que ofereçam subsídios para o desenvolvimento e a prática educativa com tecnologias educacionais. Esta demanda caracteriza-se, em grande parte, pela educação básica, que contempla um número elevado de escolas equipadas com recursos tecnológicos, mas que, muitas vezes, apresentam dificuldades em relação à elaboração e à execução de projetos para sua adequada utilização, dificultando, assim, a implementação dos recursos disponíveis e necessários para o trabalho docente.

Além disso, é de conhecimento geral que o número de profissionais da Educação Básica com curso de pós-graduação *stricto sensu* é incipiente no país como um todo [6]. A maior parte dos educadores que se qualificam neste nível de estudos pertence aos grandes centros urbanos e, além disso, existe uma tendência de migração de tais profissionais para a docência no Ensino Superior. Portanto, faz-se necessário possibilitar o acesso à qualificação dos profissionais para a produção do conhecimento e para as inovações pedagógicas no sentido de responder às demandas desde a Educação Infantil até o Ensino Superior, visando atender aos princípios filosóficos,

organizacionais e operativos preconizados pela Universidade e aos problemas da educação contemporânea.

Sendo assim, a presente proposta de curso de Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais (MPITE) visa ajudar a atender essa demanda, contribuindo para criar uma nova cultura de inovação em educação que integre as TIC à dinâmica das ações pedagógicas nas instituições de ensino da região, especialmente do estado do Rio Grande do Norte. A proposta vem ao encontro das políticas públicas nacionais, voltadas à inovação e à democratização da educação, objetivos deste curso e da UFRN, sendo forte e amplamente alicerçada no Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) do Ministério da Educação (MEC), no Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024, no Plano Estadual de Educação do RN (PEE-RN) 2015-2025, e no Plano Municipal de Educação da Cidade do Natal (PME-Natal) 2015-2025, que apontam uma grande necessidade de expansão do número de profissionais da educação com pós-graduação *stricto sensu* e demonstram a importância desses profissionais atuarem na Educação Básica e na Educação Superior. Diante disso, foi mapeado um conjunto de possíveis contribuições que o Instituto Metrópole Digital (IMD) da UFRN poderá fazer, no curto, médio e longo prazo, para auxiliar às Secretarias de Educação dos municípios e do estado a alcançarem as metas previstas nos seus respectivos Planos de Educação. A partir desse mapeamento, a presente proposta de curso de mestrado profissional foi delineada.

O MPITE terá foco tanto em desenvolvimento quanto em uso e avaliação das TIC na Educação. Para isso, as linhas de pesquisa propostas são: (1) Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais; e (2) Práticas Educativas com Tecnologias Digitais. Essas duas linhas são complementares pois permitem se estender desde o desenvolvimento de novas ferramentas digitais até a sua aplicação e avaliação através de práticas pedagógicas. Elas foram escolhidas devido à competência acadêmica e profissional de docentes doutores que hoje compõem o quadro da UFRN nessas áreas, sendo expressa através não apenas de produção intelectual científica e tecnológica na área, mas também pela experiência e vivência profissional de tais profissionais em instituições de ensino, públicas e privadas, nacionais e internacionais. Além disso, elas são contempladas por vários dos projetos sendo atualmente executados por tais pesquisadores em diferentes unidades acadêmicas da UFRN.

A intenção é desenvolver um curso pautado na dinâmica e nas necessidades advindas do trabalho cotidiano dos docentes e gestores nos ambientes das instituições de ensino, de modo a fortalecê-los no enfrentamento dos desafios postos por esse trabalho. Para isso, partimos da compreensão de que a construção e aquisição de conhecimento pelos sujeitos são potencializadas por meio de processo de aprendizagem participativo e significativo, possibilitando a todos os envolvidos se perceberem e atuarem como sujeitos/autores do conhecimento, tornando a instituição de ensino e a sala de aula espaços de discussões, pesquisas, descobertas e não um ambiente amorfo, de mera repetição e reprodução de ideias, conceitos e preconceitos. Além disso, acreditamos que o suporte a recursos multimidiáticos contribui com esse processo ao oportunizar diferentes formas de representar o conhecimento, ampliar as possibilidades de interação com seus pares e acesso a outras fontes de informação.

Desse modo, esse curso de mestrado deverá dialogar, permanentemente, com as instituições de ensino, comunidades, salas de aula e com a prática docente, a partir de uma sólida fundamentação teórica e interdisciplinar que contemple aspectos relativos à metodologia de ensino, aos saberes e conhecimentos dos conteúdos específicos da área de formação, à instituição de ensino, ao aluno e ao próprio trabalho docente. Ao mesmo tempo, o curso também deverá se constituir como espaço privilegiado de diálogo, em que as “verdades” estabelecidas no campo do conhecimento sejam debatidas, questionadas e, nesse processo, novos saberes, novos conhecimentos, sejam produzidos, sistematizados, construídos. Assim, na condição de sujeitos da educação é fundamental fortalecer uma formação permanente em que sejam contemplados aspectos como:

- O fortalecimento do compromisso com a melhoria da qualidade de ensino e da aprendizagem;
- O incremento na postura crítica acerca do ato educativo, especialmente no que tange ao uso das TIC;
- A construção de uma visão mais ampla do ambiente acadêmico/escolar e da sala de aula e sua articulação com as tecnologias e com um projeto de sociedade;
- A percepção das complexas relações entre a educação, o ensino, a cultura, a tecnologia, a sociedade e o ambiente como uma das possibilidades de nos colocarmos no mundo moderno;
- A visão de inovação e de propósito empreendedor (iniciativa, planejamento, autoconfiança, liderança, determinação);
- A valorização do docente por meio do aprimoramento de sua formação.

Portanto, espera-se que a implantação do MPITE possa contribuir para a ampliação e democratização do acesso ao ensino de pós-graduação stricto sensu aos docentes da Educação Básica e fortalecer a sua relação com a Educação Superior, aproximando ambientes de formação e de pesquisa a partir da articulação entre teorias, conhecimentos e práticas. Também espera-se que a pesquisa aplicada desenvolvida no MPITE contribua para transferir o conhecimento acadêmico para a resolução de problemas reais de instituições de ensino da região, assim como para a geração de produtos (soluções educacionais) com caráter inovador. Os produtos que forem sendo gerados pelos docentes e discentes do curso serão disponibilizados em um repositório específico que será criado para esse fim no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) da UFRN. Esse repositório será de livre acesso para permitir que outros pesquisadores e profissionais interessados nos produtos desenvolvidos no MPITE façam uso dos mesmos em suas instituições de ensino.

Pretendemos, pois, oferecer um curso que sensibilize e mobilize docentes e gestores, cada vez mais, para a melhoria do ensino, da aprendizagem e, assim, se possa avançar na direção da garantia do direito de todos e de cada um a aprender. Daí a importância de assegurar uma formação que possibilite compreender que, para além do título de mestre e dos ganhos na carreira, é urgente que sejam feitas mudanças nas posturas e práticas em sala de aula.

Dessa forma, o MPITE também desempenhará um papel importante e fundamental dentro da proposta central da UFRN de promover e estimular a formação de mão de obra qualificada em nível de pós-graduação no estado do Rio Grande do Norte,

ajudando assim a cumprir as metas do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2010-2019 da UFRN.

[1] Maia, D.; Barreto, M.: Tecnologias digitais na educação: uma análise das políticas públicas brasileiras. Educação, Formação & Tecnologias, 5 (1), 47-61, 2012. Disponível a partir de <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/213>

[2] Gatti, B.; Barreto, E.: Professores do Brasil: impasses e desafios. Brasília: UNESCO, 2009. Disponível a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001846/184682por.pdf>

[3] NMC: Horizon Report - Edição Ensino Superior. The New Media Consortium, 2013. Disponível a partir de <http://www.nmc.org/pdf/2013-Horizon-Report-HE-PT.pdf>

[4] Land, G.; Jarman, B.: Breakpoint and Beyond: Mastering the Future Today. Leadership 2000 Inc, 1998.

[5] Almeida, M.; Valente, J.: Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.

[6] PNE: Observatório do Plano Nacional de Educação. MEC, 2016. Disponível a partir de <http://www.observatoriodopne.org.br/metas-pne/16-professores-pos-graduados/indicadores>

2.2 Histórico do curso

O Instituto Metrópole Digital oferece cursos em vários níveis da educação: cursos técnicos de nível médio, cursos de graduação, cursos de pós-graduação lato sensu (especialização e residência tecnológica) e cursos de pós-graduação stricto sensu (mestrado profissional, mestrado acadêmico e doutorado).

Ensino Técnico:

O IMD oferece Cursos Técnicos de Nível Médio em formato concomitante, na modalidade semipresencial, aliando encontros presenciais com a modalidade de Educação a Distância (EAD). Esses cursos se fundamentam nas resoluções e na missão educacional do IMD e da UFRN que visam disseminar o saber como forma de contribuição para o desenvolvimento humano comprometendo-se com a justiça social, a democracia e a cidadania. O Ensino a Distância foi definido como linha prioritária do plano de ação dos cursos técnicos como forma de ampliação da oferta de vagas visando alcançar à população que não tem acesso a educação pública e gratuita de qualidade.

Os cursos contam com dois eixos tecnológicos: (1) Informação e Comunicação; e (2) Controle e Processos Industriais. Inicialmente cada eixo contava apenas com uma habilitação. Atualmente, cada um deles oferece três possíveis habilitações para os discentes: Técnico em Informática para Internet, Técnico em Redes de Computadores e Técnico em Programação de Jogos Digitais (eixo de Informação e Comunicação);

Técnico em Eletrônica, Técnico em Automação Industrial e Técnico em Mecatrônica (eixo de Controle e Processos Industriais).

A primeira turma dos cursos iniciou-se no primeiro semestre de 2009, contando com cerca de 1200 alunos. Essa turma, que foi executada em um período de 15 meses, tendo 407 alunos formados no ano de 2011. Atualmente, está sendo ofertada a oitava turma dos cursos para cerca de 1200 alunos selecionados em 5 polos da capital e do interior do estado.

Ensino de Graduação:

Tendo em vista a crescente demanda atual por profissionais das TIC e a diversidade de formações necessária, o IMD vem buscando oferecer novas oportunidades aos seus discentes de graduação, acompanhando a expansão do ensino superior e os novos modelos de estrutura curricular dos bacharelados interdisciplinares, estabelecendo os seguintes princípios de organização e execução pedagógicas: atualidade e flexibilidade curricular; melhoria da qualidade e ampliação da eficiência do ensino de graduação, com concomitante redução de taxas de evasão, retenção e repetência; incorporação de novas metodologias didático-pedagógicas, em especial os novos aportes e possibilidades das TIC; e sistemática capacitação do corpo docente em matéria didático-pedagógica. Nesse sentido, o IMD iniciou em 2013 um novo curso de Bacharelado em Tecnologia da Informação (BTI), seguindo as premissas apresentadas para um Bacharelado Interdisciplinar, tendo como área de conhecimento principal a Tecnologia da Informação e ofertando um conjunto de 300 vagas anuais.

Compreendido como um curso inovador, que se constitui como um dos pilares da proposta da UFRN ao Programa de Expansão e Reestruturação das Universidades Federais (REUNI), o BTI é um curso superior de graduação interdisciplinar que possibilita ao discente uma formação continuada em dois ciclos. Ele representa o 1º ciclo desta formação com duração de 3,5 anos em turno diurno (ou 4,5 anos em turno noturno). O curso passa a ter um núcleo de componentes curriculares comuns nos três (ou quatro) primeiros semestres. Esse é o período no qual os discentes são introduzidos aos fundamentos da Computação. Passado esse período de amadurecimento, ao fim do terceiro (ou quarto) semestre, o aluno pode escolher entre as possíveis ênfases de especialização do curso que se caracterizam como de formação específica (Ciência da Computação, Engenharia de Software, Redes de Computadores, Sistemas de Informação de Gestão, Sistemas Embarcados) ou formação interdisciplinar (Bioinformática, Informática Educacional, Produção de Jogos Digitais). Cada uma dessas ênfases é composta por um conjunto de componentes curriculares com duração de quatro (ou cinco) semestres. Devido ao caráter interdisciplinar do curso, além dos docentes lotados atualmente no IMD, o BTI conta com a colaboração de docentes de diversos outros departamentos da UFRN que possuem formação em diversas áreas do conhecimento. Ao final, tendo cumprido uma carga horária mínima de 2.600 horas, o discente recebe o diploma de Bacharel em Tecnologia da Informação.

A partir dessa formação em 1º ciclo, o discente do BTI é estimulado a dar continuidade aos seus estudos e/ou atuar no mercado de trabalho, seja fora do Instituto ou participando de empresas de base tecnológica incubadas no próprio IMD. Aqueles que optam pelas ênfases tradicionais de Engenharia de Software ou Ciência da Computação

podem reingressar em um curso de 2º ciclo e, assim, obter um segundo diploma de graduação após 1 ou 2 anos de estudos, respectivamente. Adicionalmente, o discente pode seguir sua formação em 3º ciclo ingressando em cursos de pós-graduação.

Dentre as ênfases de formação interdisciplinar do BTI, é notório que pelo menos duas delas possuem correlação com a proposta do Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais (MPITE), quais sejam: (1) Informática Educacional e (2) Produção de Jogos Digitais.

A ênfase em Informática Educacional busca formar profissionais que possam utilizar as chamadas novas TIC de forma integrada ao projeto pedagógico dos cursos, contribuindo tanto para a área de Informática quanto para a de Educação, através de iniciativas que permitam a integração das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. O perfil do egresso dessa ênfase é aquele profissional capaz de entender as demandas dos docentes e discentes, compreender as necessidades das instituições de ensino, podendo com sua sólida formação incorporar mais valor aos métodos, técnicas e ferramentas tecnológicas de cunho pedagógico-educacional, auxiliando nas dinâmicas necessárias para a condução de um ambiente propício à aprendizagem.

A ênfase de Produção de Jogos Digitais busca formar profissionais capazes de desenvolver soluções de entretenimento digital interativo, contribuindo tanto para a área de Informática quanto para as áreas de Artes Visuais, Design, Música, Educação, abrindo novas perspectivas do ponto de vista cultural, educativo, estratégico e tecnológico. O perfil do egresso dessa ênfase é aquele profissional capaz de desenvolver jogos digitais dos mais variados gêneros para um determinado público alvo, se relacionando com atores de diversas outras áreas devido a sua atuação diária ser transdisciplinar. Caso enverede para o contexto educacional, estará apto a experimentar soluções em instituições de ensino, utilizando diversas ciências como base para desenvolver o que o diferencia dos demais que é a capacidade de criar experiências lúdicas, narrativas, interativas e imersivas.

É necessário destacar também o impacto que o MPITE terá sobre o BTI. Sendo a formação de profissionais inovadores em educação um dos principais objetivos das ênfases do BTI citadas, o MPITE surge como uma oportunidade para o egresso do BTI aprimorar/complementar sua formação através de um programa de pós-graduação sediado no próprio IMD. Em relação ao corpo docente do IMD, o MPITE solidifica a colaboração já existente na graduação entre docentes de diversas áreas de conhecimento. Essa colaboração, agora em nível de pós-graduação, certamente terá impacto na geração de novos conhecimentos e, principalmente, na transferência do conhecimento gerado para as instituições de ensino, consolidando o grupo de pesquisa em Tecnologias Educacionais.

Ensino de Pós-graduação:

Na área de Ciência da Computação, a UFRN mantém o Programa de Pós-graduação em Sistemas e Computação (PPgSC) vinculado ao Centro de Ciências Exatas e da Terra (CCET). O PPgSC foi criado em 1995 com o curso de mestrado acadêmico. A partir do ano 2008, o programa passou também a oferecer o curso de doutorado. No triênio 2010-2012, o PPgSC obteve conceito 5 pela CAPES. Ele mantém atualmente cerca de

30 professores doutores distribuídos em 6 linhas de pesquisa. Ao longo da sua história, o PPgSC foi responsável pela formação de mais de 200 mestres e doutores.

Na área de Engenharia da Computação, a UFRN mantém o Programa de Pós-graduação em Engenharia Elétrica e de Computação (PPgEEC) vinculado ao Centro de Tecnologia (CT). O PPgEEC foi criado em 1983 com o curso de mestrado acadêmico. A partir do ano 2000, o programa passou também a oferecer o curso de doutorado. No triênio 2010-2012, o PPgEEC obteve conceito 4 pela CAPES. Ele mantém atualmente cerca de 40 professores doutores distribuídos em 7 linhas de pesquisa. Ao longo da sua história, o PPgEEC foi responsável pela formação de mais de 500 mestres e doutores.

Na área de Educação, a UFRN mantém o Programa de Pós-graduação em Educação (PPgED) vinculado ao Centro de Educação (CE). O PPgED foi criado em 1980. Atualmente ele oferece os cursos de mestrado acadêmico e doutorado. No triênio 2010-2012, o PPgED obteve conceito 4 pela CAPES. Ele mantém atualmente cerca de 45 professores doutores distribuídos em 7 linhas de pesquisa. Ao longo da sua história, o PPgED foi responsável pela formação de mais de 900 mestres e doutores.

Além desses programas de pós-graduação *stricto sensu* tradicionais da UFRN nas áreas de Computação e Educação, também existem dois novos programas vinculados ao IMD. Nesta unidade acadêmica especializada, a UFRN mantém o Programa de Pós-graduação em Engenharia de Software (PPgSW), criado em 2013 com o curso de mestrado profissional, obtendo conceito 3 pela CAPES; e (2) o Programa de Pós-graduação em Bioinformática (PPgBIONF), criado em 2015 com os cursos de mestrado acadêmico e doutorado, obtendo conceito 5 pela CAPES.

A proposta do Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais (MPITE) se mostra original, sem sobreposição com os programas de pós-graduação já existentes na UFRN, agregando ao IMD uma nova oportunidade para formação de profissionais qualificados voltados ao uso do estado-da-arte de métodos, técnicas e ferramentas relacionadas às tecnologias educacionais para a resolução de problemas reais vivenciados pelas instituições de ensino. O curso está alinhado também com os objetivos do IMD de fomentar e desenvolver soluções inovadoras em educação, promovendo uma maior interação com Instituições do Ensino Básico e do Ensino Superior, do setor público e privado, e Secretarias de Educação dos Municípios e do Estado, na condução de projetos de pesquisa e desenvolvimento na área das Tecnologias Educacionais.

O MPITE contará inicialmente com 16 (dezesseis) docentes permanentes doutores, sendo dois desses docentes (13%) bolsistas de produtividade do CNPq. Todos eles pertencem ao quadro efetivo da UFRN, lotados nas seguintes unidades acadêmicas: Instituto Metrópole Digital (IMD), Departamento de Computação e Automação (DCA), Departamento de Práticas Educacionais e Currículo (DPEC), Departamento de Fundamentos e Políticas de Educação (DFPE), Departamento de Artes (DEART), Departamento de Psicologia (DEPSI), Escola de Ciências e Tecnologia (ECT), e Departamento de Ciências Administrativas. Eles têm formação de Doutorado em diversas áreas do conhecimento: Administração (1), Ciência da Computação (4), Comunicação (1), Educação (6), Engenharia Elétrica (2) e Psicologia (2). Dois

concluíram suas respectivas formações entre 1991 e 1995, um entre 1996 e 2000, três entre 2001 e 2005, sete entre 2006 e 2010, e três entre 2011 e 2015.

Oito docentes permanentes (50%) estão vinculados a outros programas de pós-graduação da UFRN: Programa de Pós-graduação em Engenharia de Software (PPgSW), Programa de Pós-graduação em Engenharia Elétrica e Computação (PPgEEC), Programa de Pós-graduação em Design (PPgDSG), Programa de Pós-graduação em Psicologia (PPgPSI), Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Inovação (PPgCTI), Programa de Pós-graduação em Educação (PPgED), e Programa de Pós-graduação em Administração (PPgA). Dessa forma, 50% dos docentes permanentes terão dedicação exclusiva ao curso de mestrado profissional aqui proposto.

Treze docentes permanentes (81%) publicaram trabalhos em periódicos (135), livros (32) ou capítulos de livro (78) no quinquênio 2011-2015 e início de 2016. Dentre os 135 trabalhos publicados em periódicos, pelo menos 85 estão qualificados no Web Qualis 2014 da área Interdisciplinar, nos seguintes estratos: A1 (3), A2 (13), B1 (25), B2 (23), B3 (10), B4 (7) e B5 (4). Além disso, neste mesmo período, todos os docentes permanentes (100%) publicaram trabalhos completos em anais de eventos (211) e desenvolveram produções técnicas que se enquadram nas linhas de pesquisa do curso proposto. Por outro lado, todos os docentes permanentes também apresentam experiência em algum tipo de orientação (IC, TCC, Especialização, Mestrado ou Doutorado), sendo que oito deles (50%) já concluíram orientações de trabalhos em nível de Mestrado ou Doutorado.

De acordo com o Documento da Área Interdisciplinar, o cálculo do índice de produção intelectual (INDPROD) dos docentes permanentes é efetuado através da soma de artigos em periódicos qualificados (IndArtProg), livros (IndLiv), capítulos de livros (IndCap), trabalhos completos em anais de eventos (IndEve) e produção técnica (IndTec), ou seja, $INDPROD = IndArtProg + IndLiv + IndCap + IndEve + IndTec$. Portanto, para ter uma ideia inicial da produção intelectual do corpo docente permanente da presente proposta, foi efetuado o cálculo do IndArtProg através de três etapas: 1) a soma das multiplicações dos números de artigos qualificados em cada estrato pelos seus pesos respectivos ($3 \times 1,00 + 13 \times 0,85 + 25 \times 0,70 + 23 \times 0,55 + 10 \times 0,40 + 7 \times 0,25 + 4 \times 0,10$), resultando em um valor de 50,35; 2) a multiplicação do período analisado (quinquênio) pelo número de docentes permanentes (5×16), resultando em um valor de 80; 3) a divisão dos resultados das duas etapas anteriores ($50,35 \div 80$), resultando em um valor de IndArtProg de aproximadamente 0,63 por ano por docente permanente. Esse resultado permite demonstrar que o IndArtProg, de forma independente, se mostra suficiente para atingir o critério do índice de produção intelectual correspondente a meio artigo A1 por ano por docente permanente (INDPROD de 0,5). Para o cálculo real do INDPROD, ainda deve-se somar os outros índices de produção citados acima.

Além do corpo docente permanente, o curso também contará inicialmente com 5 (cinco) docentes colaboradores, sendo quatro deles pertencentes ao quadro da UFRN, lotados nas seguintes unidades acadêmicas: Instituto Metrôpole Digital (IMD), Departamento de Informática e Matemática Aplicada (DIMAp), e Departamento de Artes (DEART). Além disso, um docente colaborador pertence ao quadro efetivo da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), lotado no Departamento de Ciências Exatas, Tecnológicas e Humanas (DCETH), conforme documento de cessão formal da

respectiva instituição de ensino apresentado em anexo. Dessa forma, o curso contará com 76% de docentes permanentes no seu quadro total.

Pesquisa e Inovação:

Em termos de pesquisa o IMD contempla mais de 20 laboratórios nas suas duas unidades físicas, nos quais pelo menos 6 destes desenvolvem projetos relacionados com a área de tecnologias educacionais. O Centro Integrado de Vocação Tecnológica (CIVT) contempla os laboratórios de pesquisa relacionados diretamente com o desenvolvimento e uso de softwares nas diversas áreas estudadas nas ênfases do BTI. Esses laboratórios agregam cerca de 30 pesquisadores do IMD, do Departamento de Informática e Matemática Aplicada, e da Escola de Ciência e Tecnologia. O Núcleo de Pesquisas e Inovação em Tecnologia da Informação (NPITI) tem sua atuação voltada para o desenvolvimento e uso de hardwares, conduzindo pesquisas em áreas como robótica, instrumentação, processamento inteligente da informação, microeletrônica, engenharia biomédica, informática industrial, entre outras. O NPITI envolve cerca de 40 pesquisadores da UFRN lotados no IMD e nos departamentos de Engenharia de Computação e Automação, Engenharia Elétrica, e Informática e Matemática Aplicada.

No contexto da inovação, o IMD tem por proposta fomentar um polo de Tecnologia da Informação (TI) na região. Este polo tem sua semente plantada e ancorada em um processo de incubação de empresas de base tecnológica através da incubadora Inova MetrÓpole e do Parque Tecnológico MetrÓpole Digital. A Inova MetrÓpole tem como objetivo apoiar e promover a transferência de tecnologia e a transformação de ideias em negócios, incentivando a formação de empresas inovadoras em TI no RN. Estas novas empresas podem ser oriundas das instituições de ensino ou da comunidade em geral, que são prospectadas para ser aprimoradas e, posteriormente, lançadas ao mercado. Atualmente a Inova MetrÓpole conta com 34 empresas incubadas e pré-incubadas, duas delas no contexto do desenvolvimento de tecnologias educacionais para robótica e jogos.

Dentro do objetivo de difundir a cultura da inovação em educação nas instituições de ensino, sendo centrado no princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, o IMD tem contado com iniciativas em diversos contextos das tecnologias educacionais com o intuito de promover a integração entre universidade, escolas e secretarias de educação. Essas iniciativas se apresentam através de projetos tais como:

- Um Computador por Aluno (UCA);
- Inclusão digital através de jogos digitais e robótica educacional;
- Desenvolvimento de jogos digitais para o ensino de matemática, biologia, história, assim como para o auxílio ao combate às drogas e para divulgação do conhecimento gerado na UFRN;
- Estimulação do raciocínio lógico e ensino da programação de computadores com auxílio de jogos digitais para crianças;
- Criação de instrumentos de avaliação do aprendizado baseado em jogos digitais;
- Gamificação da sala de aula;
- Competições de programação baseadas em jogos digitais;
- Desenvolvimento de ambientes virtuais de ensino e integração com sistema acadêmico da UFRN;

- Produção de materiais didáticos para cursos técnicos em modalidade semi-presencial (educação a distância);
- Programa de formação para jovens de altas habilidades/superdotação;
- Desenvolvimento de ferramentas tecnológicas para o ensino de biociências;
- Treinamento de alunos do ensino básico para a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI);
- Estudo e aplicação de metodologias ativas em disciplinas de matemática;
- Desenvolvimento de podcasts de divulgação acadêmica;
- Desenvolvimento de ferramentas de autoria para design instrucional;
- Inclusão digital para idosos;
- Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação;
- Análise da Aprendizagem.

Desse modo, podemos perceber a experiência dos seus colaboradores a partir dos projetos desenvolvidos, das atuações docentes na área multidisciplinar, dando sustentabilidade, de maneira significativa, a esta proposta, evidenciando assim, experiências e aproximações com a comunidade em questão, denotando com isso, competência e habilidade profissional para atuar em atividades que permeiam o ambiente acadêmico e profissional.

Enfim, o IMD também conta com um programa inovador, chamado Talento Metrópole, que visa promover a formação de jovens com altas habilidades/superdotação, criando oportunidades para a difusão de novos conhecimentos, bem como a exploração das possibilidades de carreira profissional relacionadas à área das TIC, com vistas à inserção criativa no mundo do trabalho e à participação social solidária. Esse programa, que em 2016 completa o seu segundo ano, envolve jovens do 8º ano do Ensino Fundamental até o 2º ano do Ensino Superior, desenvolvendo habilidades e o interesse dos mesmos pela pesquisa científica, ampliando as competências, e expandindo a criatividade nos domínios das TIC e suas interfaces com outras áreas da produção do conhecimento.

2.3 Cooperação e intercâmbio

Esta proposta nasce de uma parceria estratégica entre o Instituto Metrópole Digital (IMD), diversas unidades acadêmicas da UFRN, a Secretaria de Educação do Município de Natal (SME-Natal), e a Secretaria de Educação e Cultura do Estado do Rio Grande do Norte (SEEC-RN), conforme cartas de apoio apresentadas em anexo, com vistas a gerar uma cultura de inovação em educação nas instituições de ensino do Estado através do desenvolvimento e da experimentação de novas formas de ensino e aprendizagem.

Vários docentes desta proposta mantêm intercâmbio através de projetos de pesquisa com várias instituições do país e do exterior, entre elas: Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC/Rio), Instituto UFC Virtual da Universidade Federal do Ceará (UFC), Centro de Educação da Universidade Estadual do Ceará (CE/UECE), Departamento de Sistemas e Computação da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG/PB), Instituto Nokia de Tecnologia, Universidade de Lille (França), Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada da Escola de

Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), Grupo de Pesquisa em Comunicação e Criação nas Mídias da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), Núcleo de Comunicação e Educação (Educomunicação) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), Centro Paulista de Neuropsicologia (UNIFESP), Laboratório COGNI (UFBA), Université D'Angers (França), Université Paris V (França), liderando projetos de pesquisa e desenvolvimento visando resolver problemas críticos vivenciados no dia-a-dia das instituições de ensino.

Vale destacar também o trabalho de cooperação estabelecido entre o IMD, o PoP-RN (Ponto de Presença da Rede Nacional de Pesquisa no RN) e a SEEC-RN na criação da Rede Giga Metrópole para prover conectividade à Internet em alta velocidade para todas escolas públicas da região metropolitana de Natal, o que dará subsídios para explorarmos plenamente as capacidades das tecnologias educacionais no âmbito das escolas. Além de interligar as escolas públicas, a rede proverá conectividade às várias instituições de ensino e pesquisa e do governo localizadas na região metropolitana de Natal. Neste mesmo sentido, também podemos destacar a cooperação da Superintendência de Informática (SINFO) da UFRN com a SEEC-RN no desenvolvimento do SIGEduc (Sistema Integrado de Gestão da Educação), que é uma customização do SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas) para o ensino básico, informatizando toda a parte administrativa e acadêmica das escolas públicas do Rio Grande do Norte. Além disso, também tem a cooperação entre a Secretaria de Educação a Distância (SEDIS) da UFRN com instituições de ensino superior no desenvolvimento de materiais didáticos, ambientes virtuais de aprendizagem e objetos de aprendizagem voltados para as áreas de licenciatura, administração pública e saúde. A experiência da SEDIS em áudio-descrição tem sido referência nacional para a produção de materiais didáticos acessíveis.

Além disso, o IMD conta com uma iniciativa bastante relevante no âmbito das Cidades Inteligentes e Humanas para promover um novo paradigma em TIC a fim de transformar sistemas, operações e entrega de serviços em uma abordagem verdadeiramente integrada e inteligente nas cidades. Neste contexto, um convênio foi assinado em 2015 entre o IMD e a Prefeitura da Cidade do Natal, no qual já existem projetos atualmente em curso referentes ao desenvolvimento de soluções que propiciarão uma oportunidade única de conectar grandes desafios científicos e tecnológicos da atualidade com aplicações com grande impacto social com é o caso da Mobilidade Urbana, Segurança Pública, Meio Ambiente, Saúde, Educação, entre outros. Isto gerou uma excelente oportunidade para o desenvolvimento de soluções voltadas às necessidades da SME-Natal.

Enfim, nos últimos anos o IMD também tem promovido alguns eventos voltados às tecnologias educacionais com o objetivo de divulgar o conhecimento científico gerado, mas também para sensibilizar docentes, discentes e gestores das instituições de ensino para a necessidade atual do desenvolvimento, aplicação e avaliação das tecnologias no âmbito escolar. Esses eventos são os seguintes:

- **Ctrl+E - Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação** (<http://te.imd.ufrn.br/ctrl2016/>): evento científico da região Nordeste na área de Informática na Educação. O Ctrl+E permite a troca de ideias sobre práticas e pesquisas que buscam compreender, melhorar e ampliar o uso da informática em

processos de ensino e de aprendizagem, em particular considerando contextos específicos da região Nordeste;

- **EPoGames - Encontro Potiguar de Jogos, Entretenimento e Educação** (<http://epogames.imd.ufrn.br/>): evento científico do estado do RN voltado ao estudo do desenvolvimento e uso de jogos digitais e mídia digital interativa. O EPoGames visa reunir pesquisadores e estudantes interessados na área de jogos, com objetivo de entretenimento e/ou educação, a fim de impulsionar a criação de uma cultura na área no RN. Esta área é inerentemente interdisciplinar, envolvendo profissionais de computação, artes, design, música, educação, mas igualmente de psicologia, saúde e demais áreas que fazem uso de jogos digitais como ferramentas de transformação individual e social.

3. Áreas de concentração

Nome:	Inovação em Tecnologias Educacionais
Descrição:	Esta área de concentração objetiva produzir reflexões e práticas sobre inovação e democratização da educação mediada por tecnologias. A pesquisa e o desenvolvimento nessa área requer multidisciplinaridade em ações orientadas ao desenvolvimento e a aplicação do conhecimento científico e tecnológico. A sua produção está voltada ao fomento e avaliação da atuação profissional mediada por ferramentas, recursos e atividades tecnológicas e educativas. Assim, possibilita um embasamento teórico, tecnológico, científico e metodológico, bem como pesquisas interdisciplinares das aplicações das tecnologias. Ela é centrada na formação de profissionais capazes de implementar e coordenar projetos educacionais inovadores que utilizem tecnologia, contribuindo com os processos de ensino-aprendizagem, desenvolvendo e disseminando conteúdos, programas e ferramentas tecnológicas para a mediação educacional. Desta forma, visa criar uma cultura de inovação em educação nas instituições de ensino por meio da investigação e desenvolvimento de metodologias, estratégias e ferramentas adaptadas a cada situação-problema, com vistas a transbordar efeitos da produtividade acadêmica na sociedade. Por ser uma proposta multidisciplinar, pretende-se que as disciplinas sejam ministradas de forma colaborativa por dois ou mais docentes de áreas distintas, com carga horária dividida, a fim de enriquecer os debates e as práticas ao longo do curso, promovendo a multidisciplinaridade de conhecimentos, visando produtos e inovação, bem como uma produção reflexiva a ser publicada nos espaços formais e não formais. A carga horária total das disciplinas obrigatórias é de 180 horas (12 créditos), contando com 4 disciplinas, cada uma com carga horária de 45 horas (3 créditos), conforme listado abaixo: 1) Fundamentos das Tecnologias Educacionais; 2) Pesquisa em Tecnologias Educacionais; 3) Metodologias Inovadoras de Ensino e Aprendizagem; 4) Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas.

	O objetivo destas disciplinas obrigatórias é oferecer toda a base necessária para os discentes no que diz respeito aos fundamentos das tecnologias educacionais, o aspecto de criação do conhecimento através da pesquisa científica, o contexto da inovação em metodologias educacionais com foco no aprendizado, assim como em formas de aprender a pensar/raciocinar logicamente para resolver problemas reais em qualquer que seja a área de atuação.
--	--

3.1 Linha de pesquisa em Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

Nome:	Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais
Área de concentração:	Inovação em Tecnologias Educacionais
Descrição:	Esta linha de pesquisa orienta-se para o desenvolvimento de metodologias e ferramentas educacionais envolvendo sistemas computacionais. Ela é fundamentada na ideia de construção de ambientes de aprendizagem que permitam e forneçam suporte ao envolvimento ativo do aprendiz na realização de tarefas contextualizadas que ofereçam meios para criação e manipulação de artefatos. Possibilita, portanto, o desenvolvimento de projetos para a construção de produtos e inovações tecnológicas, tais como materiais didáticos, softwares educativos, plataformas de interação e interatividade, ambientes virtuais de ensino-aprendizagem, bem como propostas reflexivas de recursos e atividades diversificadas para a integração das modalidades educacionais. Ela conta com as seguintes disciplinas optativas, cada uma com carga horária de 30 horas (2 créditos): 1) Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem; 2) Desenvolvimento de Software Educativo; 3) Desenvolvimento de Jogos Educacionais; 4) Gamificação na Educação; 5) Produção de Vídeo; 6) Oralidade Digital na Educação; 7) Produção de Hipermídias; 8) Cultura e Design de Jogos; 9) Design Instrucional para os Nativos Digitais.

3.2 Linha de pesquisa em Práticas Educativas com Tecnologias Digitais

Nome:	Práticas Educativas com Tecnologias Digitais
Área de concentração:	Inovação em Tecnologias Educacionais
Descrição:	Esta linha de pesquisa objetiva desenvolver potencialidades teóricas e práticas acerca da aplicação das tecnologias educacionais no processo de ensino-aprendizagem, considerando o aprendiz um agente ativo na construção do seu próprio conhecimento. Ela é fundamentada na visão cognitivista que tem forte preocupação com o processo de aprendizagem no qual o aprendiz constrói representações por meio de sua interação com a realidade e/ou com seus pares. Possibilita, portanto, a experimentação e avaliação de práticas pedagógicas com o uso da tecnologia, tendo enfoque no aprendiz e na construção individual e coletiva de significados, além de ênfase no controle do processo de aprendizagem e nas habilidades e competências desenvolvidas no mesmo. Ela conta com as seguintes disciplinas optativas, cada uma com carga horária de 30 horas (2 créditos): 1) Análise da Aprendizagem; 2) Educação Aberta e a Distância; 3) Educação Especial e Inclusiva; 4) Ferramentas de Programação Visual; 5) Ambientes e Sistemas Colaborativos para Educação; 6) Jogos e Simulações na Educação; 7) Aprendizagem Baseada em Projetos; 8) Robótica Educacional; 9) Ergonomia Cognitiva.

3.3 Grade curricular

Componente curricular	Obrigatório	Carga horária
Fundamentos das Tecnologias Educacionais	Sim	45h
Pesquisa em Tecnologias Educacionais	Sim	45h
Metodologias Inovadoras de Ensino e Aprendizagem	Sim	45h
Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas	Sim	45h

Linha de Pesquisa em Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais		
Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem	Não	30h
Desenvolvimento de Software Educativo	Não	30h
Desenvolvimento de Jogos Educacionais	Não	30h
Gamificação na Educação	Não	30h
Produção de Vídeo	Não	30h
Oralidade Digital na Educação	Não	30h
Produção de Hipermídias	Não	30h
Cultura e Design de Jogos	Não	30h
Design Instrucional para os Nativos Digitais	Não	30h
Linha de Pesquisa em Práticas Educativas com Tecnologias Digitais		
Análise da Aprendizagem	Não	30h
Educação Aberta e a Distância	Não	30h
Educação Especial e Inclusiva	Não	30h
Ferramentas de Programação Visual	Não	30h
Ambientes e Sistemas Colaborativos para Educação	Não	30h
Jogos e Simulações na Educação	Não	30h
Aprendizagem Baseada em Projetos	Não	30h
Robótica Educacional	Não	30h
Ergonomia Cognitiva	Não	30h

4. Caracterização do curso

4.1 Objetivos do curso / perfil do egresso a ser formado

O curso de Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais (MPITE) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) é destinado aos profissionais graduados nas diversas áreas do conhecimento que tenham interesse em atuar na gestão, docência e mediação de projetos educacionais com uso das Tecnologias da Informação e Comunicação.

Ele tem como objetivo gerar capital intelectual, produtos e processos capazes de propor inovação pedagógica por meio da integração, experimentação e desenvolvimento de tecnologias educacionais nas instituições de ensino do estado do Rio Grande do Norte. Em específico, o curso visa:

- Promover a formação de profissionais que conduzam e liderem atividades de pesquisa e desenvolvimento por meio da aplicação de conhecimento científico avançado na área de tecnologias educacionais, visando a solução de problemas relacionados ao ensino e à aprendizagem, de forma a atender demandas de naturezas diversas das instituições de ensino;
- Possibilitar continuidade formativa de docentes atuantes nos diversos níveis da Educação;
- Construir colaborativamente conhecimentos que possibilitem o desenvolvimento de valores, competências, habilidades e capacidades que promovam um exercício profissional crítico-reflexivo através das tecnologias educacionais;
- Estabelecer relação entre aspectos teóricos e práticos sobre o uso pedagógico das tecnologias da informação e comunicação;
- Propiciar experiências que contribuam para a inovação das práticas pedagógicas pela investigação científica e pela incorporação de conhecimentos especializados nas linhas de pesquisa;
- Promover articulação entre as diferentes linguagens que compõem o cotidiano, de forma a atender ao perfil multifacetado dos profissionais que atuam na Educação Básica e no Ensino Superior;
- Instrumentalizar os profissionais para a participação crítica no redirecionamento e/ou fortalecimento de políticas públicas e práticas educacionais locais, regionais e nacionais;
- Desenvolver a capacidade de articulação entre os processos de ensinar e aprender e a utilização das tecnologias da informação e comunicação na gestão e mediação de processos pedagógicos em espaços formais, informais e não-formais;
- Desenvolver habilidades e competências de autoaprendizagem, autonomia, interação, colaboração, cooperação, planejamento, criatividade, autoconfiança, liderança e determinação.

Os egressos do curso terão uma formação interdisciplinar centrada na geração da cultura de inovação no sistema educacional que compõe a base da geração de pessoas aptas a

exercerem a sua cidadania e, conseqüentemente, a mão de obra qualificada do país. Com vistas à transformação do conhecimento em soluções reais do cotidiano, os egressos dominarão produtos e processos voltados a cada situação-problema, bem como o desenvolvimento de tecnologias para operacionalização da inovação em educação nas instituições de ensino. Eles estarão aptos a:

- Elaborar estratégias pedagógicas a partir da identificação dos problemas e contextos em diferentes espaços educativos que integrem tecnologias no intuito de potencializar a aprendizagem;
- Planejar, mediar e avaliar processos de aprendizagem com uso de tecnologias por meio de estratégias participativas e dialógicas que permitam a construção ativa do conhecimento;
- Escolher as tecnologias mais adequadas para cada processo e espaço, considerando o conhecimento das sintaxes e das lógicas intrínsecas das linguagens midiáticas e tecnologias emergentes, propondo não apenas uma utilização instrumental, mas a incorporação vivencial, investigativa e transformadora das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

4.2 Total de créditos para Titulação

Disciplinas	24
Tese/Dissertação	
Outro	

4.3 Processo seletivo

Periodicidade da seleção	Anual
Vagas por seleção	30
Equivalência hora/crédito:	15

4.4 Descrição sintética do esquema de oferta do curso

O curso terá processos seletivos anuais com oferta de 30 vagas, com prazos e procedimentos para inscrição e seleção estabelecidos em edital público, sendo deliberado pelo Colegiado, procurando alinhar seus requisitos com as políticas e as demandas nacionais, regionais e locais das instituições de ensino.

Um orientador será vinculado a cada discente ingressante para que possam juntos traçar um caminho de formação para a elaboração da proposta de trabalho de conclusão do curso. Para isso, um workshop interno será promovido, em meados do primeiro semestre, para apresentação dos interesses dos discentes e dos possíveis orientadores, assim como para apresentação e divulgação dos trabalhos que já estiverem em curso. Esse evento será uma das formas de proporcionar interação entre os diversos envolvidos.

Dentro do objetivo do MPITE de gerar uma cultura da inovação em educação nas instituições de ensino, o trabalho de conclusão do curso será desenvolvido pelo discente ao longo de todo o curso e deverá ser feito em parceria com uma instituição de ensino. Esta é a principal razão desta proposta ser alinhada ao modelo de mestrado profissional. Neste contexto, a expectativa é que o trabalho de conclusão do curso seja um produto ou processo voltado para a inovação educacional, conforme o 3º parágrafo da alínea VIII do Artigo 7º da portaria normativa Nº 17 de 28 de dezembro de 2009, publicada no Diário Oficial da União, que regulamenta o mestrado profissional. O trabalho de conclusão do curso deverá ser evidenciado por meio de documento descritivo do seu processo de desenvolvimento, relatando seus impactos na instituição de ensino parceira.

Para concluir o curso, o discente terá que cumprir carga horária mínima de 360 horas (24 créditos), sendo 180 horas (12 créditos) em disciplinas obrigatórias e 180 horas (12 créditos) em disciplinas optativas. Além disso, ele deve evidenciar aprovação em prova de proficiência em língua estrangeira, assim como em exame de qualificação e no trabalho de conclusão do curso defendidos perante banca examinadora conforme a resolução Nº 197/2013-CONSEPE de 10 de dezembro de 2013, que dispõe sobre normas dos programas e cursos de pós-graduação da UFRN, e a portaria normativa de regulamentação do mestrado profissional.

O tempo mínimo de conclusão do curso será de 12 meses e máximo de 24 meses, com a possibilidade de, excepcionalmente, o Colegiado do curso prorrogá-lo por mais 6 meses, acatando solicitação do orientador devidamente contextualizada e justificada.

5. Infraestrutura Administrativa e de Ensino e Pesquisa

5.1 Laboratórios

Laboratório de Produção de Materiais Digitais

Vinculado ao IMD-CIVT destinado ao estudo, elaboração, revisão, diagramação e ilustração de materiais didáticos necessários aos diversos níveis de ensino do IMD e da incubadora de empresas Inova Metrópole.

Laboratório de Áudio e Vídeo

Vinculado ao IMD-CIVT destinado ao estudo, a elaboração e editoração de materiais didáticos em formato de áudio e vídeo e materiais de divulgação do IMD e de seus cursos semi-presenciais.

Laboratório de Jogos Digitais e Realidade Virtual

Vinculado ao IMD-CIVT destinado ao estudo e desenvolvimento de jogos digitais e tecnologias interativas para a criação de soluções inovadoras em diversas áreas de aplicação, como educação, saúde ou entretenimento.

Laboratório de Jogos e Tecnologias Educacionais

Vinculado ao IMD-CIVT com missão de desenvolver e integrar jogos digitais e tecnologias voltadas ao ensino virtual e ao ensino a distância, disponibilizando informações acessíveis de qualquer lugar e a qualquer momento.

Laboratório de Tecnologias Educacionais, Assistivas e Multimídia (TEAM)

Vinculado ao IMD-NPITI com perfil de desenvolvimento de tecnologias para robótica na educação. Tem como objetivo desenvolver técnicas, metodologias, produtos e projetos de robótica educacional acessíveis à realidade brasileira.

Laboratório de Prototipagem (ProtoLab)

Vinculado ao IMD-NPITI que abriga equipamentos de uso geral: impressora 3D, torno CNC, ferramentas para CAD, etc. Ele é designado para fornecer um ambiente para prototipagem de produtos nos moldes de fabricação digital (Fab Labs) e desenvolvimento da cultura maker.

Laboratórios Interdisciplinares de Formação de Educadores (LIFE)

Vinculados ao Centro de Educação (CE) da UFRN responsáveis pela integração entre os diferentes cursos de formação docente, articulação entre os programas institucionais para o ensino básico, e pela produção e experimentação de materiais didático-pedagógicos. Eles compõem o Laboratório de Ensino-Aprendizagem (LEA), o Laboratório de Políticas Públicas Educacionais (LAPPE) e o Laboratório de Tecnologia Educacional (LTE).

Laboratório de Educação a Distância

Vinculado à Secretaria de Educação a Distância (SEDIS) da UFRN dedicado a produção de materiais didáticos impressos e digitais para os cursos na modalidade a

distância, assim como na customização de ambientes virtuais como espaço de sala de aula para estes cursos.

Laboratório de Ergodesign de Interfaces, Experiência do Usuário e Usabilidade (LEXUS)

Vinculado ao Departamento de Artes (DEART) da UFRN onde são desenvolvidos softwares, aplicativos, jogos digitais e peças multimídia para educação e saúde, além da realização de testes de usabilidade e de ergonomia. Atende às demandas do Grupo de Pesquisa Ergodesign e Interação Humano-Computador - UFRN/CNPq.

Laboratório de Pesquisa e Extensão em Neuropsicologia (LAPEN)

Vinculado ao Departamento de Psicologia (DEPSI) da UFRN, com inscrição na Propesq-UFRN e no CNPq. Tem como objetivo fomentar a pesquisa em neuropsicologia, oferecendo serviços de avaliação e reabilitação a diversos setores da saúde e educação, voltados à melhoria da qualidade de vida de crianças e adolescentes com lesões e/ou disfunções neurológicas.

Grupo de Estudos e Pesquisas sobre o Trabalho (GEPET)

Vinculado ao Departamento de Psicologia (DEPSI) da UFRN, com inscrição na Propesq-UFRN e no CNPq. Ele é voltado para o estudo de aspectos relacionados às atividades laborais, bem como à descrição de competências e habilidades relacionadas às referidas atividades, ergonomia em contexto laboral, risco psicossocial, saúde, adoecimento, entre outros, vinculados à atividade de trabalho.

Grupo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas em Informática na Educação (GIIfE)

Vinculado ao IMD-CIVT com foco no uso da Informática na Educação, contemplando tópicos de vanguarda e apropriação da informática para a ampliação do trabalho com conteúdos curriculares, além de fomentar a inovação no estudo da aplicação educacional das tecnologias.

5.2 Caracterização do acervo da Biblioteca

A Biblioteca Central Zila Mamede (BCZM) da UFRN congrega a maioria do material bibliográfico da Universidade. É o órgão central executivo do Sistema de Bibliotecas da UFRN (SISBI), subordinado diretamente a Reitoria, responsável pela coordenação, planejamento e fiscalização das atividades técnicas das unidades de informação que compõem esse Sistema. Ela possui uma área total de 8.586 m² distribuída em dois prédios (base e anexo) com acessibilidade para deficientes.

O prédio base, com área de 4937 m², compreende direção, secretaria, coordenadoria das bibliotecas setoriais, coordenadoria de seleção e aquisição, coordenadoria de processos técnicos, coordenadoria de apoio tecnológico e coordenadoria de apoio ao usuário, com setor de informação e referência, setor de repositórios digitais, setor de coleções especiais, setor de circulação, videoteca (30 lugares), auditório (138 lugares), salas de estudo individual e em grupo, reprografia, balcão de guarda-volumes, áreas para leitura, instalações sanitárias, entre outros.

O prédio anexo, com área de 3649 m², compreende mini-auditório (50 lugares), laboratório de informática (20 lugares), laboratório de acessibilidade, sala para serviços internos, sala para estudo individual, área para estudo em grupo, sala de obras raras, folhetos e coleção brasileira, área de acervos que agrupam as coleções das classes 0 a 6, além de hall e instalações sanitárias.

A BCZM utiliza o Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) na informatização dos serviços de catalogação, empréstimo e consulta ao catálogo, via internet. Além disso, é dotada de outras tecnologias da informação e comunicação, tais como: 7 pontos para o acesso à rede sem fio, 5 totens para acesso ao catálogo, 12 computadores para acesso ao catálogo, 7 computadores para acesso à internet, 3 computadores para acesso ao Portal de Periódicos CAPES e 84 para a área administrativa.

O acervo geral da BCZM, em março de 2016, compreende um total de mais de 406.300 volumes, distribuídos em exemplares e fascículos, ou seja, livros, folhetos, periódicos, teses, dissertações e multimeios das diversas áreas do conhecimento. Além disso, disponibiliza à comunidade universitária acesso a 3536 livros digitais. Cabe ressaltar que a BCZM, bem como, todo o sistema de bibliotecas da UFRN tem acesso ao Portal de Periódicos CAPES, enquanto relevante ferramenta para acesso aos periódicos científicos nacionais e internacionais, além de outras fontes de informação científica encontradas nesse Portal. Este, por sua vez, pode ser acessado através dos seguintes endereços: www.periodicos.capes.gov.br e www.bczm.ufrn.br, inclusive com acesso à Biblioteca Virtual SciELO (www.scielo.br), a qual disponibiliza periódicos científicos do Brasil e da América Latina.

Um aspecto importante é que através da biblioteca e de qualquer computador interligado à rede da UFRN, o acesso é livre às bibliotecas digitais que disponibilizam artigos dos principais periódicos e conferências das áreas de Computação e Educação, tais como Computers and Education, IEEE Transactions on Education, International Journal on E-Learning, International Journal on Integrating Technology in Education, Revista Brasileira de Informática na Educação, Revista Novas Tecnologias na Educação, Revista Tecnologias na Educação, Tecnologia Educacional, Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, IEEE Frontiers in Education Conference, International Conference on Computers in Education, Congresso Brasileiro de Informática na Educação, IASTED International Conference on Computers and Advanced Technology in Education, International Conference on Computer Supported Education, Workshop sobre Educação em Informática, International Conference on Information Technology in Education, European Conference on Games Based Learning, bem como vários outros periódicos e conferências que refletem o estado da arte de alguma área específica da Computação e/ou Educação.

5.3 Financiamentos

A Universidade Federal do Rio Grande do Norte possui intercâmbio com várias universidades nacionais e internacionais. Ela tem conseguido expandir e melhorar sua infraestrutura por meio de financiamentos concedidos respondendo a diversos editais

nacionais da CAPES e do CNPq que incentivam e fomentam pesquisas e novos cursos, além do Programa do Governo Federal de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais Brasileiras (REUNI).

O Instituto Metrópole Digital (IMD), em particular, também tem adquirido diversos financiamentos próprios através de emendas parlamentares da bancada federal do RN no congresso nacional que permitiram não somente viabilizar projetos de pesquisa e desenvolvimento, mas também incrementar a sua infraestrutura de grande porte como é caso do seu Data Center e do seu Supercomputador.

Além disso, em 2015 o IMD firmou um convênio com a Prefeitura do Município de Natal no tema das Cidades Inteligentes e Humanas para desenvolver soluções que permitam ajudar a resolver diversos problemas atuais da nossa sociedade ligados a Mobilidade Urbana, Segurança Pública, Meio Ambiente, Saúde, Educação, entre outros. Neste sentido, o IMD estabeleceu parceria com a Secretaria de Educação do Município de Natal, assim como com a Secretaria de Educação e Cultura do Estado do Rio Grande do Norte, com o intuito de desenvolver projetos a fim de contribuir com a melhoria da qualidade da educação no estado.

Neste mesmo contexto, o IMD juntamente com o Sebrae-RN e diversas Secretarias da Prefeitura da Cidade de Natal, prepararam recentemente um Projeto de Lei para implantação de um Parque Tecnológico em TI para Natal. Este Projeto de lei, que foi assinado pelo prefeito da cidade em março de 2016, foi encaminhado à Câmara Municipal para avaliação e prevê a ampliação da sede do IMD com uma nova (terceira) unidade física voltada à pesquisa e desenvolvimento e ao empreendedorismo. O valor das obras desta nova unidade física está orçado em torno de R\$ 30 milhões e deverá ser oriundo de recursos federais, através de emendas parlamentares da bancada federal do RN no congresso nacional e de verbas do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação.

Por outro lado, os docentes do Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais possuem atividades e projetos ligados à área do presente curso, muitos deles sendo contemplados com financiamento de agências de fomento no país (CAPES, CNPq e FAPERN) e outros que consolidam-se em parcerias com Instituições de Ensino Superior nacionais e internacionais, assim como em parcerias com instituições do Ensino Básico. Desta forma, o corpo docente já configura-se como equipe difusora de pesquisas na área do curso proposto, com potencial concreto de financiamento, cooperação e intercâmbio.

5.4 Informações adicionais

O Curso de Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais (MPITE) está inserido em uma instituição com mais de 57 anos de experiência em ensino, pesquisa, extensão e inovação. Desta forma, a infraestrutura da UFRN se coloca à disposição dos futuros alunos para que os mesmos tenham um ambiente de ensino e de aprendizagem que possibilite a aquisição de conhecimentos modernos na área de Inovação em Tecnologias Educacionais.

A infraestrutura administrativa e de ensino e pesquisa do curso será sediada no Instituto Metrópole Digital (IMD) da UFRN, que é uma Unidade Acadêmica Especializada e coordena uma ampla ação de ensino, pesquisa, extensão, inovação tecnológica, inclusão social e digital, e incubação de empreendimentos de base tecnológica na área das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

O IMD foi inicialmente concebido em 2008 como um projeto em convênio com o Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação, com um custo total na ordem de mais de R\$ 40 milhões, dos quais R\$ 24 milhões foram oriundos do Finep. O projeto foi executado pela UFRN, com o objetivo de fomentar a área das TIC do Estado do Rio Grande do Norte, visando criar um polo de excelência na formação de mão de obra qualificada, fornecendo todos os subsídios para a criação de um Parque Tecnológico em TIC para permitir dinamizar a economia da região pela integração sinérgica entre a academia, empresas de tecnologia de ponta e a sociedade civil.

Ele dispõe de duas unidades físicas: (1) o Centro Integrado de Vocação Tecnológica (CIVT), com área total de aproximadamente 8.000 m²; e (2) o Núcleo de Pesquisas e Inovação em Tecnologia da Informação (NPITI), com área total de aproximadamente 1.800 m².

O CIVT é formado por dois blocos de quatro pavimentos, abrigando salas de aulas e setor administrativo. Conta ainda com restaurante, dois auditórios para 60 pessoas, um auditório para 200 pessoas, 13 salas para reuniões, 19 laboratórios (ensino e pesquisa), 25 salas para professores, uma sala de processamento de dados (Data Center e Supercomputador), 39 salas para incubação de empresas de base tecnológica, copas e banheiros.

O NPITI é formado por um bloco de quatro pavimentos, abrigando salas de reunião, um laboratório de prototipagem, um auditório, 15 laboratórios de pesquisa, uma secretaria, um pátio coberto, seis salas para incubação de empresas e banheiros.

As duas unidades físicas do IMD possuem internet sem fio aberta e as salas de aulas são climatizadas e possuem equipamentos multimídia. A secretaria do curso ficará localizada no prédio do CIVT, contando com toda a infraestrutura e mobiliário necessários ao seu funcionamento, incluindo apoio acadêmico com sistema eletrônico de acompanhamento e gestão disponibilizado pela UFRN.

Além do IMD, também é oferecida a infraestrutura da Biblioteca Central, bem como das Bibliotecas Setoriais e dos laboratórios de pesquisa das Unidades Acadêmicas vinculadas a esta proposta que, como patrimônio da UFRN, podem contribuir com seu acervo para a pesquisa em Inovação em Tecnologias Educacionais. Entre as unidades acadêmicas que apoiam o referido curso estão o Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes; o Centro de Tecnologia; o Centro de Ciências Exatas e da Terra; o Centro de Educação; a Escola de Ciências e Tecnologia; o Centro de Ciências Sociais e Aplicadas; e o Instituto Metrópole Digital. Todavia, de acordo com o Estatuto Geral da UFRN, o curso deve estar conectado a somente uma unidade acadêmica. Dessa forma, a presente proposta de Mestrado Profissional está vinculada ao IMD, em razão do expressivo número de docentes envolvidos na proposta serem lotados no referido Instituto. Nesse sentido, o IMD possibilita também o devido aporte multidisciplinar necessário ao

trabalho com a produção, gestão e reflexão social acerca das Tecnologias Educacionais.

Convém salientar que o MPITE é uma proposta de curso de pós-graduação stricto sensu presencial que tem como abordagem o aporte das TIC para a Educação.

6. Disciplinas

6.1 Disciplinas obrigatórias para todas as linhas de pesquisa

Nome	Fundamentos das Tecnologias Educacionais
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Sim
Carga horaria	45h
Créditos	3
Ementa	Sociedade, Tecnologia e Educação; Produção Social do Conhecimento; Inovação e Internet; Teorias da Aprendizagem; Implicações Psicológicas, Aspectos Éticos e Socioeconômicos das Novas Tecnologias na Educação; Integração de Tecnologias Digitais ao Currículo Escolar; TPACK (Conhecimento Pedagógico e Tecnológico dos Conteúdos); Tendências em Tecnologias Educacionais.
Bibliografia	ALMEIDA, M.; VALENTE, J.: Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes e divergentes. São Paulo: Paulus, 2011. BRIGGS, A.; BURKE, P.: Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2004. COLL, C.: Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. Trad. Beatriz A. Neves. Porto Alegre: Artmed, 2000. KENSKI, V.: Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas/SP: Papirus, 2003. LITWIN, E.: Tecnologia educacional: política, história e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2001. MISHRA, P.; KOEHLER, M.: Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. In: Teachers College Record, V. 108, N. 6, pp.1017–1054, 2006. POZO, J.: Teorias cognitivas da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. SAMPAIO, M.; LEITE, L.: Alfabetização tecnológica do professor. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1999. SETZER, V.: Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa. 3. ed. São Paulo: Escrituras, 2005. ISBN: 8586303917.

	VALEJO, A.; ZWIEREWICZ, M.: Sociedade da informação, educação digital e inclusão. Florianópolis: Editora Insular, 2007. WARSCHAUER, M.: Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate. São Paulo: Editora SENAC, 2006. ZABALLA, A.: A prática educativa: como ensinar. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2007.
--	---

Nome	Pesquisa em Tecnologias Educacionais
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Sim
Carga horaria	45h
Créditos	3
Ementa	Planejamento e Ações Investigativas no Contexto Profissional; Metodologia da Pesquisa Científica; Métodos de Pesquisa Educacionais; Ensino-Aprendizagem e Pesquisa; Abordagens de Pesquisa Mediada por Tecnologias Educacionais; Design Instrucional para os Nativos Digitais; Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais; Ética na Cultura Digital.
Bibliografia	ALMEIDA, M.: Tecnologias na formação e na gestão escolar. São Paulo: Avercamp, 2007. ALMEIDA, M.: Informática e Formação de professores. V. 1 e 2. Brasília: MECPROINFO, 2000. BABIN, P.; KOULOUMDJIAN, M.: Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador. São Paulo: Paulinas, 1989. BARRETO, R.: Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas. 2ª ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2003. BELLONI, M.: Mídia-educação ou comunicação educacional?: campo novo de teoria e de prática. In: BELLONI, M. L. (Org.). A formação na sociedade do espetáculo. São Paulo: Loyola, 2002. CASTRO FILHO, José.; SILVA, M.; MAIA, D.: Lições do Projeto Um Computador por Aluno: estudos e pesquisas no contexto da escola pública. 1ª ed. Fortaleza: EdUECE, 2015. CRUZ, D.: O professor midiático: a formação docente para a educação a distância no ambiente virtual da videoconferência. Florianópolis, 2001.

	DEMO, P.: Saber pensar. São Paulo: Cortez, 2011. QUARTIERO, E. Da máquina de ensinar à máquina de aprender: pesquisas em tecnologia educacional. In: Vertentes, v.29, p. 51-62, São João Del Rei, MG: UFSJ, jan/jun. 2007. SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 20ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.
--	--

Nome	Metodologias Inovadoras de Ensino e Aprendizagem
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Sim
Carga horaria	45h
Créditos	3
Ementa	Metodologias Ativas (Ensino-Aprendizagem Centrado no Aprendiz); Design Thinking para Educadores; Ensino Híbrido; Sala de Aula Invertida; Aprendizagem Baseada em Projetos; Aprendizagem Baseada em Problemas; Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais; Plataformas Adaptativas; Robótica Educacional; Aprendizagem Móvel; Aprendizagem Colaborativa; Cultura Maker (Fab Labs).
Bibliografia	BENDER, W.: Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014. CASTILHO, M.: Robótica na educação: com que objetivos? Monografia de Especialização em Informática na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002. DAVE, G.; BROWN, S.; MACANUFO, J.: Gamestorming - jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012. ISBN: 978-8576086093. GOMES, A.; SCAICO, P.; SILVA, L.; SANTOS, I.: Cultura Digital na Escola. Recife: Pipa Comunicação, Série professor criativo, I, 2015. INSTITUTO EDUCADIGITAL: Design Thinking para Educadores. IDEO, 2010. Disponível em http://www.dtparaeducadores.org.br/site/material/ LASMAR, T.: Usos educacionais da Internet: a contribuição das redes eletrônicas para o desenvolvimento de programas educacionais. Brasília: Faculdade de Educação, 1995.

	MARTINS, J.: Aprendizagem Baseada em Problemas Aplicada a Ambiente Virtual de Aprendizagem. Tese de Doutorado da Universidade Federal de Santa Catarina, 2002. PAPERT, S.: A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. PRENSKY, M.: A aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012. SILVA, M.: Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
--	--

Nome	Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Sim
Carga horaria	45h
Créditos	3
Ementa	Modelagem Cognitiva e Educação; Desenvolvimento do Cérebro e Aprendizagem; Metodologias de Resolução de Problemas (Aprender a Aprender); Proatividade, Determinação e Equilíbrio Emocional; Zona de Aprendizado; Pensamento Crítico (Curiosidade, Compreensão e Lógica); Raciocínio Lógico e Analítico; Pensamento Algorítmico; Programação Visual; Olimpíadas do Conhecimento; Inteligências Múltiplas.
Bibliografia	FERREIRA, M.: Raciocínio analítico - construindo e entendendo a argumentação. São Paulo: Atlas, 2010. ISBN: 978-8522458189. FREIRE, P.: Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. PERRENOUD, Pierre. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000. PINK, D.: Motivação 3.0 - Os novos fatores motivacionais para a realização pessoal e profissional. Campus Elsevier, 2010. ISBN: 978-853523558-6. POLYA, G.: A Arte de Resolver Problemas - um novo aspecto do método matemático. Interciência, 2006. PRIMI, R.; SANTOS, A.; VENDRAMINI, C.; TAXA, F.; MULLER, F.; LUKJANENKO, M.; SAMPAIO, I.: Competências e Habilidades Cognitivas: Diferentes Definições dos Mesmos Construtos. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Vol. 17, n. 2, pp. 151-15, 2001.

	ZUIN, A.: Adorno - o poder educativo do pensamento crítico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. ISBN: 978-8532623010.
--	--

6.2 Linha de pesquisa em Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

Nome	Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Design Instrucional. Classificação, Características e Padrões de Objetos de Aprendizagem. Ferramentas de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem; Recursos Educacionais Abertos. Avaliação; Usabilidade Pedagógica.
Bibliografia	AMBROSE, G.; HARRIS, P.: Fundamentos de Design Criativo. Porto Alegre: Bookman, 2011. ISBN: 978-8540701274. BRAGA, J.: Objetos de aprendizagem: introdução e fundamentos. vol. 1, Coleção Intera, Santo André, SP: Editora da UFABC, 2014. FILATRO, A.: Design instrucional contextualizado : educação e tecnologia. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2004. PRATA, C.; NASCIMENTO, A.. Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico. Brasília: MEC, SEED, 2007. REATEGUI, E.; BOFF, E.; FINCO, M.: Proposta de Diretrizes para Avaliação de Objetos de Aprendizagem Considerando Aspectos Pedagógicos e Técnicos. In: Revista Novas Tecnologias na Educação (RENTE), v.8 n.3, 2010. SANTA ROSA, J.; MORAES, A.: Avaliação e projeto no design de interfaces. 2ª ed. rev. e ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2012. ISBN: 9788586695469. SANTA ROSA, J.; MORAES, A.. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. ISBN: 9788561556167. SILVA, R.: Objetos de aprendizagem para educação a distância. 1ª ed., São Paulo: Novatec, 2011. WILEY, D.: Learning object design and sequencing theory. Unpublished doctoral dissertation, Brigham Young University, 2000.

Nome	Desenvolvimento de Software Educativo
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Abordagens Pedagógicas de Softwares Educativos; Métodos e Processos de Desenvolvimento de Software Educacional; Padrões de Desenvolvimento; Elicitação de Requisitos; Interação Humano-Computador; Ergonomia; Arquitetura da Informação; Gerência do Conteúdo; Avaliação; Usabilidade Pedagógica.
Bibliografia	AMBROSE, G.; HARRIS, P.: Fundamentos de Design Criativo. Porto Alegre: Bookman, 2011. ISBN: 978-8540701274. CYBIS, W.; BETIOL, A.; FAUST, R.: Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2ª ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. ISBN: 9788575222324. FILATRO, A.: Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2004. 215 p. ISBN: 8573593709. NIELSEN, J.; BUDIU, R.: Usabilidade móvel. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. ISBN: 9788535264272. NIELSEN, J.; LORANGER, H.: Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. ISBN: 9788535221909. NIELSEN, J.; PERNICE, K. Eyetracking web usability. Estados unidos: New Riders Press, 2009. ISBN: 9780321498366. OLIVEIRA, C.; COSTA, J.; MOREIRA, M.: Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo. Campinas, SP: Papirus, 2001. ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J.: Design de interação: além da interação humano-computador. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. ISBN: 9788582600061. SANTA ROSA, J.; MORAES, A.: Avaliação e projeto no design de interfaces. 2ª ed. rev. e ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2012. ISBN: 9788586695469.

	SANTA ROSA, J.; MORAES, A.. Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. ISBN: 9788561556167. SANTOS, G.: Alguns princípios para situações de engenharia de softwares educativos. Interação (UFG. Impresso), v. 34, n. 1, p.17-36, 2009. SHNEIDERMAN, B.: Designing the user interface: strategies for effective human-computer-interaction. 3ª ed. Reading, Mass: Addison Wesley Longman, 1998. ISBN: 0201694972.
--	---

Nome	Desenvolvimento de Jogos Educacionais
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Fundamentos da Produção de Jogos Digitais; Design de Jogos como Recursos Didáticos; Motores e Componentes dos Jogos Digitais; Avaliação de Jogos (Usabilidade, Jogabilidade); Game Analytics.
Bibliografia	BURA, J.: Construct 2 Game Development by Example. Packt Publishing, 2014. CHANDLER, H.: Manual de produção de jogos digitais. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. ISBN: 9788540701830. COSTA, L.: O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010. FERNANDES, A.; CLUA, E.; ALVES, L.; DSAZZI, R.: Jogos Eletrônicos: Mapeando Novas Perspectivas. 1ª. Visual Books, 2009. KOSTER, R.: A Theory of Fun for Game Design. 2ª ed., Paraglyph Press, 2013. ISBN 978-1449363215. MATTAR, J.: Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Prentice Hall, 2010. ISBN: 9788576055624. PRENSKY, M.: A aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012. SALEN, K.; ZIMMERMAN, E.: Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. ISBN: 97885212062792.

	SMITH, M.; QUEIROZ, C.: Unity 4.x Cookbook. 1ª ed., Packt Publishing, 2013. ISBN: 978-1849690423.
--	---

Nome	Gamificação na Educação
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Jogos Digitais e Gamificação; Categorias de Gamificação; Game Thinking; Elementos de Jogos (Componentes, Mecânicas e Dinâmicas); Sistema LBA; Behaviorismo; Regras de Motivação; Design Thinking; Processos de Gamificação na Educação; Tendências da Gamificação.
Bibliografia	ALEXANDRE, C.; PERES, F.: A Educação que motiva: o uso de rede social e jogos a favor da aprendizagem significativa. Revista Hipertextus. Recife, v. 7, 2011. FARDO, M.: A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação. RS, v. 11, n. 1. 2013. INSTITUTO EDUCADIGITAL: Design Thinking para Educadores. IDEO, 2010. Disponível em http://www.dtparaeducadores.org.br/site/material/ KAAP, K.: The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 1ª. Pfeiffer, 2012. KOSTER, R.: A Theory of Fun for Game Design. 2ª ed., Paraglyph Press, 2013. ISBN 978-1449363215. MCGONIGAL, J.: A Realidade em Jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. 1ª ed., BestSeller, 2012. ISBN 978-8576845225. MATTAR, J.: Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Prentice Hall, 2010. ISBN: 9788576055624. PRENSKY, M.: A aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012. SHELDON, L.: The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. 1ª. Cengage Learning PTR, 2011.

Nome	Produção de Vídeo
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Vídeo como Processo de Ensino e Aprendizagem. Estudo da Linguagem do Vídeo (Particularidades e Diferenças com Outras Mídias. Atualidade Frente as Redes Sociais, Websites, Podcasts, Jogos e Vídeos Interativos. Técnica e Crítica Sobre o Uso das Tecnologias Envolvidas. Relação do Uso do Vídeo com o Universo dos Alunos, dos Professores e da Sala de Aula, Presencial ou à Distância.
Bibliografia	JOHNSON, S.: The Democratization of Photography. Kindle Edition. 2012. KELLISON, C.: Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Campus Elsevier, 2007. ISBN: 978-8535222029. KNIGHT, J.: Focus on teaching: using video for high-impact instruction. California, Corwin, 2014. MACHADO, A.: A arte do vídeo. São Paulo, Brasiliense, 1988. MURRAY, Janeet. Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Unesp, 2003. O'DONOGHUE, M.: Producing Video For Teaching and Learning: Planning and Collaboration. UK, Routledge, 2013. ROUSSEAU, D.; PHILLIPS, B.: Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media). Potter/TenSpeed/Harmony, 2013. ISBN: 0385345593.

Nome	Oralidade Digital na Educação
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2

Ementa	Aspectos Básicos da Oralidade; A Oralidade na Cultura Brasileira; A Relação Oral-Escrito; Tecnologias de Oralidade (Rádio, Podcast e Audioblog); Rádio e Educação a Distância; Aspectos Produtivos, Distributivos e Implicações Educativas da Oralidade Digital; Esfera Educativa da "Podosfera"; Aplicações Escolares do Podcast; Oralidade Digital em Educação a Distância; Rádio Escolar; Projetos de Ensino com Tecnologias de Oralidade.
Bibliografia	CRUZ, S.: O podcast no ensino básico. In: CARVALHO, A. A. (Org.). Actas do Encontro sobre Podcasts. Braga: CIEEd, p. 65-80, 2009. DOS REIS, S.: Iniciação científica em Letras com alunos da escola pública: letramento digital e produção de podcasts em língua inglesa no ensino fundamental. RENOTE, v. 12, n. 2, 2014. DUARTE, J.: Entrevista em profundidade. In: DUARTE, Jorge (Org.); BARROS, Antônio (Org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2006. EDIRISINGHA, P.: Podcasting technology. Open University Press, 2012. FOSCHINI, A.; TADDEI, R.: Coleção conquiste a rede: podcast. São Paulo, 2006. FRANCO, C.: As possibilidades do podcast como ferramenta midiática na educação. Dissertação de Mestrado em Educação, Arte e Ciência da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2008. FREIRE, E.: Conceito educativo de Podcast: um olhar para além do foco técnico. Educação, Formação & Tecnologias, v. 6, n. 1, p. 35-51, 2013. MARCUSCHI, L.: Letramento e oralidade no contexto das práticas sociais e eventos comunicativos. In: SIGNORINI, Inês (Org.). Investigando a relação oral/escrito e as teorias do letramento. p. 23-50, Campinas: Mercado das Letras, 2001. PEREIRA, L.; SOBRINHO, M.: Usando o Podcast para ensinar História aos Deficientes Visuais do 1º ano do Ensino Médio. Urissanê, v. 1, n. 2, 2014.

Nome	Produção de Hipermídias
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h

Créditos	2
Ementa	Fundamentos Teórico-filosóficos da Linguagem Hipermídia; Características e Tipologias de Hipermídias; Metodologias de Produção e Autoria Colaborativa; Elementos para Produzir e Avaliar Hipermídias; Sistemas de Autoria em Hipermídia; Áudio; Hipertexto, Gráfico; Tabela; Tutorial; Mapa de Navegação; Animação; Infográfico, Página Web; Mídia imersiva; Jogos Digitais.
Bibliografia	BERGSTROM, B.: Fundamentos da Comunicação Visual. Rosari, 2009. ISBN: 978-8588343856. BRINGHURST, R.: Elementos do Estilo Tipográfico. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2010. ISBN: 978-8575038567. FEENBERG, A.: Transforming Technology: A critical theory revisited. Oxford University Press. New York, 2002. FERRARI, P.: Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. Editora Contexto, 2012. LEÃO, L.: O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005. REZENDE, F.; COLA, C.: Hipermídia na educação: Flexibilidade cognitiva, interdisciplinaridade e complexidade. Ensaio: Pesquisa em educação em ciências, v. 6, n. 2, Faculdade de Educação da UFMG, Belo Horizonte, MG, 2004. SANTAELLA, L.: Linguagens Híbridas. Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001. TOM, F.; ADAM, B.: O Guia Completo da Cor. Senac, 2010. ISBN: 978-8573595932.

Nome	Cultura e Design de Jogos
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Evolução e Contexto dos Jogos na Sociedade; Estudo dos Efeitos e Repercussões Proporcionadas pelos Jogos; Organização das Relações Através dos Jogos; Relacionamento dos Jogos com Campos de Investigação (educação, trabalho, mobilidade, política, linguagem, corpo, violência, diversidade, metrópoles, jovens, mídias, inclusão, aparatos cognitivos, subjetividades, arte, entre outros); Gêneros dos

	Jogos; Fundamentos do Design de Jogos (mecânicas, narrativas e personagens).
Bibliografia	FERRARA, J.: Playful Design. 1ª ed., Rosenfeld Media, 2012. ISBN: 978-1933820149. FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H.: Values at Play in Digital Games. Massachusetts: MIT Press, 2014. FULLERTON, T.: Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press, 2008. ISBN: 978-0240809748. KOSTER, R.: A Theory of Fun for Game Design. 2ª ed., Paraglyph Press, 2013. ISBN 978-1449363215. MCGONIGAL, J.: A Realidade em Jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. 1ª ed., BestSeller, 2012. ISBN 978-8576845225. RABIN, S.: Introdução ao Desenvolvimento de Games: entendendo o universo dos games, vol.1. São Paulo: Cengage Learning, 2011. SALEN, K.; ZIMMERMAN, E.: Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos, vol.1. São Paulo: Blucher, 2012. SALEN, K.; ZIMMERMAN, E.: Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - cultura, vol.4. São Paulo: Blucher, 2012. SCHUYTEMA, P.: Design games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2011. ISBN: 9788522106158.

Nome	Design Instrucional para os Nativos Digitais
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Fundamentos de Design Instrucional; Estrutura de Material Didático Digital; Critérios de Qualidade (Comunicação, Legibilidade, Autoria, Interatividade e Intencionalidade Pedagógica); Modelos de Design (Aprendizado Eletrônico, Design Instrucional, Modelo Addie e suas Formas de Implementação); Análise Contextual (Identificação de Problemas, Público Alvo, Esboço de Soluções Didáticas); Processo de Design (Unidades de Aprendizagem, Conteúdos Multimídia, Ambientes Virtuais).

Bibliografia	FILATRO, A.: Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2004. ISBN: 8573593709. FILATRO, A.: Design instrucional na prática. Pearson Education do Brasil, 2008. ISBN: 978-8576051886. LUZ, D.: Design Instrucional e Análise do comportamento: uma breve introdução. São Paulo: PUC-SP, 2011. MATTAR, J.: Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Prentice Hall, 2010. ISBN: 9788576055624. SILVA, A.: Design instrucional e construção do conhecimento na EAD. Paco Editorial, 2014. ISBN: 978-8581484334. VERAS, M.: Inovação e Métodos de Ensino Para Nativos Digitais. Atlas, 2015. ISBN: 978-8522463589.
--------------	---

6.3 Linha de pesquisa em Práticas Educativas com Tecnologias Digitais

Nome	Análise da Aprendizagem
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Processo de Análise da Aprendizagem; Instrumentos e Processos de Avaliação; Estatística Básica; Análise da Aprendizagem; Análise de Dados Acadêmicos; Mineração de Dados Educacionais; Visualização de Dados.
Bibliografia	ANDERSON, M.; GAVAN, C.: Developing Effective Educational Experiences Through Learning Analytics. Information Science Reference, 2016. ISBN: 978-1466699830. MATTOX, J.; MARTIN, J.; VAN BUREN, M.: Learning Analytics: Measurement Innovations to Support Employee Development. Kogan Page, 2016. ISBN: 978-0749476304. LUCKESI, C.: Avaliação da aprendizagem escolar. 14ª Ed. São Paulo: Cortez, 2002. LÜDKE, M.: A trama da avaliação escolar. Pátio Revista Pedagógica. nº 34. Porto Alegre. Artmed, 2005.

	NOGUEIRA, R.: Cartografia: representação, comunicação e visualização de dados espaciais. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008. ISBN: 978853284143. SILVA, V.: Avaliação da aprendizagem escolar no ensino fundamental. Florianópolis: Bookess Editora, 2010. ISBN: 978-8580450101. WITTEN, I.: Data mining: practical machine learning tools and techniques. Boston: Morgan Kaufman, 2011.
--	---

Nome	Educação Aberta e a Distância
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Internet como Ferramenta de Ensino; Ambientes Virtuais de Aprendizagem; Auto-aprendizagem e o Gerenciamento de Tempo na Aprendizagem; Avaliação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.
Bibliografia	ALMEIDA, F.: Educação e Informática. Os computadores na escola. São Paulo: Cortez , 1988. BARRETO, R.: Tecnologias educacionais e educação a distância: políticas e práticas Rio de Janeiro: Quartet, 2001. LASMAR, T.: Usos educacionais da Internet: a contribuição das redes eletrônicas para o desenvolvimento de programas educacionais. Brasília: Faculdade de Educação, 1995. LITTO, F.; FORMIGA, M.: Educação a Distância: o Estado da Arte. São Paulo: Pearson Education, 2009. PALLOFF, R.; PRATT, K.: Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002. PAPERT, S.: A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. PETERS, O.: Didática do ensino a distância. São Leopoldo: Unisinos, 2001. PETERS. O.: A educação a distância em transição. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

	SILVA, M.: Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000. VALENTINI, C.; SOARES, E.: Aprendizagem em Ambientes Virtuais: compartilhando idéias e construindo cenários. Caxias do Sul, RS: Educ, 2005.
--	--

Nome	Educação Especial e Inclusiva
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Paradigmas Educacionais da Educação Especial. Políticas Públicas da Educação Inclusiva no Brasil; Adaptações Curriculares; Deficiências Sensoriais; Deficiências Físicas; Deficiências Cognitivas; Altas Habilidades; Transtornos de Aprendizagem; Tecnologias Assistivas; Comunicação Alternativa Conforme Características do Usuário; Ferramentas e Técnicas para Diferentes Tipos de Deficiências; Métodos para Altas Habilidades.
Bibliografia	KLEINA, C.: Tecnologia Assistiva Em Educação Especial e Educação Inclusiva, Intersaberes, 2012. MITCHELL, D. What Really Works in Special and Inclusive Education: Using Evidence-based teching strategies, New York, 2014. SÁNCHEZ, J.: Aprendizaje Visible, Tecnología Invisible. Santiago, Chile: Dolmen Ediciones, 2001. ISBN: 956-201-473-8 SANCHO, J.; HERNANDÉZ, F.: Tecnologias para Transformar a Educação. Penso, 2006. SOUZA, R.: Tecnologias digitais na educação. EDUEPB, 2011.

Nome	Ferramentas de Programação Visual
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2

Ementa	Fundamentos da Programação Visual; Mecânicas e Componentes; Algoritmos; Estruturas Básicas da Programação em Blocos; Ambientes de Programação Visual; Programação em Blocos para Plataformas de Hardware.
Bibliografia	BARRETO, F.: Scratch: Construa brincando seus jogos e programas computacionais. eBook kindle, 2014. MANZANO, J.: Algoritmos - lógica para desenvolvimento de programação de computadores. São Paulo: Érica, 2014. ISBN: 978-8536502212. PATTERSON, S.: Programming in the Primary Grades - Beyond the Hour of Code. Rowman & Littlefield Publishers, 2016. ISBN: 978-1475825435. MARJI, M.: Aprenda a Programar com Scratch. Novatec, 2014. ISBN: 978-8575223123. POZO, J.: Teorias cognitivas da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

Nome	Ambientes e Sistemas Colaborativos para Educação
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Blogs, Wikis, Vídeo/Áudio-casts na Educação; Redes Sociais; Plataformas Abertas (Métodos, Padrões e Repositórios Digitais); Ambientes Virtuais de Colaboração; Aprendizagem Colaborativa; Avaliação na Aprendizagem Colaborativa.
Bibliografia	BEHRENS, M.: Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. São Paulo: Papyrus, 2002. CAMPOS, F.: Cooperação e aprendizagem on-line. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. COLL, C.: Piaget, o construtivismo e a educação escolar: onde está o fio condutor? Porto Alegre: ArtMed, 1997. DILLENBOURG, P.: What do you mean by collaborative learning? In: DILLENBOURG, P. (Ed.). Collaborative-learning: cognitive and computational approaches, pp.1-19, Oxford: Elsevier, 1999.

	GOMES, P.: Aprendizagem Colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUC-PR. Revista Diálogo Educacional – v. 3, nº 6, p. 11-27, 2002. LIPPONEN, L.: Exploring foundations for computer-supported collaborative learning. In: STAHL, G. (Ed.). Computer support for collaborative learning: foundations for a CSCL community. pp-72-81, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 2002. PALLOF, R.; PRATT, K.: Estimulando a Aprendizagem Colaborativa. In: Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line. Porto Alegre: Artmed, 2002. STAHL, G.; KOSCHMANN, T.; SUTHERS, D.: Computer-supported collaborative learning: an historical perspective. In: SAWYER, R. K. (Ed.). Cambridge handbook of the learning sciences. p. 409-426, Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2006.
--	---

Nome	Jogos e Simulações na Educação
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Princípios e Características da Aprendizagem Baseada em Jogos; Estratégias Didáticas dos Jogos. Objetivos Pedagógicos dos Jogos. Desenvolvimento de Processos Psíquicos; Desenvolvimento do Raciocínio Lógico; Jogo como Fator de Inclusão e Descoberta de Potencialidades. Simuladores para Apoio ao Ensino/Aprendizagem; Análise e Avaliação da Aprendizagem com Jogos e Simuladores. Realidade Virtual e Aumentada na Educação.
Bibliografia	FERNANDES, A.; CLUA, E.; ALVES, L.; DSAZZI, R.: Jogos Eletrônicos: Mapeando Novas Perspectivas. 1ª. Visual Books, 2009. KAAP, K.: The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012. ISBN: 978-1118096345. MATTAR, J.: Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Prentice Hall, 2010. ISBN: 9788576055624.

	MCGONIGAL, J.: A Realidade em Jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. 1ª ed., BestSeller, 2012. ISBN 978-8576845225. MICHAEL, D.; CHEN, S.: Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Course technology PTR, 2005. ISBN 978-1592006229. PRENSKY, M.: Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac São Paulo, 2012. ISBN: 9788539602711. SCHWARTZ, G.: Brinco, logo aprendo: educação , videogames e moralidades pós-modernas. 1ª. Paulus, 2014. SQUIRE, K.: Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Teachers College Press, 2011. ISBN: 978-0807751985.
--	---

Nome	Aprendizagem Baseada em Projetos
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Projetos no Processo de Ensino-Aprendizagem. Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais; Construção Coletiva de Projetos; Mecanismos de Gestão e Avaliação de Projetos; Desenvolvimento e Aplicação de Projetos.
Bibliografia	BENDER, W.: Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014. BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION.: Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. FINOCCHIO JUNIOR, J.: Projet Model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. 1 ed., Rio de janeiro: Elsevier, 2013. ISBN: 978-8535274561. HERNÁNDEZ, F. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998. ISBN: 857307440. HERNÁNDEZ, F; VENTURA, M.: A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio. 5. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. ISBN: 9788573073669.

	SANT'ANNA, F.: Planejamento de ensino e avaliação. 11. ed. Porto Alegre: Sagra, 1986. ISBN: 8524101431. VIANNA, I.: Planejamento participativo na escola: um desafio ao educador. São Paulo: EPU, 1986.
--	---

Nome	Robótica Educacional
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Conceito e História da Robótica. Leis e gerações da Robótica. Aplicações da robótica. Robótica na Educação: Conceito, Características e Benefícios para Aprendizagem. Construcionismo, Instrucionismo e a Robótica Educacional. Projetos com uso da Robótica Educacional. Recursos da Robótica Educacional: Kits de Montagem e Softwares Educacionais para Programação de Robôs. Integração da Robótica Educacional ao Currículo Escolar.
Bibliografia	ALMEIDA, F.: Computar, educar e os princípios do sistema LOGO. In: ALMEIDA, F. <i>et al.</i> Educação e Informática: os computadores na escola. São Paulo: Cortez, 2005. CASTILHO, M.: Robótica na educação: com que objetivos? Monografia de Especialização em Informática na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002. DAOUN, M.: Alunos criativos, robôs idem. Revista Carta na Escola. Rio de Janeiro, n. 25, 2008. GRINSPUN, M.: Educação tecnológica: desafios e perspectivas. São Paulo: Cortez, 2001. KENSKI, V.: Tecnologias de Ensino Presencial e a Distância. Campinas: Papyrus, 2003. MARTINS, A.: O que é Robótica. São Paulo, Editora Brasiliense, 2006. OLIVEIRA, J.: Escrevendo com o computador na sala de aula. São Paulo: Cortez, 2006. PAPERT, S.: A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

	PAPERT, S.: Logo: computadores e educação. São Paulo: Editora, Brasiliense, 1985. QUINTANILHA, L.: Irresistível robô. Revista ARede, São Paulo, n. 34, p.10-17, 2008. UNICAMP.: Olimpíada Brasileira de Robótica, 2016. Disponível em http://www.obr.org.br/ ZILLI, S.: A Robótica Educacional no Ensino Fundamental: Perspectivas e Práticas. Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.
--	--

Nome	Ergonomia Cognitiva
Nível	Mestrado Profissional
Obrigatória	Não
Carga horaria	30h
Créditos	2
Ementa	Ergonomia (conceituação geral, ergonomia cognitiva, ergonomia da atividade); Modelos de Funcionamento da Mente. Conceito de Situação-Problema; Tipologia de Problemas e de Estratégias de Resolução. Aplicações Básicas da Ergonomia Cognitiva (o usuário de dispositivos como resolvidor de problemas); Manuais e Interfaces Humano-Máquina; Representações do Usuário por Parte dos Condutores de Artefatos.
Bibliografia	DANIELLOU, F. L'ergonome et les débats sur la performance de l'entreprise. 16e Journées de Bordeaux sur la Pratique de l'Ergonomie (conferência de abertura), 2009. DA ROCHA FALCÃO, J.: O que sabem os que não sabem? Contribuições para a exploração psicológica das competências cognitivas humanas. Projeto de pesquisa 2005-2008, CNP, 2004. DA ROCHA FALCÃO, J.: Os saberes oriundos da escola e aqueles oriundos da cultura extra-escolar: hierarquia ou complementaridade? Saber & Educar, Porto, nº. 13, pp. 109-123, 2008. DA ROCHA FALCÃO, J.; CLOT, Y.: Moving from a monological theoretical perspective of emphasis on the "right answer" to an alternative dialogical perspective of emphasis on the "power of acting" in studying mathematical competence. International Society for Cultural and Activity Research (ISCAR) Congress, Rome (Italy), 2011.

	HAZIN, I.; DA ROCHA FALCÃO, J.; RÊGO, I.; GOMES, A.; ANDRADE, P.; ARAGÃO, L.; SALES, A.; REIS, J.; WENICE, M.: High Abilities and Information Technologies: Talento Metr�pole Brazilian Program. Creative Education, v. 06, p. 647-653, 2015. HOC, J.: L'Ergonomie cognitive: un champs pluridisciplinaire dans les sciences cognitives. IN: Vergnaud, G. (ed.) Les sciences cognitives en d�bat. Paris, CNRS �ditions, 1991. POLYA, G.: A Arte de Resolver Problemas - um novo aspecto do m�todo matem�tico. Interci�ncia, 2006. PRIMI, R.: Intelig�ncia: Avan�os nos Modelos Te�ricos e nos Instrumentos de Medida. Avalia�o Psicol�gica, V. 1, pp. 67-77, 2003. PRIMI, R.; SANTOS, A.; VENDRAMINI, C.; TAXA, F.; MULLER, F.; LUKJANENKO, M.; SAMPAIO, I.: Compet�ncias e Habilidades Cognitivas: Diferentes Defini�es dos Mesmos Construtos. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Vol. 17, n. 2, pp. 151-15, 2001. REIS, J.; HAZIN, I.; DA ROCHA FALCÃO, J.; MEIRA, L.; BENDASSOLLI, P.; GUERRA, A.; FALCÃO, T.; GOMES, A.; OLIVEIRA, M.; R�GO, I.: Development and Results of an Instrument to Search for Competences and Abilities in Information Technology. Creative Education. v. 06, p. 2384-2396, 2015. VALSINER, J.: An invitation to cultural psychology. Los Angeles, Sage Publications, 2014. ZARIFIAN, P.: O modelo da compet�ncia: trajet�ria hist�rica, desafios atuais e propostas. S�o Paulo, Senac Editora, 2003.
--	---

7. Corpo docente

Nome do docente: Adja Ferreira de Andrade

Tipo documento:	CPF
Número:	722.530.454-20
Data de nascimento:	22/01/1973
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	adja@imd.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/3992106322474895
Abreviaturas:	ANDRADE, A. F.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2003
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Rosa Maria Vicari
Área de titulação:	Informática na Educação
Palavras-chave:	Sistemas Multiagentes; Inteligência Artificial; Informática na Educação; Aprendizagem Colaborativa; Educação à Distância.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	3
Especialização:	1
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	2
Livro:	0+4
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	41+1+3
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	2
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Akynara Aglaé Rodrigues Santos da Silva Burlamaqui

Tipo documento:	CPF
Número:	052.287.084-80
Data de nascimento:	03/08/1983
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	akynara.aglae@ufersa.edu.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/9702206935610428
Abreviaturas:	BURLAMAQUI, Akynara
IES de origem:	Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Unidade de lotação:	Departamento de Ciências Exatas, Tecnológicas e Humanas (DCETH)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	8h
Docente permanente:	Não

Titulação:

Ano:	2014
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Maria das Graças Pinto Coelho
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Formação docente; PROUCA; Saberes; Apropriação tecnológica.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	1
Especialização:	2
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	1
Livro:	0+2
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	19+0+7
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	21
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	5
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	6
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: André Maurício Cunha Campos

Tipo documento:	CPF
Número:	007.619.447-70
Data de nascimento:	28/01/1972
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	andre@dimap.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/7154508093406987
Abreviaturas:	CAMPOS, A. CAMPOS, A. M. C.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Informática e Matemática Aplicada (DIMAp)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Engenharia de Software (PPgSW)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Não

Titulação:

Ano:	2000
IES:	Université Blaise Pascal
Pais:	França
Nível:	Doutorado
Orientador:	Philippe Mahey
Área de titulação:	Ciência da Computação
Palavras-chave:	Simulação de ecossistemas; Simulação na web; Sistemas Multi-Agentes; Frameworks; Design patterns; Simulação visual e interativa.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	18
Especialização:	
Mestrado Profissional:	1
Mestrado Acadêmico:	4
Doutorado:	1

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
----------------	--

Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	5
Livro:	1+0
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	28+2+2
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	3
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	5
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Apuena Vieira Gomes

Tipo documento:	CPF
Número:	916.124.384-15
Data de nascimento:	30/12/1971
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	apuena@imd.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/0601161335088804
Abreviaturas:	GOMES, A. V.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital (IMD)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2004
IES:	Universidade Federal de Pernambuco
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Décio Fonseca
Área de titulação:	Ciência da Computação
Palavras-chave:	Internet; Sistemas de Informação; Educação; Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem; Design Centrado no Usuário.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	1
TCC:	17
Especialização:	2
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	3
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	2
Livro:	0+1
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	34+2+5
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	2
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	1
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	2
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	1
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Coordenadora do Projeto Um Computador por Aluno no estado do Rio Grande do Norte
- Diretora de TI na Secretaria de Educação a Distância/UFRN
- Autora de Material didático para os cursos de Licenciatura na modalidade a distância na UFRN
- Coordenadora de Informática e Educação na Secretaria de Educação a Distância/UFRN
- UNP..
- Coordenadora dos setores de Materiais didáticos e pedagógico do IMD/UFRN
- Coordenadora do bacharelado em Tecnologia da Informação/IMD/UFRN
- Vice coordenadora do curso de especialização em gestão pública municipal na modalidade a distância UFRN
- Vice coordenadora do curso de graduação em administração na modalidade a distância UFRN

Nome do docente: Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui

Tipo documento:	CPF
Número:	034.208.184-59
Data de nascimento:	29/04/1980
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	aquiles@natalnet.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/8670475877813913
Abreviaturas:	BURLAMAQUI, A. M. F.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Escola de Ciências e Tecnologia (ECT)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Ciência, Tecnologia e Inovação (PPgCTI)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2008
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Luiz Marcos Garcia Gonçalves
Área de titulação:	Engenharia Elétrica
Palavras-chave:	Ambientes Virtuais Colaborativos

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	5
TCC:	5
Especialização:	
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	9
Doutorado:	1

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	

Artigo em periódico:	8
Livro:	0+4
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	64+22+3
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	2
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	1
Desenvolvimento de aplicativo:	12
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	1
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	1
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Arlete dos Santos Petry

Tipo documento:	CPF
Número:	282.069.590-68
Data de nascimento:	22/03/1960
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	arletepetry@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/7426037066308934
Abreviaturas:	PETRY, Arlete dos Santos PETRY, Arlete
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Artes (DEART)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2010
IES:	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Maria Lúcia Santaella Braga
Área de titulação:	Comunicação e Semiótica
Palavras-chave:	Jogo; Autoria; Produção de conhecimento; Hipermissão.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	2
Especialização:	1
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	1
Artigo em periódico:	11
Livro:	4+10
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	12+0+0
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	64
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	5
Desenvolvimento de aplicativo:	2
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	13
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	13
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	4
Relatório de pesquisa:	17
Serviços técnicos:	19
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Atuação profissional como psicóloga escolar de 1986-1996;
- Atuação profissional como psicóloga clínica infantil (1987-2006) e como psicopedagoga (2000-2006);
- Presidente da OMEP/BR/RS/NH - Organização Mundial para a Educação Pré-Escolar -, uma Organização Não-Governamental ligada à UNICEF, durante os anos de 1995-1998;
- Psicóloga do Núcleo da cidade de Novo Hamburgo da FADERS (Fundação de Articulação e Desenvolvimento de Políticas Públicas para PcD e PcAH no RS) nos anos de 1998-1999;
- Participação no planejamento e operacionalização do projeto "Concurso de Desenvolvimento de Jogos Digitais", uma parceria UNICEF, Eletronic Arts e Universidades, nos anos de 2013-2014;
- *Chair* da trilha Cultura e *steering* do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital -SBGames.

Nome do docente: Betânia Leite Ramalho

Tipo documento:	CPF
Número:	136.047.594-04
Data de nascimento:	14/09/1953
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	betania.ramalho.edu@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/1326690619078211
Abreviaturas:	RAMALHO, B. L.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Práticas Educacionais e Currículo (DPEC)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Educação (PPgED)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	1991
IES:	Universitat Autònoma de Barcelona
Pais:	Espanha
Nível:	Doutorado
Orientador:	Adalberto Ferrandez Arenaz
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Profissão do Ensino; Formação Docente; Profissionalização do Magistério; Docência; Educação Rural; Ensino fundamental.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	5
TCC:	12
Especialização:	5
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	16
Doutorado:	16

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	

Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	2
Artigo em periódico:	29
Livro:	14+34
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	77+0+78
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	160
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	2
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	2
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	3
Serviços técnicos:	23+21+12
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	2
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Célia Maria de Araújo

Tipo documento:	CPF
Número:	465.952.284-91
Data de nascimento:	07/12/1965
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	celia@sedis.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/4186592914396319
Abreviaturas:	ARAUJO, C. M.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Práticas Educacionais e Currículo (DPEC)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2006
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Arnon Alberto Mascarenhas de Andrade
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Educação a Distância; Educação/comunicação/tecnologia educacional.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	
Especialização:	17
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	1
Artigo em periódico:	1
Livro:	7+2
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	8+0+5
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	11
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	5
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	5
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Vice Coordenadora Institucional do Programa Universidade Aberta do Brasil - UAB (2006 -atual). A UFRN oferta 10 cursos de graduação, 07 cursos de especialização e 02 mestrados profissionais na modalidade a distância pelo sistema UAB. São cerca de 3.500 alunos.
- Representante Institucional da Unired - Consórcio de instituições públicas de ensino superior que ofertam cursos na modalidade a distância.
- Foi coordenadora do Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação MEC/CAPES que compreende cursos de formação para professores das redes públicas de ensino (Extensão, aperfeiçoamento e Especialização).
- Participou de Missão Científica Internacional - Brasil como Ponte Estratégica Brasil /África para implantação do Sistema Universidade Aberta do Brasil em Cabo Verde.
- Membro do Comitê Gestor Institucional de Formação Inicial e Continuada de profissionais do Magistério da Educação Básica no âmbito da UFRN.
- Consultora/Avaliadora da Capes na área de Educação a Distância e Tecnologia Educacional para avaliação de cursos, assessoria de editais, avaliação de polos e projetos na área.

Nome do docente: Charles Andryê Galvão Madeira

Tipo documento:	CPF
Número:	007.392.714-74
Data de nascimento:	03/08/1976
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	charles@imd.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/2381782879955327
Abreviaturas:	MADEIRA, C. MADEIRA, C. A. G.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital (IMD)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Engenharia de Software (PPgSW)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2007
IES:	Université Pierre et Marie Curie (Paris 6)
Pais:	França
Nível:	Doutorado
Orientador:	Jean-Gabriel Ganascia / Vincent Corruble
Área de titulação:	Informática
Palavras-chave:	Agentes Inteligentes; Aprendizagem de Máquina; Jogos de Estratégia; Sistemas Multiagentes; Estratégia Militar.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	13
TCC:	4
Especialização:	2
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	

Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	4
Artigo em periódico:	3
Livro:	
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	21+4+8
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	11
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	2
Desenvolvimento de aplicativo:	14
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	14
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	4
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	5
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Engenheiro de Software do CESAR (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife), atuando no projeto “FORGE V8: um motor para jogos eletrônicos” financiado pela IBM Research Brazil, de março/2001 a dezembro/2001.
- Engenheiro de Pesquisa & Desenvolvimento da Université Pierre et Marie Curie (Paris 6), atuando no projeto “BUI: Boîtier Utilisateur Intelligent et Simple (Set-top box inteligente para a televisão digital)” financiado pela ANR (Agence Nationale de la Recherche), de novembro/2006 a julho/2007.
- Pesquisador Posdoc da Université Pierre et Marie Curie (Paris 6), atuando no projeto “BUI: Boîtier Utilisateur Intelligent et Simple (Set-top box inteligente para a televisão digital)” financiado pela ANR (Agence Nationale de la Recherche), de setembro/2007 a agosto/2008.
- Engenheiro de Pesquisa & Desenvolvimento da empresa MASA Group (<http://masa-group.biz/> - França), atuando em diversos projetos de desenvolvimento de sistemas inteligentes para jogos sérios, de setembro/2008 a junho/2012.

Nome do docente: Cibelle Amorim Martins

Tipo documento:	CPF
Número:	872.483.603-68
Data de nascimento:	03/01/1980
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	cibelle_amorim@yahoo.com.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/1795893092260432
Abreviaturas:	MARTINS, C. A.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Práticas Educacionais e Currículo (DPEC)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2015
IES:	Universidade Federal do Ceará
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	José Rogério Santana
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Cultura Participativa; Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação; Redes sociais online; Fenômenos Educacionais Contemporâneos.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	11
Especialização:	8
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
----------------	--

Artes visuais:	15
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	3
Livro:	4+15
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	21+6+5
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	46
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	6
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	8
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	7
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	2
Relatório de pesquisa:	1
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	1
Outro:	2+4+2+1

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Eduardo Henrique da Silva Aranha

Tipo documento:	CPF
Número:	025.614.004-92
Data de nascimento:	19/05/1977
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	eduardoaranha@dimap.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/9520477461031645
Abreviaturas:	ARANHA, E. H. S.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Informática e Matemática Aplicada (DIMAp)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Sistemas e Computação (PPgSC)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Não

Titulação:

Ano:	2009
IES:	Universidade Federal de Pernambuco
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Paulo Henrique Monteiro Borba
Área de titulação:	Ciência da Computação
Palavras-chave:	Esforço de execução de testes; estudos empíricos; modelos de estimativa; tamanho de testes; testes.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	5
TCC:	9
Especialização:	
Mestrado Profissional:	6
Mestrado Acadêmico:	4
Doutorado:	2

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	

Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	7
Livro:	2
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	44+3
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	4
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Eugênio Paccelli Aguiar Freire

Tipo documento:	CPF
Número:	009.789.274-27
Data de nascimento:	22/01/1981
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	eugenio@imd.ufrr.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/6494297323272628
Abreviaturas:	FREIRE, E. P. A.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital (IMD)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2013
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Arnon Alberto Mascarenhas de Andrade
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Podcast e educação; Tecnologia de oralidade digital; Podcast e inclusão; Podcast na escola; Podcast e rádio.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	1
TCC:	
Especialização:	
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	16
Livro:	
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	9+1+5
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	16
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	5
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	1
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Isabel Dillmann Nunes

Tipo documento:	CPF
Número:	755.359.980-87
Data de nascimento:	05/03/1976
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	bel@imd.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/2087785677186785
Abreviaturas:	NUNES, I. D.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital (IMD)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2014
IES:	Universidade Federal de Campina Grande
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Ulrich Schiel
Área de titulação:	Ciência da Computação
Palavras-chave:	Design Instrucional; Learning Analytics; Redes de Petri; Rede de Atividades de Alto Nível; Simulador de Estudantes.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	6
TCC:	33
Especialização:	1
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	1
Artigo em periódico:	1
Livro:	
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	25+4+6
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	5
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	5
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	11
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Ivanovitch Medeiros Dantas da Silva

Tipo documento:	CPF
Número:	046.654.994-62
Data de nascimento:	03/08/1983
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	ivan@imd.ufrr.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/3608440944832201
Abreviaturas:	SILVA, I. M. D. SILVA, I.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Instituto Metrópole Digital (IMD)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Engenharia Elétrica e Computação (PPgEEC)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Não

Titulação:

Ano:	2013
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Luiz Affonso Henderson Guedes de Oliveira
Área de titulação:	Engenharia Elétrica e Computação
Palavras-chave:	Redes Industriais Sem Fio; WirelessHART; ISA100.11a; WIA-PA; Árvores de Falhas; Análise de Dependabilidade.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	1
TCC:	6
Especialização:	
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	3
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	

Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	6
Livro:	1+2
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	32
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	4
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	1
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	5
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Izabel Augusta Hazin Pires

Tipo documento:	CPF
Número:	712.230.104-49
Data de nascimento:	01/12/1970
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	izabel.hazin@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/5496201609189471
Abreviaturas:	Hazin, I.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Psicologia (DEPSI)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Psicologia (PPgPSI)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2006
IES:	Universidade Federal de Pernambuco
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Selma Leitão Santos
Área de titulação:	Psicologia Cognitiva
Palavras-chave:	Epilepsia; Mente-cérebro; Neuropsicologia.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	13
TCC:	1
Especialização:	7
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	14
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	1

Artigo em periódico:	34
Livro:	4+10
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	17+10+44
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	14
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	12
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	2
Serviços técnicos:	21+24
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	4
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

•

Nome do docente: Jorge Tarcísio da Rocha Falcão

Tipo documento:	CPF
Número:	196.539.304-78
Data de nascimento:	21/04/1956
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	falcao.jorge@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/9066230660650393
Abreviaturas:	DA ROCHA FALCAO, J. T.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Psicologia (DEPSI)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Psicologia (PPgPSI)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	1992
IES:	Université Paris Descartes
Pais:	França
Nível:	Doutorado
Orientador:	Gérard Vergnaud
Área de titulação:	Psicologia
Palavras-chave:	Álgebra ensino; Planilha eletrônica; Modelização matemática.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	9
TCC:	2
Especialização:	3
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	35
Doutorado:	9

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	1
Música:	
Outra produção cultural:	

Artigo em jornal ou revista:	2
Artigo em periódico:	40
Livro:	1+21
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	38+0+33
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	25
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	8
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	3
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	22
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	2
Serviços técnicos:	40+72
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: José Guilherme da Silva Santa Rosa

Tipo documento:	CPF
Número:	034.218.467-90
Data de nascimento:	29/09/1973
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	jguilhermesantarosa@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/7686896980904000
Abreviaturas:	SANTA ROSA, J.G.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Artes (DEART)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Design (PPgDSG)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2010
IES:	Universidade Federal do Rio de Janeiro
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Miriam Struchiner
Área de titulação:	Educação e Ciências e Saúde
Palavras-chave:	Interação Humano-Computador; Educação; Histologia; Arquitetura da informação; Design Participativo.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	10
TCC:	
Especialização:	
Mestrado Profissional:	4
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	1
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	7
Livro:	5+9
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	39+1+5
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	8
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	1
Desenvolvimento de aplicativo:	34
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	1
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	8
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	2
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Desenvolvimento de Aplicações Multimídia, Jogos Digitais e Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem. Realização de avaliações de usabilidade e arquitetura da informação e design de interfaces.

Nome do docente: Luiz Affonso Henderson Guedes de Oliveira

Tipo documento:	CPF
Número:	219.295.642-87
Data de nascimento:	08/07/1965
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	affonso@dca.ufrn.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/7987212907837941
Abreviaturas:	GUEDES, L. A. GUEDES, Luiz
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Engenharia de Computação e Automação (DCA)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Engenharia Elétrica e Computação (PPgEEC)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	1999
IES:	Universidade Estadual de Campinas
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Eleri Cardoso
Área de titulação:	Engenharia Elétrica
Palavras-chave:	

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	2
TCC:	23
Especialização:	
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	35
Doutorado:	12

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	

Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	
Artigo em periódico:	39
Livro:	1+7
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	165+0+4
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	1
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	
Desenvolvimento de aplicativo:	3
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	
Patente:	5
Programa de rádio ou TV:	
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	3
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Manoel Veras de Sousa Neto

Tipo documento:	CPF
Número:	365.667.214-87
Data de nascimento:	12/10/1961
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	manoel.veras@uol.com.br
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/9316091869858841
Abreviaturas:	SOUSA NETO, M. V. de SOUSA NETO, Manoel Veras
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Ciências Administrativas (ADM)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Administração (PPgA)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2001
IES:	Universidade de São Paulo
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Nicolau Reinhard
Área de titulação:	Administração
Palavras-chave:	Comércio eletrônico; Integração; Bancos; Organizações industriais; Cadeia de valor; Rede de valor.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	
TCC:	59
Especialização:	83
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	31
Doutorado:	3

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
----------------	--

Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	
Artigo em jornal ou revista:	14
Artigo em periódico:	31
Livro:	11+19
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	71
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	13+22
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	15
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	2
Desenvolvimento de produto:	3
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	2
Patente:	1
Programa de rádio ou TV:	5
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	7+48+7
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	1
Outro:	

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Maria Cristina Leandro de Paiva

Tipo documento:	CPF
Número:	597.643.094-53
Data de nascimento:	31/08/1965
Sexo:	Feminino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	crislean6@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/5008583007971704
Abreviaturas:	PAIVA, M. C. L.
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Fundamentos e Políticas de Educação (DFPE)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Não

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	15h
Docente permanente:	Sim

Titulação:

Ano:	2007
IES:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Neide Varela Santiago
Área de titulação:	Educação
Palavras-chave:	Educação Pré-Escolar e Fundamental

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	1
TCC:	23
Especialização:	22
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	
Música:	
Outra produção cultural:	

Artigo em jornal ou revista:	5
Artigo em periódico:	2
Livro:	2+4
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	24+1+16
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	27
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	5
Desenvolvimento de aplicativo:	
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	9
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	1
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	1
Relatório de pesquisa:	
Serviços técnicos:	7+2
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	2
Outro:	11+8

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- ...

Nome do docente: Rogério Júnior Correia Tavares

Tipo documento:	CPF
Número:	114.045.688-16
Data de nascimento:	16/12/1967
Sexo:	Masculino
Nacionalidade:	Brasileira
E-mail:	rogertavares@gmail.com
CV Lattes:	http://lattes.cnpq.br/2718339024760598
Abreviaturas:	TAVARES, R. J. C. TAVARES, Roger TAVARES, Rogério
IES de origem:	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade de lotação:	Departamento de Artes (DEART)
Dedicação exclusiva:	Sim
Vínculo com outro programa:	Ensino de Artes (ProfArtes)

Horas de dedicação semanal:

IES de origem:	40h
Programa proposto:	10h
Docente permanente:	Não

Titulação:

Ano:	2006
IES:	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Pais:	Brasil
Nível:	Doutorado
Orientador:	Maria Lucia Santaella Braga
Área de titulação:	Comunicação e Semiótica
Palavras-chave:	Videogame; Corpo; Tecnologia; Pós-humano; Comunicação; Ciberespaço.

Experiência de orientação concluída:

Iniciação Científica:	4
TCC:	24
Especialização:	5
Mestrado Profissional:	
Mestrado Acadêmico:	
Doutorado:	

Produção completa do pesquisador

Artes cênicas:	
Artes visuais:	9

Música:	
Outra produção cultural:	11+15
Artigo em jornal ou revista:	6
Artigo em periódico:	5
Livro:	2+8
Partitura musical:	
Trabalho em anais:	8+0+1
Tradução:	
Apresentação de trabalho:	19
Cartas, mapas e similares:	
Curso de curta duração:	7
Desenvolvimento de aplicativo:	6
Desenvolvimento de material didático e instrucional:	2
Desenvolvimento de produto:	
Desenvolvimento de técnica:	
Editoria:	1
Manutenção de obra artística:	
Maquete:	
Organização de evento:	27
Patente:	
Programa de rádio ou TV:	2
Relatório de pesquisa:	1
Serviços técnicos:	83
Participação em projetos de pesquisa em andamento:	1
Outro:	5+1+1+2

Experiência profissional não-acadêmica relacionada com área ou tipo de formação proposta para o curso:

- Criador do site Gamecultura, (desativado) referência no início da cultura dos games no Brasil, com 15 mil acessos únicos diários
- Fundador da empresa Gamecultura (inativa), que produzia jogos e eventos para o SESC-SP, a SEME (Secretaria de esportes, lazer e cultura da cidade de São Paulo), Ubisoft, Novartis e outras empresas.
- Produtor freelancer de áudio e vídeo, realiza captação interna e externa, edição e pós-produção de vídeo, música e animação
- Produção de material didático sobre jogos digitais para o IMD.

8. Mapeamento dos docentes por área de formação

Docente	Lotação	Bolsista do CNPq	Dedicação	Vínculo com outro Programa	Área de Formação (1- graduação, 2- mestrado e 3- doutorado)
Docentes Permanentes					
Adja	IMD UFRN	Não	15h	-	1- Ciência da Computação 2- Ciência da Computação 3- Informática Educacional (UFRGS - 2003)
Apuena	IMD UFRN	Não	15h	-	1- Ciência da Computação 2- Sistemas e Computação 3- Ciência da Computação (UFPE - 2004)
Aquiles	ECT UFRN	Não	10h	PPgCTI	1- Ciência da Computação 2- Sistemas e Computação 3- Engenharia Elétrica (UFRN - 2008)
Arlete	DEART UFRN	Não	15h	-	1- Psicologia 2- Educação 3- Comunicação e Semiótica (PUC-SP - 2010)
Betânia	DPEC UFRN	Não	10h	PPgED	1- Pedagogia 2- Educação 3- Educação (Universitat Autònoma de Barcelona - Espanha - 1991)
Célia	DPEC UFRN	Não	15h	-	1- Comunicação Social 2- Educação 3- Educação (UFRN - 2006)
Charles	IMD UFRN	Não	15h	PPgSW	1- Ciência da Computação 2- Ciência da Computação 3- Informática (Université Pierre et Marie Curie - França - 2007)
Cibelle	DPEC UFRN	Não	15h	-	1- Pedagogia 2- Educação Brasileira 3- Educação (UFC - 2015)
Eugênio	IMD UFRN	Não	15h	-	1- Comunicação Social 2- Educação 3- Educação (UFRN - 2013)

Isabel	IMD UFRN	Não	15h	-	1- Informática 2- Computação 3- Ciência da Computação (UFCEG - 2014)
Izabel	DEPSI UFRN	Sim	10h	PPgPSI	1- Psicologia 2- Psicologia Cognitiva 3- Psicologia Cognitiva (UFPE - 2006)
Jorge	DEPSI UFRN	Não	10h	PPgPSI	1- Psicologia 2- Psicologia Cognitiva 3- Psicologia do Trabalho e das Organizações (Université Paris Descartes - França - 1992)
José Guilherme	DEART UFRN	Não	15h	PPgDSG	1- Tecnologia em Processamento de Dados 2- Design 3- Educação em Ciências e Saúde (UFRJ - 2010)
Luiz Affonso	DCA UFRN	Sim	15h	PPgEEC	1- Engenharia Elétrica 2- Engenharia Eletrônica e Computação 3- Engenharia Elétrica (Unicamp - 1999)
Manoel	ADM UFRN	Não	10h	PPgA	1- Engenharia Elétrica 2- Engenharia Elétrica 3- Administração (USP - 2001)
Maria Cristina	DFPE UFRN	Não	15h	-	1- Pedagogia 2- Educação 3- Educação (UFRN - 2007)
Docentes Colaboradores					
Akynara	DCETH UFERSA	Não	8h	-	1- Pedagogia 2- Educação 3- Educação (UFRN - 2014)
André	DIMAp UFRN	Não	10h	PPgSW	1- Ciência da Computação 2- Informática 3- Informática (Université Blaise Pascal - França - 2000)
Eduardo	DIMAp UFRN	Não	10h	PPgSC	1- Ciência da Computação 2- Ciência da Computação 3- Ciência da Computação (UFPE - 2009)

Ivanovitch	IMD UFRN	Não	10h	PPgEEC	1- Engenharia da Computação 2- Engenharia Elétrica e Computação 3- Engenharia Elétrica e Computação (UFRN - 2013)
Rogério	DEART UFRN	Não	10h	ProfArtes	1- Desenho Industrial 2- Educação Artes e História da Cultura 3- Comunicação e Semiótica (PUC-SP - 2006)