



FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO DE CONTEÚDO MULTIPLATAFORMAS - PPGPCM/CECH

Rod. Washington Luís km 235 - SP-310, s/n - Bairro Monjolinho, São Carlos/SP, CEP 13565-905

Telefone: (16) 3306-6923 - <http://www.ufscar.br>

PG-CED-FCD nº 3/2025/PPGPCM/CECH

Ficha de Caracterização de Disciplinas

Programa de Pós-Graduação em:	Produção de Conteúdo Multiplataforma	
Início da Validade:	Ano:	2025
	Semestre:	2º

Objetivo da Ficha

Código da Disciplina:	PPG:	PCM	
	Número:	024	
Total de Créditos:	5		
Nome da Disciplina:	Processos de criação, gestão e produção de objetos educacionais numa perspectiva multimidiática, interativa e transdisciplinar.		
Campos a Serem Alterados ⁽ⁱ⁾ :	()	Código da Disciplina	Código Anterior:
	()	Nome da Disciplina	
	()	Créditos	
	()	Carga Horária	
	()	Requisitos	
	()	Ementa	
Justificativa:	A proposta é de que a disciplina se desenvolva através da construção de um projeto educacional proposto pelo discente ou por um grupo de interesse comum. As aulas ocorrerão com uma abordagem teórica e prática para a construção de um projeto, ou mesmo de um único objeto, educacional. Essa construção se compõe de requisitos de distintas naturezas, tais como: escopo da aprendizagem, público, didática, tipos de mídias de produção e veiculação, quais as linguagens a serem utilizadas, como elas se integram para que auxiliem no ensino, período abrangido, modelo de negócio, consumível ou não consumível, interativo ou não, questões de direitos autorais, equipe, fluxo e gestão de informação necessários para que um conteúdo venha a se tornar um produto. Esses tópicos serão trabalhados de forma teórica e prática em cada aula, tendo como base uma abordagem de educação midiática.		

Carga Horária da Disciplina

Aulas Teóricas:	45
Aulas Práticas:	15
Exercícios/Seminários:	15

Ementa da Disciplina

Assuntos

1) Parte teórica: visão geral e exemplos de projetos educacionais: livros, sistemas de ensino, MOOCs, aplicativos. Escopo, público, mídia, acesso, exemplos de tipos de contratos.

Parte prática: brainstorming para projetos educacionais.

2) Parte teórica: modelos educacionais – ensino presencial, ensino a distância, ensino híbrido. Recursos educacionais, objetos educacionais, objetos educacionais digitais.

Parte prática: O aluno, ou o grupo, deve trazer uma proposta de projeto educacional. Nesse momento é feito o briefing a ser desenvolvido, discutido e finalizado em sala de aula.

3) Parte teórica: recursos analógicos, suportes físicos (livros, revistas, museus) e digitais (online, videoaulas, sites, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista, realidade estendida, gamificação).

Parte prática: confecção da estrutura base do projeto. Estrutura é discutida em classe. Estrutura do projeto para ser apresentada na aula 5.

4) Parte teórica: Etapa 1 - projeto: criação/original. Linguagens a serem utilizadas, por quê. Etapa 2 - exemplos: como trabalhar com conteúdo de terceiros tendo em vista qualidade e direitos autorais. Como encomendar conteúdo para terceiros. Como pesquisar recursos na internet e licenças Creative Commons.

Parte prática: pauta de produção dos ativos (assets) que compõem o objeto de aprendizagem.

5) Parte teórica: Etapa 3 - edição - como integrar as linguagens para que sejam pedagogicamente efetivas. Natureza das linguagens. Exemplos de objetos educacionais e a integração das linguagens.

Parte prática: apresentação da estrutura do objeto educacional. Para a próxima aula: espelho do fluxo de produção do objeto educacional.

6) Parte teórica: gestão de informação. Organização do fluxo de trabalho para gestão do conteúdo do início ao fim do projeto. Direitos autorais. Reflexões sobre questões de ética e viés na produção educacional.

Parte prática: organização e apresentação em sala de aula do fluxo do trabalho e da gestão de informação. Para a próxima aula: integrando o professor ou tutor.

7) Parte teórica: Etapa 4 – Integrando o professor ou tutor no objeto digital. Processos de avaliação de acordo com a abordagem pedagógica: por conteúdo, por competência, por projeto.

Parte prática: estrutura do objeto educacional com versão para o professor/tutor

e avaliação.

8) Parte teórica: inteligência artificial e educação. Inteligência artificial e criação. Transdisciplinaridade e Interdisciplinaridade.

Parte prática: utilização de inteligência artificial para produção de conteúdo. Reflexão sobre resultados.

9) Parte teórica: nuvem, objeto educacional, gestão de informação e ensino

personalizado.

Parte prática: organização da indexação do objeto educacional para inserção em um ambiente digital de aprendizagem.

10) Avaliação: apresentação dos objetos educacionai

Caráter da Disciplina

<input type="checkbox"/>	Obrigatória para:	<input type="checkbox"/>	Doutorado	<input type="checkbox"/>	Mestrado	<input type="checkbox"/>	Ambos
<input type="checkbox"/>	Específica da Área de Concentração em:						
<input type="checkbox"/>	Optativa para:	<input type="checkbox"/>	Doutorado	<input checked="" type="checkbox"/>	Mestrado	<input type="checkbox"/>	Ambos

Disciplinas Pré-Requisitos, se Houver

	Código	Nome
1		
2		
3		
4		

Bibliografia Principal⁽ⁱ⁾

1	Bianchi, I. S., Daehn, C. M., Dávila, G. A., Tovma, N., & Shurenov, N. (2022). Cursos online Abertos Massivos (MOOCs) como potencializadores do conhecimento em Instituições de Educação Superior. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (48), 59-73. Disponível em https://scielo.pt/pdf/rist/n48/1646-9895-rist-48-59.pdf .
2	Mcluhan, M (1974). El aula sin muros: investigaciones sobre técnicas de comunicación. Traducción de Luis Carandell. Barcelona: Laia, 1974.
3	Chiu, T. K. F., & Chai, C.-s. (2020). Sustainable Curriculum Planning for Artificial Intelligence Education: A Self-Determination Theory Perspective. Sustainability, 12(14), 5568. https://doi.org/10.3390/su12145568
4	Tori, R., Kirner, C., & Siscoutto, R. A. (2006). Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada. https://www.researchgate.net/profile/Romero-Tori/publication/216813069

Principais Docentes Responsáveis

		Vínculo com o PPG
1	Dario de Souza Mesquita Júnior	<input checked="" type="checkbox"/> Permanente <input type="checkbox"/> Colaborador <input type="checkbox"/> Visitante
2		<input type="checkbox"/> Permanente <input type="checkbox"/> Colaborador <input type="checkbox"/> Visitante
3		<input type="checkbox"/> Permanente <input type="checkbox"/> Colaborador <input type="checkbox"/> Visitante
4		<input type="checkbox"/> Permanente <input type="checkbox"/> Colaborador <input type="checkbox"/> Visitante

Aprovação da Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Número e Data da Reunião de CPG:	16a. Reunião Extraordinária (2a. Sessão) - 25/06/2025
----------------------------------	---

São Carlos, 26 de junho de 2025.

Coordenador(a) do PPG



Documento assinado eletronicamente por **Joao Carlos Massarolo, Chefe de Unidade**, em 26/06/2025, às 23:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufscar.br/autenticacao>, informando o código verificador **1900597** e o código CRC **8BE0B6F6**.

Referência: Caso responda a este documento, indicar expressamente o Processo nº 23112.009765/2023-48

SEI nº 1900597

Modelo de Documento: Pós-Grad: CED: Ficha de Caracterização, versão de 27/Março/2023