



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

CAMPUS JI-PARANÁ
DEPEX – DEPARTAMENTO DE EXTENSÃO
PROGRAMA DE FORMAÇÃO INICIAL CONTINUADA - FIC

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM
SERVIÇO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ROBÓTICA PARA
PROFESSORES INDÍGENAS

JI-PARANÁ
2024

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM
SERVIÇO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ROBÓTICA PARA
PROFESSORES INDÍGENAS**

Este curso tem por finalidade atender as demandas de curso de formação inicial em Computação, Tecnologias e Robótica Educacional para Educação Básica, com a proposta de capacitar os interessados de forma articulada com as políticas de geração de trabalho, emprego e renda.

- DOI: [10.13140/RG.2.2.34024.69125](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34024.69125)

**JI- PARANÁ,
2024**

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - INTEGRAÇÃO DAS FERRAMENTAS MOODLE.....	24
QUADRO 2 - INTEGRAÇÃO DO CURSO E IFMAKER.....	26
QUADRO 3 - COMPONENTES CURRICULARES	33
QUADRO 4 - EMENTÁRIO ACOLHIMENTO E AMBIENTAÇÃO EM EAD AVA INCLUSIVO.....	35
QUADRO 5 - EMENTÁRIO FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO INDÍGENA:.....	36
QUADRO 6 - EMENTÁRIO DIVERSIDADE CULTURAL E LINGUÍSTICA	38
QUADRO 7 – EMENTÁRIO TECNOLOGIA E SOCIEDADE	40
QUADRO 8 – EMENTÁRIO FUNDAMENTOS DA COMPUTAÇÃO E TECNOLOGIA	41
QUADRO 9 – EMENTÁRIO INTRODUÇÃO À ROBÓTICA EDUCACIONAL.....	43
QUADRO 10 - EMENTÁRIO METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	45
QUADRO 11 – EMENTÁRIO DESEN. RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS COM ETNOINFORMÁTICA.....	48
QUADRO 12 – EMENTÁRIO AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS	49
QUADRO 13 – EMENTÁRIO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INTERATIVAS E INCLUSIVAS	50
QUADRO 14 – EMENTÁRIO PROJETO PEDAGÓGICO INTEGRADO	51
QUADRO 15 - RECURSOS HUMANOS	54
QUADRO 16 - RECURSOS MATERIAIS	54
QUADRO 17 - CRONOGRAMA DE AÇÕES DO PROJETO PEDAGÓGICO.....	56

SUMÁRIO

1 EQUIPE RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO PROJETO	5
1.1 PORTARIA	5
1.2 COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PROJETO	5
2 REPRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL.....	6
2.1. IFRO	6
2.2 CORPO DIRIGENTE.....	6
2.2.1 <i>Corpo Dirigente – Reitoria</i>	6
2.2.2 <i>Corpo Dirigente - Unidade de Ensino</i>	7
3. APRESENTAÇÃO	8
3.1 DADOS DO CURSO	8
3.2 INTRODUÇÃO	8
3.3 JUSTIFICATIVA.....	9
3.4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3.4 OBJETIVOS	17
3.4.1 <i>Objetivo Geral</i>	17
3.4.2. <i>Objetivos Específicos</i>	17
3.4.3. <i>Metas do Projeto Pedagógico:</i>	17
3.5 PERFIL PROFISSIONAL.....	18
3.5.1 <i>Público-Alvo e Pré-Requisitos De Ingresso</i>	18
3.5.2 <i>Pré-Requisitos de Ingresso:</i>	18
3.5.2 <i>Perfil Do Egresso E Certificação</i>	19
3.6 FORMAS DE ATENDIMENTO	19
3.7 DIFERENCIAL DO CURSO	19
3.7.1 <i>Formação Específica para Professores Indígenas:</i>	20
3.7.2 <i>Integração de Tecnologias Educacionais e Robótica:</i>	21
3.7.3 <i>Visão Ampliada e Pensamento Crítico:</i>	21
3.7.4 <i>Reconhecimento Internacional:</i>	21
3.7.5 <i>Inclusão dos Valores Humanos:</i>	21
4 METODOLOGIA DA OFERTA	22
4.1 FORMA E ORGANIZAÇÃO DO CURSO.....	22
4.1.2 <i>Conteúdos Abordados</i>	22
4.1.3 <i>Metodologia e Abordagem</i>	22
4.1.4 <i>Resultados Esperados</i>	22
4.2 METODOLOGIA DE APLICAÇÃO	23
4.2.1 <i>Componentes da Metodologia:</i>	23
4.2.2 <i>Avaliação Contínua:</i>	24
4.3 CONCEPÇÕES METODOLÓGICAS	28
4.3.1. <i>Estratégias de ensino previstas para o curso</i>	29
4.3.2. <i>Estratégias de acompanhamento pedagógico</i>	30
4.3.3 <i>Avaliação do processo de ensino e aprendizagem</i>	30
4.4 LOCAL E PERÍODO E REGIME DE REALIZAÇÃO DO CURSO	30
4.5 CONFIGURAÇÃO CURRICULAR	30
4.5.1 <i>Componentes Curriculares FIC – Formação Continuada</i>	33
4.5.2 <i>Planos De Módulos/Disciplinas/Estrutura Curricular</i>	35
4.6 EQUIPE.....	53
5 CRONOGRAMA DE AÇÕES.....	56
REFERÊNCIAS	58

1 EQUIPE RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO PROJETO

1.1 PORTARIA

PORTARIA No 132/JIPA - CGAB/IFRO, DE 02 DE MAIO DE 2024

1.2 PARECER PEDAGÓGICO

Vilson Rafael Batista

1.3 COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PROJETO

Nome ILMA RODRIGUES DE SOUZA FAUSTO

Campus onde está lotado: Ji-Paraná

Cargo/Função: PEBTT e Coordenadora do Ensino a Distância – CEAD

Matrícula SIAPE: 1787155

Telefone: (69) 984091078

Endereço Eletrônico (e-mail): ilma.rodrigues@ifro.edu.br

CV Lattes - <http://lattes.cnpq.br/3193486844184524>

Nome ANDRÉIA MENDONÇA DOS SANTOS LIMA

Campus onde está lotado: Ji-Paraná

Cargo/Função: PEBTT e Chefe do Departamento de Extensão - DEPEX

Matrícula SIAPE: 1648355

Telefone: (69) 98422-1126

Endereço Eletrônico (e-mail): andreiamendonsa@ifro.edu.br

CV Lattes - <http://lattes.cnpq.br/0308570865801085>

2 REPRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

2.1. IFRO

NOME DO IF/CAMPUS:

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia
Campus Ji-Paraná

CNPJ do Campus: 10.817.343/0002-88**Esfera Administrativa:** Federal**Endereço:** Av. Amazonas, 151 – Jardim dos Migrantes.**Cidade/UF:** Ji-Paraná**CEP:** 76.900-730**Telefone:** (69) 2183-6901**E-mail:** campusjiparana@ifro.edu.br**Site da Instituição:**

www.ifro.edu.br

Ambiente Virtual Campus Ji-Paraná

<https://virtual.ifro.edu.br/jiparana/>

2.2 CORPO DIRIGENTE

2.2.1 Corpo Dirigente – Reitoria

REITOR:

Moisés José Rosa Souza

PRÓ-REITOR DE PESQUISA E INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO (PROPESP)

Xênia de Castro Barbosa

PRÓ-REITORA DE DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL (PRODIN)

Mauro Henrique Miranda De Alcântara

PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO (PROAD)

Elisandro de Moura Martins

PRÓ-REITOR DE EXTENSÃO (PROEX)

Marcela Regina Stein dos Santos

PRÓ-REITORA DE ENSINO (PROEN)

Jean Peixoto Campos

DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (DEAD)

Saulo Souza de Macedo

2.2.2 Corpo Dirigente - Unidade de Ensino**DIRETORA-GERAL DO CAMPUS JI-PARANÁ (DG)**

Letícia Carvalho Pivetta

DEPARTAMENTO DE EXTENSÃO DO CAMPUS JI-PARANÁ (DEPEX)

Andréia Mendonça dos Santos Lima

DEPARTAMENTO DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO

Wanderson Roger de Azevedo

DIRETORIA DE ENSINO (DE)

Luciana Cristina Pereira

DEPARTAMENTO DE APOIO AO ENSINO – DAPE

Vilson Rafael Batista

COORDENAÇÃO DE ENSINO À DISTÂNCIA (CEAD)

Ilma Rodrigues de Souza Fausto

**NÚCLEOS DE ATENDIMENTO ÀS PESSOAS COM NECESSIDADES
ESPECÍFICAS - NAPNE**

Alice Cristina Souza Lacerda Melo de Souza

3. APRESENTAÇÃO

3.1 DADOS DO CURSO

Tipo do Curso: Formação Continuada em Serviço

Nome do Curso: Tecnologias Educacionais E Robótica para Professores Indígenas

Área do Conhecimento: Tecnologia

Eixo Tecnológico: Desenvolvimento Educacional e Social

Modalidade: Ensino a Distância

Carga horária total: 180h

Duração: 22 semanas

Número máximo de vagas por sala: EAD

Número mínimo de vagas do curso: 200

Número máximo de vagas do curso: 300

Observação na Inscrição: sem observações

Público-Alvo: Professores

Periodicidade da oferta: Conforme calendário de oferta do programa

Requisito de Acesso ao Curso: Graduandos em Licenciatura e/ou Professor.

Modalidade de oferta: à distância

3.2 INTRODUÇÃO

No limiar do século XXI, a educação indígena enfrenta o desafio de integrar saberes tradicionais e tecnologias contemporâneas, mantendo a integridade cultural e promovendo a autonomia das comunidades. O Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas surge como uma resposta a essa demanda, propondo um currículo que harmoniza a preservação da identidade indígena com a aquisição de competências tecnológicas (Smith, 1999; Grenni, Sánchez & Licona, 2014).

Este curso é fundamentado na premissa de que a educação é um direito humano fundamental e um pilar para o desenvolvimento sustentável, conforme estabelecido pela UNESCO (2015). Além disso, reconhece-se que a educação indígena é um processo dinâmico e contextualizado, que deve refletir as realidades, línguas e aspirações das comunidades indígenas (UNESCO, 2017).

A integração de tecnologias educacionais e robótica é vista não apenas como um meio de acessar informações e conhecimentos globais, mas também como uma ferramenta para fortalecer as práticas culturais e linguísticas indígenas. A abordagem pedagógica do curso é inspirada nos princípios de interculturalidade e bilinguismo, promovendo uma educação que é ao mesmo tempo inclusiva e respeitosa da diversidade (Freire, 1970; Skutnabb-Kangas, 2000).

Em suma, o projeto pedagógico deste curso visa capacitar professores indígenas para que se tornem agentes de transformação em suas comunidades, utilizando tecnologias educacionais e robótica para enriquecer a experiência de aprendizagem e contribuir para a sustentabilidade e o desenvolvimento autônomo das comunidades indígenas.

3.3 JUSTIFICATIVA

A justificativa para o desenvolvimento do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas está ancorada na necessidade premente de uma formação que seja profundamente contextualizada e sensível às realidades vivenciadas pelas comunidades indígenas. Este curso é projetado para honrar as culturas, línguas e tradições dessas comunidades, ao mesmo tempo em que responde à escassez de iniciativas educacionais que atendam às suas demandas específicas, particularmente no que tange à integração de tecnologias e robótica na prática pedagógica.

A lacuna existente na formação de professores indígenas, especialmente no que se refere à valorização da oralidade e das tradições orais — elementos vitais para a transmissão de conhecimento nas comunidades indígenas —, é uma problemática que este curso busca endereçar. A literatura acadêmica, incluindo os trabalhos de autores como Grenni, Sánchez e Licona (2014), que discutem a importância da oralidade na preservação da cultura indígena, serve de base para esta abordagem.

As Diretrizes do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) sublinham a importância de respeitar e valorizar as culturas indígenas, integrando tecnologias de maneira a fortalecer a autonomia e a sustentabilidade das comunidades. A abordagem inclusiva e respeitosa proposta pelo RCNEI enfatiza a

necessidade de adaptar o currículo para atender às necessidades específicas dos educadores indígenas, promovendo a inclusão e o respeito à diversidade.

Os referenciais técnicos, pedagógicos e curriculares fornecidos pelos Referenciais CRTC, BNCC e Referenciais da SBC são incorporados para estruturar o curso de forma abrangente e alinhada com as demandas contemporâneas da educação. A integração desses referenciais assegura que o curso ofereça uma formação que não apenas promova a valorização das culturas indígenas, mas também a integração responsável de tecnologias e a construção de práticas pedagógicas que sejam inclusivas e sensíveis à diversidade.

Adicionalmente, o PDI do IFRO para 2024 reforça a importância da educação inclusiva e da educação para a diversidade, princípios que estão em harmonia com os objetivos deste curso. O PDI destaca a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, e a educação para a sustentabilidade ambiental, aspectos que são essenciais para a formação de professores indígenas capazes de integrar tecnologias educacionais e robótica de forma sustentável e respeitosa às suas culturas.

Por fim, a Confinteia 2022, realizada em Marrakech, Marrocos, oferece um contexto internacional relevante, discutindo efetivas políticas de aprendizagem e educação de adultos dentro de uma perspectiva de aprendizagem ao longo da vida e dentro do quadro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Os participantes da conferência desenvolveram um novo quadro de ação para a educação de adultos, que pode servir como um guia adicional para a implementação de práticas educacionais inclusivas e sustentáveis no curso.

Essas considerações internacionais e institucionais adicionam uma camada de profundidade e relevância ao projeto pedagógico do curso, garantindo que ele esteja alinhado com as tendências globais e as políticas educacionais nacionais, e que ele seja capaz de atender às necessidades específicas e ao desenvolvimento autônomo das comunidades indígenas.

Portanto, o projeto pedagógico deste curso é uma resposta direta às necessidades identificadas, visando preencher a lacuna existente e capacitar os professores indígenas a se tornarem facilitadores de uma educação que seja ao mesmo tempo moderna e respeitosa de suas ricas tradições culturais.

3.4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas é fundamentado em uma perspectiva que reconhece a riqueza da diversidade cultural, linguística e pedagógica das comunidades indígenas. Esta abordagem é essencial para a promoção de um desenvolvimento autônomo e sustentável, permitindo que as tecnologias educacionais sejam integradas de maneira que respeite e valorize as particularidades de cada comunidade.

Conforme delineado pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), é imperativo que os saberes, línguas e práticas culturais indígenas sejam não apenas respeitados, mas também incorporados no contexto educacional.

No âmbito da incorporação de elementos culturais indígenas nos materiais didáticos, foram identificados recursos como o "Tradutor comunica tupi", o "Minecraft" e softwares educacionais que incorporam mitos e histórias tradicionais em jogos educativos. Além disso, destaca-se a utilização de recursos multimídia para ilustrar a flora e fauna local, proporcionando uma abordagem contextualizada para o ensino de ciências naturais. (Rodrigues, 2023) e (Fausto, 2024)

Esta diretriz é um pilar para a construção de um ambiente educacional que seja verdadeiramente inclusivo e respeitoso, promovendo o respeito às tradições e línguas indígenas. A integração desses elementos culturais fundamentais fornece uma base sólida para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que são culturalmente responsivas e alinhadas com as necessidades das comunidades indígenas.

A formação continuada oferecida pelo curso visa capacitar os educadores indígenas a utilizar tecnologias educacionais e robótica de forma a complementar e enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. Ao fazer isso, o curso apoia a preservação da identidade cultural indígena e promove uma educação que é relevante e significativa para os alunos indígenas, preparando-os para participar ativamente em uma sociedade cada vez mais tecnológica, mantendo suas raízes culturais firmemente plantadas.

A continuidade da fundamentação do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas se ancora na premissa de que a tecnologia deve ser um vetor de reforço à autonomia e

sustentabilidade das comunidades indígenas. Esta visão é corroborada pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que ressalta a necessidade de uma integração tecnológica que respeite os princípios ambientais e a autonomia comunitária.

Autores como Castells (1996) e Warschauer (2003) têm enfatizado a importância da inclusão digital como meio de empoderamento social e desenvolvimento. No contexto indígena, isso se traduz na adoção de tecnologias que não apenas facilitam o acesso à informação e ao conhecimento, mas também promovem práticas sustentáveis e respeitam as estruturas sociais e culturais existentes.

A tecnologia educacional, quando alinhada com os valores e necessidades das comunidades indígenas, pode servir como uma ferramenta poderosa para enfrentar desafios locais. Isso inclui a promoção da preservação ambiental, conforme destacado por autores como Shiva (2005), que defende a tecnologia como um meio de fortalecer práticas ecológicas tradicionais, e a manutenção da autonomia cultural e linguística, aspecto que é enfatizado por Skutnabb-Kangas (2000) na luta contra a erosão linguística e cultural.

Portanto, o curso busca integrar tecnologias educacionais de forma que estas sejam não apenas ferramentas de ensino, mas também meios de reforçar a identidade cultural, a autonomia comunitária e a sustentabilidade ambiental. A formação continuada dos professores indígenas, neste sentido, é essencial para garantir que eles estejam equipados para liderar esse processo de integração tecnológica de maneira consciente e crítica, assegurando que a tecnologia seja utilizada de forma a beneficiar e enriquecer as comunidades indígenas, e não o contrário.

A continuação da fundamentação do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas se alicerça na abordagem inclusiva e respeitosa, que é um dos pilares do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Esta abordagem assegura que o curso seja meticulosamente estruturado para contemplar as diversas formas de aprendizagem e as necessidades específicas dos educadores indígenas, promovendo assim a inclusão e o respeito à diversidade.

A adaptação do currículo para atender às necessidades desses educadores é uma prática que reflete o pensamento de autores como Gay (2010), que enfatiza a importância da pedagogia culturalmente responsiva, e Nieto (2004), que defende a necessidade de uma educação que reconheça e valorize a diversidade cultural e linguística dos alunos. Ao incorporar esses princípios, o curso não apenas garante uma formação adequada e significativa, mas também contribui para a construção de um ambiente educacional que é verdadeiramente inclusivo e respeitoso.

A integração de tecnologias educacionais e robótica é realizada de maneira que respeita e valoriza a diversidade cultural, linguística e pedagógica das comunidades indígenas. Isso está em consonância com as ideias de Bates (2005), que argumenta que a tecnologia deve ser utilizada para melhorar a qualidade da educação e torná-la mais acessível, e Selwyn (2011), que destaca a necessidade de considerar os contextos sociais e culturais ao integrar tecnologias na educação.

Portanto, o curso se compromete a fornecer aos professores indígenas as ferramentas e conhecimentos necessários para que possam integrar tecnologias educacionais e robótica de forma eficaz em suas práticas pedagógicas, respeitando suas tradições e promovendo o desenvolvimento autônomo e sustentável de suas comunidades. A formação continuada é, assim, um passo fundamental para capacitar os educadores indígenas a serem agentes de mudança em suas próprias comunidades, utilizando a tecnologia como um meio de empoderamento e preservação cultural.

A continuidade da fundamentação do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas se baseia na valorização da oralidade e das tradições orais, elementos centrais na transmissão de conhecimento nas comunidades indígenas. Este reconhecimento é crucial, conforme destacado pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que enfatiza a importância de preservar e fortalecer essas práticas culturais ancestrais.

Autores como Ong (1982) e Finnegan (1988) têm discutido extensivamente a relevância da oralidade nas sociedades humanas, argumentando que a transmissão oral do conhecimento é uma forma poderosa de aprendizagem e preservação cultural. No contexto das comunidades indígenas, onde a oralidade é frequentemente a principal via de transmissão de saberes, histórias e valores, a integração de

tecnologias educacionais deve ser feita de maneira que apoie e enriqueça essa tradição.

A incorporação de atividades que valorizem a oralidade e as tradições orais no processo educacional é, portanto, fundamental. Isso não apenas respeita e fortalece a cultura indígena, mas também promove uma abordagem pedagógica que é congruente com as práticas educacionais indígenas. A tecnologia, neste sentido, pode ser utilizada para gravar e disseminar narrativas orais, permitindo que elas sejam compartilhadas e preservadas para as gerações futuras.

Assim, o curso se compromete a capacitar os professores indígenas a utilizar tecnologias educacionais e robótica de forma que complementem e valorizem a oralidade, garantindo que a tecnologia sirva como um meio de empoderamento cultural e não como um substituto para as ricas tradições orais das comunidades indígenas.

A conclusão da fundamentação do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas se baseia na premissa de que a participação ativa das comunidades indígenas é essencial no processo educacional. Esta abordagem, endossada pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), não apenas reconhece, mas também busca ativamente envolver as comunidades indígenas, considerando suas demandas e expectativas.

A literatura acadêmica, incluindo trabalhos de Freire (1970) e Smith (1999), tem enfatizado a importância da participação comunitária na educação, argumentando que o envolvimento ativo das comunidades no processo educacional é crucial para o sucesso e a relevância da aprendizagem. No contexto indígena, isso significa criar parcerias e projetos colaborativos que sejam sensíveis e responsivos às necessidades específicas de cada comunidade.

Freire (1970) em particular, com sua pedagogia do oprimido, destaca a necessidade de uma educação que seja libertadora e que permita aos indivíduos se tornarem co-criadores do conhecimento. Isso é especialmente pertinente em contextos indígenas, onde a educação deve ser um processo de mão dupla, com os educadores aprendendo com as comunidades tanto quanto ensinam.

Smith (1999), por sua vez, discute a importância de ‘descolonizar’ as metodologias de pesquisa e educação, argumentando que as comunidades indígenas devem ser parceiras iguais no processo educacional. Isso implica em uma abordagem que não apenas respeita, mas também se baseia nas estruturas de conhecimento e práticas culturais indígenas.

Portanto, o curso se compromete a promover uma formação contextualizada e alinhada com as realidades locais, garantindo que a tecnologia educacional e a robótica sejam integradas de maneira que fortaleça a autonomia e a sustentabilidade das comunidades indígenas. A participação ativa das comunidades é, assim, um componente fundamental para garantir que a formação oferecida seja relevante, eficaz e respeitosa da diversidade cultural, linguística e pedagógica das comunidades indígenas.

A justificativa para o desenvolvimento do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas está ancorada na necessidade premente de uma formação que seja profundamente contextualizada e sensível às realidades vivenciadas pelas comunidades indígenas. Este curso é projetado para honrar as culturas, línguas e tradições dessas comunidades, ao mesmo tempo em que responde à escassez de iniciativas educacionais que atendam às suas demandas específicas, particularmente no que tange à integração de tecnologias e robótica na prática pedagógica.

A lacuna existente na formação de professores indígenas, especialmente no que se refere à valorização da oralidade e das tradições orais — elementos vitais para a transmissão de conhecimento nas comunidades indígenas —, é uma problemática que este curso busca endereçar. A literatura acadêmica, incluindo os trabalhos de autores como Grenni, Sánchez e Licona (2014), que discutem a importância da oralidade na preservação da cultura indígena, serve de base para esta abordagem.

As Diretrizes do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) sublinham a importância de respeitar e valorizar as culturas indígenas, integrando tecnologias de maneira a fortalecer a autonomia e a sustentabilidade das comunidades. A abordagem inclusiva e respeitosa proposta pelo RCNEI enfatiza a necessidade de adaptar o currículo para atender às necessidades específicas dos educadores indígenas, promovendo a inclusão e o respeito à diversidade.

Os referenciais técnicos, pedagógicos e curriculares fornecidos pelos Referenciais CRTTC, BNCC e Referenciais da SBC são incorporados para estruturar o curso de forma abrangente e alinhada com as demandas contemporâneas da educação. A integração desses referenciais assegura que o curso ofereça uma formação que não apenas promova a valorização das culturas indígenas, mas também a integração responsável de tecnologias e a construção de práticas pedagógicas que sejam inclusivas e sensíveis à diversidade.

Adicionalmente, o PDI – IFRO (Brasil,2024), reforça a importância da educação inclusiva e da educação para a diversidade, princípios que estão em harmonia com os objetivos deste curso. O PDI destaca a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, e a educação para a sustentabilidade ambiental, aspectos que são essenciais para a formação de professores indígenas capazes de integrar tecnologias educacionais e robótica de forma sustentável e respeitosa às suas culturas.

Por fim, a CONFINTEA 2022, realizada em Marrakech, Marrocos, oferece um contexto internacional relevante, discutindo efetivas políticas de aprendizagem e educação de adultos dentro de uma perspectiva de aprendizagem ao longo da vida e dentro do quadro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Os participantes da conferência desenvolveram um novo quadro de ação para a educação de adultos, que pode servir como um guia adicional para a implementação de práticas educacionais inclusivas e sustentáveis no curso.

Essas considerações internacionais e institucionais adicionam uma camada de profundidade e relevância ao projeto pedagógico do curso, garantindo que ele esteja alinhado com as tendências globais e as políticas educacionais nacionais, e que ele seja capaz de atender às necessidades específicas e ao desenvolvimento autônomo das comunidades indígenas.

Portanto, o projeto pedagógico deste curso é uma resposta direta às necessidades identificadas, visando preencher a lacuna existente e capacitar os professores indígenas a se tornarem facilitadores de uma educação que seja ao mesmo tempo moderna e respeitosa de suas ricas tradições culturais.

3.4 OBJETIVOS

3.4.1 Objetivo Geral

1. Capacitar professores indígenas para o uso efetivo de tecnologias educacionais e robótica, promovendo práticas pedagógicas contextualizadas, inclusivas e sensíveis à diversidade cultural das comunidades.

3.4.2. Objetivos Específicos

1. Promover o reconhecimento e a valorização das culturas indígenas, incorporando saberes, línguas e práticas culturais nas atividades educacionais.
2. Capacitar os professores para utilizar tecnologias de forma a fortalecer a autonomia e a sustentabilidade das comunidades indígenas, alinhando-se aos princípios de preservação ambiental e respeito à autonomia local.
3. Adaptar o currículo do curso às necessidades específicas dos professores indígenas, garantindo uma formação inclusiva e sensível à diversidade de aprendizagem.
4. Valorizar a oralidade e as tradições orais, reconhecendo sua importância na transmissão de conhecimento nas comunidades indígenas.
5. Incentivar a participação ativa das comunidades no processo educacional, promovendo parcerias e projetos colaborativos.
6. Desenvolver competências em computação, tecnologias educacionais e robótica, alinhadas às diretrizes nacionais e internacionais de educação.
7. Estimular a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias, promovendo uma educação digital responsável e crítica.
2. Fomentar a criação e implementação de projetos pedagógicos integrados, que incorporem tecnologias, robótica e princípios da educação indígena.

3.4.3. Metas do Projeto Pedagógico:

1. Elaborar um currículo abrangente e contextualizado, que integre os saberes indígenas com as tecnologias educacionais e robótica.
2. Oferecer formação contínua e em serviço, por meio de metodologias participativas e interativas, que valorizem a experiência e os conhecimentos dos professores indígenas.

3. Promover a criação de materiais didáticos digitais e recursos educacionais inovadores, adaptados à realidade das comunidades indígenas.
4. Estabelecer parcerias com instituições locais e organizações indígenas para garantir a sustentabilidade e a relevância do curso a longo prazo.
5. Avaliar continuamente o impacto do curso na prática pedagógica dos professores indígenas e na melhoria da qualidade da educação nas comunidades.

3.5 PERFIL PROFISSIONAL

O perfil profissional para o Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas é delineado com base em critérios específicos, considerando a formação necessária para atender às demandas da educação indígena. Vamos explorar esse perfil com base em documentos institucionais reais:

3.5.1 Público-Alvo e Pré-Requisitos De Ingresso

O público-alvo desse curso são professores indígenas que atuam ou desejam atuar na área de tecnologias educacionais e robótica. Essa formação visa capacitar esses profissionais para promover práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas nas escolas indígenas.

3.5.2 Pré-Requisitos de Ingresso:

Os pré-requisitos para ingresso no curso incluem:

1. Titulação: Os candidatos devem possuir formação em nível superior, preferencialmente em licenciaturas ou áreas afins.
2. Atualização Permanente: É desejável que os candidatos demonstrem interesse em atualização constante, participando de cursos e atividades de formação continuada.
3. Experiência Profissional: A experiência prévia como professor na área da educação indígena é valorizada.

Essas informações são baseadas em documentos institucionais, como o Programa Nacional de Fomento à Equidade na Formação de Professores da

Educação Básica (Parfor Equidade), lançado pelo Ministério da Educação (MEC) e pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Além disso, a legislação educacional brasileira, como a Lei nº 14.817/2024, também estabelece critérios para a formação de professores.

3.5.2 Perfil Do Egresso e Certificação

O perfil do formando do **Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas** é concebido para atender a demandas específicas da educação indígena. O egresso deste curso é capacitado para empregar tecnologias educacionais e robótica em práticas pedagógicas que são contextualizadas, inclusivas e respeitam a diversidade cultural das comunidades indígenas.

A certificação obtida após a conclusão do curso é em **Tecnologias Educacionais e Robótica**. Esta certificação valida a competência do egresso para aplicar efetivamente as habilidades adquiridas durante o curso em um ambiente educacional indígena. Este perfil é continuamente atualizado para refletir as inovações contemporâneas e as demandas socioculturais da profissão

3.6 FORMAS DE ATENDIMENTO

A oferta do curso será online, com atendimento síncrono semanalmente. Formas intensivas de atendimento poderão ser empregadas em períodos de melhor adequação às condições de permanência dos alunos no curso, devido ao formato do mesmo.

3.7 DIFERENCIAL DO CURSO

Diferencial do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas: Uma Perspectiva Técnica e Científica

O Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas se destaca por vários aspectos únicos:

- **Formação Continuada em Serviço:** Este curso oferece uma formação continuada em serviço, que é uma necessidade crucial para o professor

contemporâneo¹. Esta formação permite aos educadores se constituírem como sujeitos do próprio conhecimento, favorecendo um processo de construção permanente do conhecimento e do desenvolvimento profissional¹.

- **Relação Teoria/Prática:** O curso valoriza a relação teoria/prática, exaltando sua importância no contexto de formação continuada. Esta abordagem ajuda os professores a refletir sobre a possibilidade de crescimento individual e profissional.
- **Experiência Positiva de Formação em Serviço:** O curso apresenta uma experiência positiva de formação em serviço de professores, realizada por uma universidade pública. Esta experiência configura-se como uma valiosa oportunidade de aprendizagem, de análise da ação educativa efetivada pela escola, de preservação do espírito de coletividade e, acima de tudo, como possibilidade de estudo e formação em serviço.
- **Foco na Educação Indígena:** O curso é especificamente projetado para atender às necessidades da educação indígena. Ele capacita os professores indígenas para empregar tecnologias educacionais e robótica em práticas pedagógicas que são contextualizadas, inclusivas e respeitam a diversidade cultural das comunidades indígenas.
- **Certificação em Tecnologias Educacionais e Robótica:** A certificação obtida após a conclusão do curso é em Tecnologias Educacionais e Robótica. Esta certificação valida a competência do egresso para aplicar efetivamente as habilidades adquiridas durante o curso em um ambiente educacional indígena.

Estes diferenciais tornam o Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas uma opção de formação única e valiosa para professores indígenas.

3.7.1 Formação Específica para Professores Indígenas:

- O curso é projetado especialmente para professores indígenas, considerando suas necessidades e realidades nas escolas indígenas.
- Isso significa que o conteúdo é adaptado para atender às especificidades culturais, linguísticas e pedagógicas desses profissionais.

3.7.2 Integração de Tecnologias Educacionais e Robótica:

- O curso oferece uma formação abrangente em tecnologias educacionais e robótica.
- Os professores aprendem a utilizar ferramentas digitais, recursos multimídia e estratégias inovadoras para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem nas escolas indígenas.

3.7.3 Visão Ampliada e Pensamento Crítico:

- O diferencial está na promoção de uma visão ampla da educação, considerando não apenas o conteúdo curricular, mas também valores éticos, sustentabilidade e empreendedorismo.
- O curso estimula o pensamento crítico, preparando os professores para enfrentar desafios e propor soluções criativas.

3.7.4 Reconhecimento Internacional:

- A instituição que oferece o curso é reconhecida internacionalmente.
- Isso agrega valor ao currículo dos professores, abrindo portas para oportunidades de trabalho no Brasil e no exterior.

3.7.5 Inclusão dos Valores Humanos:

- O curso valoriza a ética e a sensibilidade social.
- Os professores são incentivados a considerar não apenas os aspectos técnicos, mas também o impacto humano de suas práticas pedagógicas.

4 METODOLOGIA DA OFERTA

4.1 FORMA E ORGANIZAÇÃO DO CURSO

Com base em informações de instituições de ensino e documentos oficiais, segue a descrição da Forma e da Organização do Curso de Formação Inicial em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas:

O curso possui uma carga horária total de 180 horas, distribuídas em dez módulos.

Os módulos abordam temas relevantes para a formação dos professores indígenas, incluindo cultura maker, ensino híbrido, recursos educacionais digitais, ensino de línguas estrangeiras com tecnologias e ensino de artes com tecnologias.

4.1.2 Conteúdos Abordados

Cultura Maker: Explora a cultura do “faça você mesmo” e a criação de projetos com tecnologias.

Ensino Híbrido: Aborda características, fundamentos e planejamento do ensino híbrido, que combina atividades presenciais e online.

Recursos Educacionais Digitais (REDS): Foca na utilização de recursos digitais para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Ensino de Artes com Tecnologias: Explora como as tecnologias podem ser aplicadas no ensino de artes.

4.1.3 Metodologia e Abordagem

A metodologia adotada é bibliográfica, com base em autores que embasam o tema.

A abordagem é qualitativa, buscando aprofundamento teórico e fundamentação em fatos.

4.1.4 Resultados Esperados

A pesquisa demonstrou a importância que os professores e as escolas têm em investir em uma formação tecnológica para acompanhar a evolução da educação no século XXI.

As palavras-chave são: Formação Continuada, Educação Básica, Tecnologias da Informação e Comunicação.

Essas informações são baseadas em pesquisas acadêmicas e programas oficiais do Ministério da Educação (MEC) e refletem a relevância desse curso para a capacitação dos professores indígenas em tecnologias educacionais e robótica.

4.2 METODOLOGIA DE APLICAÇÃO

O Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas será implementado de forma híbrida, combinando o uso da plataforma IFMaker com o ensino a distância de qualidade. Essa abordagem permitirá a integração de recursos tecnológicos inovadores com a flexibilidade e acessibilidade do ensino remoto, promovendo uma formação eficaz e adaptada às realidades das comunidades indígenas.

4.2.1 Componentes da Metodologia:

Plataforma IFMaker:

A plataforma IFMaker, desenvolvida especificamente para a formação em tecnologias educacionais e robótica, será o principal ambiente virtual de aprendizagem. Ela oferecerá recursos interativos, materiais didáticos digitais, fóruns de discussão e ferramentas de colaboração.

Autores renomados na área, como Seymour Papert e Mitchel Resnick, serão referenciados para embasar teoricamente os conceitos abordados na plataforma, especialmente no que diz respeito à aprendizagem por meio da construção e experimentação (Papert, 1980).

Ensino a Distância de Qualidade:

O curso será estruturado com base em práticas de ensino a distância de qualidade, seguindo as diretrizes de autores como Moore e Kearsley (2011), que destacam a importância da interação, feedback e autonomia do aluno no processo de aprendizagem online.

Serão utilizadas diversas modalidades de ensino, incluindo videoaulas, webinars, atividades práticas, estudos de caso e projetos colaborativos, garantindo uma experiência de aprendizagem variada e enriquecedora.

Abordagem Híbrida:

A abordagem híbrida combinará momentos síncronos e assíncronos de aprendizagem, proporcionando interações em tempo real entre os participantes e os facilitadores do curso, bem como flexibilidade para o estudo individual e em grupo.

A utilização de tecnologias de comunicação, como videoconferências e salas de chat, permitirá a criação de espaços virtuais de diálogo e colaboração, aproximando os professores indígenas mesmo em contextos geograficamente dispersos.

4.2.2 Avaliação Contínua:

A avaliação será realizada de forma contínua e formativa, incorporando instrumentos de avaliação diversificados, como portfólios, projetos colaborativos, *quizzes* online e análise de casos.

Autores como Garrison e Kanuka (2004) serão referenciados para embasar a implementação de estratégias de avaliação que promovam a reflexão crítica e o desenvolvimento profissional dos participantes.

Atividades do curso, integrando as ferramentas do Moodle e a aplicação da etnoinformática para cada disciplina:

Quadro 1 - Integração das Ferramentas Moodle

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas Moodle	Aplicação da Etnoinformática
Fundamentos da Educação Indígena	Fórum de Discussão: Os participantes devem compartilhar suas reflexões sobre a importância da educação indígena e as práticas culturais em suas comunidades.	Fórum de Discussão	Os participantes podem compartilhar histórias, mitos e tradições orais de suas comunidades, utilizando recursos audiovisuais e de storytelling.
Diversidade Cultural e Linguística	Workshop Virtual: Os participantes criarão apresentações interativas sobre as línguas e tradições culturais de diferentes comunidades indígenas, promovendo a valorização e o respeito à diversidade linguística e cultural.	Workshop	Os participantes podem utilizar ferramentas de mapeamento linguístico e cultural para criar apresentações multimídia, destacando aspectos específicos das línguas e tradições orais de suas comunidades.
Tecnologia e Sociedade	Webinar: Palestra online sobre o impacto da tecnologia na sociedade indígena, seguida por uma discussão moderada sobre questões éticas, sociais e culturais relacionadas ao uso da tecnologia.	Webinar	Os participantes podem realizar pesquisas etnográficas sobre o uso tradicional e contemporâneo da tecnologia em suas comunidades, analisando seu impacto nas relações

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas Moodle	Aplicação da Etnoinformática
			sociais, culturais e ambientais.
Fundamentos da Computação e Tecnologia	Laboratório Virtual: Exercícios práticos sobre conceitos básicos de computação, utilizando simuladores de sistemas operacionais, linguagens de programação e ferramentas de edição de código.	Laboratório Virtual	Os participantes podem explorar sistemas de classificação de conhecimento tradicionais de suas comunidades, adaptando-os para organizar informações e resolver problemas computacionais específicos, como classificação de recursos naturais ou organização de registros históricos.
Introdução à Robótica Educacional	Projeto Colaborativo: Desenvolvimento de projetos de robótica educacional, onde os participantes trabalharão em equipes para criar robôs que representem aspectos culturais ou desafios específicos de suas comunidades.	Fórum de Equipes	Os participantes podem integrar conhecimentos etnográficos em seus projetos de robótica, incorporando elementos culturais tradicionais em design, funcionalidade e programação de robôs, como danças cerimoniais, métodos de cultivo agrícola ou jogos tradicionais.
Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem	Oficina Prática: Os participantes serão divididos em grupos para criar planos de aula utilizando metodologias ativas, como aprendizagem baseada em projetos, gamificação ou ensino híbrido, adaptados às necessidades e realidades das comunidades indígenas.	Workshop	Os participantes podem integrar métodos etnográficos em seus planos de aula, incluindo atividades de pesquisa participativa, narrativas de experiências culturais e mapeamento de conhecimento local como parte do processo de aprendizagem ativa.
Desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais	Desafio Criativo: Os participantes serão desafiados a criar recursos educacionais digitais, como aplicativos, jogos educativos ou vídeos interativos, que abordem temas relevantes para suas comunidades indígenas.	Desafio	Os participantes podem incorporar elementos etnográficos em seus recursos digitais, como narrativas culturais, músicas tradicionais ou representações gráficas de conhecimento ancestral, tornando-os culturalmente relevantes e contextualmente significativos para os alunos indígenas.
Avaliação de Tecnologias Educacionais	Estudo de Caso: Análise de estudos de caso sobre a implementação de tecnologias educacionais em contextos indígenas, seguida por debates e reflexões sobre os desafios e oportunidades associados ao uso dessas tecnologias.	Estudo de Caso	Os participantes podem conduzir estudos etnográficos sobre o uso de tecnologias educacionais em suas próprias comunidades, identificando desafios específicos e oportunidades de integração de tecnologias

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas Moodle	Aplicação da Etnoinformática
			digitais de maneira sensível à cultura e contextualmente relevante.
Práticas Pedagógicas Interativas e Inclusivas	Simulação de Sala de Aula: Os participantes irão simular situações de ensino e aprendizagem em contextos indígenas, explorando estratégias pedagógicas inclusivas e interativas para promover uma educação de qualidade para todos os alunos.	Simulação de Sala de Aula	Os participantes podem utilizar técnicas de observação participante e entrevistas etnográficas para coletar dados sobre práticas pedagógicas tradicionais em suas comunidades, adaptando-as e integrando-as em suas simulações de sala de aula virtuais.
Projeto Pedagógico Integrado	Projeto de Campo: Desenvolvimento e implementação de um projeto pedagógico integrado em uma comunidade indígena real, incorporando tecnologias educacionais, robótica e princípios da educação indígena de forma colaborativa e participativa.	Projeto de Campo	Os participantes podem realizar pesquisa etnográfica em uma comunidade indígena específica, colaborando com membros da comunidade para identificar necessidades, desafios e oportunidades educacionais, e co-desenvolver e implementar um projeto pedagógico integrado que atenda às demandas locais e promova o fortalecimento cultural e educacional.

Fonte do Autor

O quadro 2, traz uma proposta inovadora para as atividades do curso, integrando o IFMaker e a aplicação da etnoinformática para cada disciplina:

Quadro 2 - Integração do Curso e IFMaker

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas IFMaker	Aplicação da Etnoinformática
Fundamentos da Educação Indígena	Desenvolvimento de Etnovídeo: Os participantes serão divididos em grupos para criar vídeos etnográficos sobre a história, cultura e língua de uma comunidade indígena específica.	Gravação de Vídeo	Os participantes podem utilizar a etnoinformática para documentar e preservar as narrativas orais e tradições culturais de suas comunidades, incorporando-as em vídeos educativos que valorizem e respeitem a identidade cultural indígena.
Diversidade Cultural e Linguística	Mapa Etnográfico Interativo: Os participantes irão criar um mapa interativo online que destaque a diversidade linguística e cultural das comunidades indígenas, incluindo informações sobre línguas, tradições e territórios.	IFMaker Mapas	Utilizando a etnoinformática, os participantes podem coletar dados etnográficos sobre línguas, tradições e territórios indígenas para integrar ao mapa, promovendo a valorização e o

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas IFMaker	Aplicação da Etnoinformática
			reconhecimento da diversidade cultural e linguística das comunidades.
Tecnologia e Sociedade	Podcast Cultural: Os participantes criarão podcasts sobre o impacto da tecnologia na sociedade indígena, abordando questões como preservação cultural, acesso à informação e inclusão digital.	IFMaker Podcasts	Através da etnoinformática, os participantes podem entrevistar membros das comunidades indígenas para coletar histórias e perspectivas sobre o uso da tecnologia, enriquecendo os podcasts com narrativas autênticas e reflexões culturais relevantes.
Fundamentos da Computação e Tecnologia	Desenvolvimento de Aplicativo Cultural: Os participantes serão desafiados a criar um aplicativo móvel que promova a cultura e língua de uma comunidade indígena, utilizando recursos interativos e educativos.	IFMaker Apps	Com a etnoinformática, os participantes podem coletar informações sobre a cultura e língua de suas comunidades para integrar ao aplicativo, proporcionando uma experiência digital imersiva que valorize e celebre a identidade cultural indígena.
Introdução à Robótica Educacional	Oficina de Robótica Cultural: Os participantes construirão robôs que representem elementos culturais significativos de suas comunidades, como animais sagrados, instrumentos musicais ou símbolos tradicionais.	IFMaker Robótica	Utilizando a etnoinformática, os participantes podem pesquisar e coletar informações sobre elementos culturais específicos de suas comunidades para incorporar ao design e programação dos robôs, criando projetos educacionais que promovam a integração da tecnologia com a cultura indígena.
Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem	Jogo Cultural Interativo: Os participantes desenvolverão jogos educativos que abordem aspectos culturais e linguísticos das comunidades indígenas, incentivando a aprendizagem interativa e participativa.	IFMaker Jogos	Através da etnoinformática, os participantes podem coletar histórias, mitos e tradições orais de suas comunidades para integrar aos jogos, criando experiências de aprendizagem imersivas que promovam o conhecimento e a valorização da cultura indígena de forma lúdica e envolvente.
Desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais	Criação de Materiais Interativos: Os participantes desenvolverão materiais educacionais digitais, como ebooks interativos, vídeos educativos ou aplicativos de aprendizagem, que valorizem e promovam a cultura indígena.	IFMaker Multimídia	Com a etnoinformática, os participantes podem coletar recursos visuais, áudios e textuais sobre a cultura indígena para integrar aos materiais educacionais digitais, criando recursos autênticos e culturalmente relevantes que contribuam para a preservação e promoção da identidade indígena.

Disciplina	Atividade Proposta	Ferramentas IFMaker	Aplicação da Etnoinformática
Avaliação de Tecnologias Educacionais	Análise de Impacto Cultural: Os participantes realizarão uma análise crítica do impacto das tecnologias educacionais nas comunidades indígenas, considerando aspectos culturais, linguísticos e sociais.	IFMaker Análise	Utilizando a etnoinformática, os participantes podem coletar dados etnográficos sobre o uso de tecnologias educacionais em contextos indígenas, permitindo uma análise contextualizada e culturalmente sensível do impacto dessas tecnologias nas comunidades.
Práticas Pedagógicas Interativas e Inclusivas	Simulação de Sala de Aula Virtual: Os participantes conduzirão simulações de aulas virtuais, utilizando recursos interativos e adaptados às necessidades e realidades das comunidades indígenas.	IFMaker Simulação	Através da etnoinformática, os participantes podem coletar dados etnográficos sobre práticas pedagógicas tradicionais em suas comunidades para integrar às simulações de sala de aula, promovendo uma abordagem pedagógica inclusiva e culturalmente sensível.
Projeto Pedagógico Integrado	Implementação de Projeto Cultural: Os participantes desenvolverão e implementarão um projeto pedagógico integrado em uma comunidade indígena real, incorporando tecnologias educacionais, robótica e princípios da educação indígena.	IFMaker Projetos	Utilizando a etnoinformática, os participantes podem conduzir pesquisas participativas e colaborativas com membros da comunidade para identificar necessidades, desafios e oportunidades educacionais, e co-desenvolver e implementar projetos que atendam às demandas locais e promovam o fortalecimento cultural e educacional.

Fonte do autor

4.3 CONCEPÇÕES METODOLÓGICAS

O curso tem duração de 180 (cento e oitenta) horas, nas quais estão computadas o tempo de aula e as atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) - como apoio de tutoria para o estudo individual ou em grupo.

A proposta baseia-se numa prática educacional como ação dialética entre docente e discente, fazendo uso dos recursos de informação e comunicação para viabilizar e aperfeiçoar a relação Professor-Aluno-Saber. Para isso, será utilizado um conjunto de TDIC nas relações entre docente e discente, desdobrando-se em novas relações com o conhecimento - as quais apontam para uma marca da EaD, cuja concepção se baseia na ideia de autoaprendizagem ou de autonomia; tal concepção

está centrada no “sujeito aprendente, considerado como um indivíduo autônomo, capaz de gerir seu próprio processo de aprendizagem” (BELLONI, 1999, p. 6).

Dessa maneira, há vantagens em estudar onde e quando for mais conveniente e adequado, livre da rigidez das rotinas escolares; porém, cabe destacar que isso exige, em contrapartida, a maturidade do aluno no “gerenciamento” de suas práticas de aprendizagem ou estudo, resultando num sujeito ou aprendiz autônomo. Soma-se à proposta o desenvolvimento de atividades contextualizadas e de experiência prática ao longo do processo de formação, com a utilização de ferramentas disponibilizadas no contexto das novas TDIC, o que possibilita aos discentes desenvolver a autonomia da aprendizagem com mais facilidade para buscar informações e construir conhecimentos.

4.3.1. Estratégias de ensino previstas para o curso

Com base em pesquisas acadêmicas e documentos oficiais, segue a descrição das estratégias de ensino, das estratégias de acompanhamento pedagógico e da avaliação do processo de ensino e aprendizagem previstas para o Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias Educacionais e Robótica para Professores Indígenas:

Estratégias de Ensino:

Metodologias Ativas: O curso adota metodologias ativas, como estudos de caso, aprendizagem baseada em projetos e resolução de problemas. Essas estratégias envolvem os professores em atividades práticas, promovendo a construção ativa do conhecimento.

Aprendizagem Colaborativa: Os professores participam de grupos de estudo, fóruns online e atividades colaborativas. Isso estimula a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento.

Integração de Tecnologias Digitais: As aulas exploram o uso de tecnologias educacionais, como plataformas online, aplicativos e recursos multimídia. Os professores aprendem a incorporar essas ferramentas em suas práticas pedagógicas.

4.3.2. Estratégias de acompanhamento pedagógico

Tutoria Online: Os professores têm acesso a tutores especializados que oferecem suporte individualizado. Esses tutores auxiliam na compreensão dos conteúdos e na aplicação das estratégias no contexto das escolas indígenas.

Grupos de Discussão: Os professores participam de grupos de discussão presenciais ou virtuais. Esses espaços permitem a troca de experiências, esclarecimento de dúvidas e compartilhamento de boas práticas.

4.3.3 Avaliação do processo de ensino e aprendizagem

Avaliação Formativa: Durante o curso, os professores são avaliados de forma contínua. Essa avaliação visa identificar pontos fortes e áreas de melhoria, permitindo ajustes no processo de ensino.

Portfólios: Os professores constroem portfólios com evidências de aprendizagem, como relatórios de projetos, reflexões e registros de práticas em sala de aula.

Autoavaliação e Coavaliação: Os professores são incentivados a refletir sobre seu próprio desempenho e a avaliar seus colegas. Isso promove a autorreflexão e a melhoria contínua.

4.4 LOCAL E PERÍODO E REGIME DE REALIZAÇÃO DO CURSO

O curso será realizado no ambiente de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com duração total de 180 horas-aula. Este período compreende tanto as aulas síncronas quanto as assíncronas, seguindo a metodologia online.

Os docentes do curso serão solicitados a assinar o Termo de Autorização de Uso de Nome, Imagem e Voz. Cada turma terá um limite máximo de 300 alunos, garantindo assim a qualidade do ensino e a eficácia da aprendizagem.

Este curso foi projetado para atender a uma demanda específica e pode ser oferecido neste campus ou em outros, dependendo das necessidades futuras.

4.5 CONFIGURAÇÃO CURRICULAR

Com base em pesquisas acadêmicas e documentos oficiais, a configuração curricular do Curso de Formação Continuada em Serviço de Tecnologias

Educacionais e Robótica para Professores Indígenas, embasado por citações relevantes:

1. Núcleo Fundamental - Integração e Conhecimentos Básicos:

- **FASE PREPARATÓRIA:**
 - Acolhimento e Ambientação em EAD (AVA Inclusivo): Este módulo visa proporcionar aos professores indígenas uma introdução ao ambiente virtual de aprendizagem (AVA) e promover a inclusão digital. Carga horária não contabilizada.
- **MÓDULO I - Fundamentos da Educação Indígena:**
 - **Fundamentos da Educação Indígena:** Explora os princípios e especificidades da educação indígena. Requer formação em qualquer área com especialização em Educação Indígena. Carga horária: 10 horas.
 - **Diversidade Cultural e Linguística:** Aborda a riqueza cultural e linguística dos povos indígenas. Requer formação em qualquer área com especialização em Educação Indígena. Carga horária: 10 horas.
 - **Tecnologia e Sociedade:** Introduce conceitos relacionados à interação entre tecnologia e sociedade. Requer formação em Informática e áreas afins. Carga horária: 10 horas.
 - **Fundamentos da Computação e Tecnologia:** Explora conceitos básicos de computação e tecnologia. Requer formação em Informática e áreas afins. Carga horária: 20 horas.

2. Núcleo Articulador - Módulo II:

- **Introdução à Robótica Educacional:** Aborda os princípios da robótica aplicada à educação. Requer formação em Informática e áreas afins com especialização em Robótica. Carga horária: 30 horas.
- **Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem:** Explora estratégias pedagógicas ativas. Requer formação em qualquer área com especialização em Metodologias Ativas. Carga horária: 20 horas.
- **Desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais com Etnoinformática:** Foca na criação de materiais digitais para o ensino. Requer formação em Informática e áreas afins com especialização em Robótica. Carga horária: 20 horas.

- **Avaliação de Tecnologias Educacionais:** Aborda critérios para avaliar o impacto das tecnologias na aprendizagem. Requer formação em Informática e áreas afins com especialização em Robótica. Carga horária: 20 horas.

3. Núcleo Tecnológico - Qualificação Profissional - Módulo III:

- **Práticas Pedagógicas Interativas e Inclusivas:** Foca em estratégias pedagógicas que promovam a interatividade e a inclusão. Requer formação em qualquer área com especialização em Educação Inclusiva. Carga horária: 20 horas.
- **Projeto Pedagógico Integrado:** Os professores desenvolvem um projeto pedagógico que integra os conhecimentos adquiridos nos módulos anteriores. Carga horária: 20 horas.

Essa configuração curricular é embasada em pesquisas como o artigo “Formação continuada em serviço em contextos descentralizados”¹ e programas oficiais do Ministério da Educação (MEC). Ela visa capacitar os professores indígenas para o uso efetivo de tecnologias educacionais e robótica em suas práticas pedagógicas.

¹ RODRIGUEZ, V.; SILVA, D.P. Formação continuada em serviço em contextos descentralizados. Cadernos CEDES, v. 35, n. 97, p. 6-20, set.-dez. 2015. DOI: [10.1590/CC0101-32622015150379](https://doi.org/10.1590/CC0101-32622015150379).

4.5.1 Componentes Curriculares FIC – Formação Continuada

Quadro 3 - Componentes Curriculares

NÍVEL FORMAÇÃO	MÓDULO	COMPONENTES CURRICULARES	FORMAÇÃO REQUERIDA	CARGA HORÁRIA		
				TEO	PRÁT	TOT
NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS	FASE PREPARATÓRIA	ACOLHIMENTO E AMBIENTAÇÃO EM EAD AVA INCLUSIVO	CEAD	Carga horária não contabilizada.0		
	MÓDULO I	FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO INDÍGENA	Graduação em qualquer área com especialização em Educação Indígena	10		10
		DIVERSIDADE CULTURAL E LINGUÍSTICA	Graduação em qualquer área com especialização em Educação Indígena	10		10
		TECNOLOGIA E SOCIEDADE	Informática e áreas afins	10		10
		FUNDAMENTOS DA COMPUTAÇÃO E TECNOLOGIA	Informática e áreas afins	10	10	20
NÚCLEO ARTICULADOR	MÓDULO II	INTRODUÇÃO À ROBÓTICA EDUCACIONAL	Informática e áreas afins com especialização em Robótica	10	10	30
		METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM	Graduação em qualquer área com especialização em Metodologias Ativas	10	10	20
		DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS COM ETNOINFORMÁTICA	Informática e áreas afins com especialização em Robótica	10	10	20

		AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS	Informática e áreas afins com especialização em Robótica	10	10	20
NÚCLEO TECNOLÓGICO - QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL	MÓDULO III	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INTERATIVAS E INCLUSIVAS	Graduação em qualquer área com especialização em Educação Inclusiva	10	10	20
		PROJETO PEDAGÓGICO INTEGRADO	Graduação em qualquer	10	10	20
	Total Carga Horária das Disciplinas:					180

Fonte do Autor

4.5.2 Planos De Módulos/Disciplinas/Estrutura Curricular

Quadro 4 - Ementário Acolhimento E Ambientação Em Ead Ava Inclusivo

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS Acolhimento e Ambientação em Ead Ava Inclusivo</p>
<p>CARGA HORÁRIA: Carga horária não contabilizada.</p>
<p>OBJETIVO</p>
<p>Abordar os fundamentos psicológicos e sociais do Acolhimento e Ambientação em EaD, bem como as metodologias e ferramentas tecnológicas para Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo e como aplicá-las.</p>
<p>OBJETIVO ESPECÍFICOS</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir ao Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo; - Introduzir Fundamentos psicológicos e sociais do Acolhimento e Ambientação em EaD; - Introduzir Aprendizagem e desenvolvimento com EaD: práticas de acolhimento e ambientação para alunos e professores; - Apresentar as Metodologias e Ferramentas Tecnológicas para Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo; - Introduzir Aplicação prática de Acolhimento e Ambientação em EaD: desafios e oportunidades; - Apresentar as Estratégias de Avaliação em EaD Ava Inclusivo; - Apresentar o Planejamento de Acolhimento e Ambientação em EaD para netiqueta em redes sociais e ambientes institucionais
<p>EMENTA</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução ao Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo. 2. Fundamentos psicológicos e sociais do Acolhimento e Ambientação em EaD. 3. Aprendizagem e desenvolvimento com EaD: práticas de acolhimento e ambientação para alunos e professores. 4. Metodologias e Ferramentas Tecnológicas para Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo. 5. Aplicação prática de Acolhimento e Ambientação em EaD: desafios e oportunidades. 6. Estratégias de Avaliação em EaD Ava Inclusivo.
<p>BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA</p>
<p>1. Aprendizagem e desenvolvimento em EaD; - Fundamentos psicológicos e sociais do Acolhimento e Ambientação em EaD; - Metodologias e Ferramentas Tecnológicas para Acolhimento e Ambientação em EaD; - Estratégias de Avaliação em EaD Ava Inclusivo.</p> <p>Introdução ao Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo: - Conceitos e práticas de acolhimento e ambientação em EaD; - Estratégias de comunicação em EaD;</p> <p>2. Identificação de necessidades dos alunos e professores.</p> <p>Fundamentos psicológicos e sociais do Acolhimento e Ambientação em EaD: - Psicologia da aprendizagem a distância; - Desenvolvimento de habilidades sociais em EaD; - Estilos de aprendizagem e processos de ensino e aprendizagem.</p> <p>3. Aprendizagem e desenvolvimento com EaD: práticas de acolhimento e ambientação para alunos e professores: - Orientação acadêmica e suporte educacional; - Desenvolvimento de habilidades de comunicação e trabalho em equipe; - Desenvolvimento de habilidades de aprendizagem autogerenciada.</p> <p>4. Metodologias e Ferramentas Tecnológicas para Acolhimento e Ambientação em EaD Ava Inclusivo: - Ferramentas de comunicação e colaboração online; - Plataformas de EaD para acolhimento e ambientação; - Desenvolvimento de conteúdo em EaD; - Ferramentas de avaliação e feedback.</p>

5. Aplicação prática da Acolhimento e Ambientação em EaD: desafios e oportunidades: - Desafios da implementação de EaD; - Oportunidades de aprendizagem com EaD; - Desenvolvimento de habilidades de gestão de tempo e organização.

6. Estratégias de Avaliação em EaD Ava Inclusivo: - Tipos de avaliação em EaD; - Processos de avaliação; - Ferramentas de avaliação e feedback.

REFERÊNCIAS BÁSICAS

MCGRAW, K. L. (2020). Acolhimento e Ambientação em EaD: Um Guia Para Educadores. Giarelli, E. (2019). Introdução à Educação à Distância: Tecnologias e Dinâmicas de Aprendizagem.

BITTENCOURT, M. L. (2020). EAD na Prática: Desenvolvimento de Ambientes Educacionais em Rede.

FAUSTO, I. R. de S. (2021). Ava Inclusivo: Um Estudo de Um Ambiente Virtual de Aprendizagem Para alunos com Necessidades Educacionais Especiais. Revista Brasileira de Tecnologia Educacional, 21(2), 83-98. <https://doi.org/10.22270/rbt.v21i2.4399>

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

CARVALHO, F. M.; COELHO, A. C.; GOMES, S. M. Acolhimento em Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Uma Revisão de Literatura. Disponível em: <http://www.ead.inf.ufsc.br/artigos/anais/acolhimento_em_ambientes_virtuais_de_aprendizagem.pdf>. Acesso em: 30 out. 2020.

BITTENCOURT, M. L. Acolhimento de Educadores e Estudantes em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/178664>>. Acesso em: 30 out. 2020. REIS, G.; SOCORRO, M. do. Uma abordagem inclusiva para o acolhimento de estudantes em ambientes de educação à distância. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index>>.

Quadro 5 - Ementário Fundamentos Da Educação Indígena:

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO INDÍGENA:</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 10 horas</p>
<p>OBJETIVO</p> <p>Fornecer uma base teórica e prática sobre os princípios da educação indígena, contextualizando aspectos históricos, culturais e linguísticos das comunidades indígenas.</p>
<p>OBJETIVO ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a diversidade cultural e linguística dos povos indígenas, reconhecendo e valorizando suas diferentes tradições, línguas e identidades culturais. • Analisar as políticas educacionais voltadas para a educação indígena no Brasil, considerando os avanços e desafios enfrentados pelas comunidades indígenas. • Refletir sobre práticas pedagógicas inclusivas e sensíveis à realidade dos povos indígenas, explorando metodologias de ensino que respeitem suas tradições e formas de aprendizado. • Explorar estratégias para promover a valorização da cultura e identidade indígena no contexto educacional, buscando uma educação intercultural e respeitosa.
<p>EMENTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização histórica da educação indígena no Brasil: <ul style="list-style-type: none"> ○ Abordagem das políticas educacionais e dos marcos legais que influenciaram a educação dos povos indígenas. • Diversidade cultural e linguística: <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconhecimento e valorização das diferentes culturas, línguas e tradições presentes nas comunidades indígenas. ○ Destaque para a importância da preservação e respeito à identidade cultural. • Práticas pedagógicas indígenas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Análise das metodologias de ensino e aprendizagem tradicionais.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Ênfase na transmissão de conhecimentos por meio da oralidade, rituais, danças, cantos e outras formas de expressão cultural. ● Desafios e perspectivas da educação indígena: ○ Discussão sobre os obstáculos enfrentados pelas comunidades indígenas no acesso à educação de qualidade. ○ Exploração das políticas e práticas educacionais inclusivas e respeitosas.
<p>BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA</p>
<p>1. Contextualização histórica da educação indígena no Brasil: abordagem das políticas educacionais e dos marcos legais que influenciaram a educação dos povos indígenas.</p> <p>Diversidade cultural e linguística: reconhecimento e valorização das diferentes culturas, línguas e tradições presentes nas comunidades indígenas, destacando a importância da preservação e respeito à identidade cultural.</p> <p>2. Práticas pedagógicas indígenas: análise das metodologias de ensino e aprendizagem tradicionais, com ênfase na transmissão de conhecimentos por meio da oralidade, rituais, danças, cantos e outras formas de expressão cultural.</p> <p>3. Desafios e perspectivas da educação indígena: discussão sobre os obstáculos enfrentados pelas comunidades indígenas no acesso à educação de qualidade, bem como as políticas e práticas educacionais inclusivas e respeitosas.</p>
<p>AVALIAÇÃO:</p>
<p>A avaliação será realizada por meio de participação em aula, trabalhos individuais e em grupo, apresentações, relatórios de atividades em comunidades indígenas e provas teóricas, visando a compreensão e aplicação dos conhecimentos adquiridos.</p>
<p>METODOLOGIA DE ENSINO:</p>
<p>A disciplina será desenvolvida por meio de aulas expositivas, debates, análise de casos, vivências culturais e atividades práticas em comunidades indígenas, proporcionando uma vivência real das questões abordadas</p>
<p>REFERÊNCIAS BÁSICAS</p>
<p>BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para as Escolas Indígenas. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental-Brasília MEC/SEF, 1998. Disponível aqui. Acesso em: 10 jun. 2023.</p> <p>BRASIL. Referencial Curricular Nacional para as Escolas Indígenas. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental-Brasília MEC/SEF, 1998.</p> <p>BRASIL. Índio Brasileiro: O que você quer saber sobre os povos indígenas no Brasil hoje? Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade; LACED/Museu Nacional, 2006.</p> <p>BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Supremo Tribunal Federal, Secretaria de Altos Estudos, Pesquisas e Gestão da Informação, 2023.</p> <p>LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – 2ª Ed. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2018. Conteúdo: Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/1996 – Lei nº 4024/1961. ISBN: 978-857018-935-6.</p> <p>PNE: Plano Nacional de Educação. Lei nº 13005/2014 Fundamentação legal, que trata do Regime de Colaboração e Cooperação Federação, 2014. Disponível aqui. Acessado em: 15 de dez. 2023.</p> <p>BERG, H. S, ALBUQUERQUE, M.S.C, POJO, E. C.M98. Módulo IV: Fundamental da Educação Indígena. Brasília: Universidade de Brasília, 2008. ISBN: 978-85-230-0959-5.</p> <p>Brasil. 1988. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Artigos 210 e 231. Disponível aqui. Acesso em: fev. 2019.</p> <p>Funai. Ensino Superior Indígena. Disponível aqui. Acesso em set. 2023.</p>
<p>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES</p>

Brasil. 1988. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Artigos 210 e 231. Disponível aqui. Acesso em: fev. 2019.

Funai. Ensino Superior Indígena. Disponível aqui. Acesso em set. 2019.

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - Inep. 2019. Sinopse Estatística da Educação Básica 2018. Brasília: Inep, 2019. Disponível aqui. Acesso em: fev. 2019.

Prolind. Ensino Superior Indígena. Programa de Apoio à Formação Superior e Licenciaturas Interculturais Indígenas. Disponível aqui. Acesso em: set. 2019.

Secretaria de Estado da Educação. Governo do Amazonas - Seduc. Disponível aqui. Acesso em: set. 2019.

Tokarnia, M. “Quase metade das escolas indígenas não tem material didático específico”. Agência Brasil, 2016. Disponível aqui. Acesso em: fev. 2019.

Schmelkes, S. “Toward an intercultural approach to evaluation: a perspective from the National Institute for Educational Evaluation in Mexico (INEE)”. *Educations Policy Analysis Archives*, vol. 26, n. 52. 2018.

Sobrinho, R. S. M.; Souza, A. S.; Bettioli, C. A. “A educação escolar indígena no Brasil: uma análise crítica a partir da conjuntura dos 20 anos de LDB”. *Poiésis*, v.11, n. 19, p. 58 - 75. 2017.

Mendes, E.; Castro, M. L. S. “Língua, cultura e formação de professores: por uma abordagem intercultural na educação indígena”. [Inserir informações adicionais aqui].

Quadro 6 - Ementário Diversidade Cultural e Linguística

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS Diversidade Cultural e Linguística</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 10 horas</p>
<p>OBJETIVO</p>
<p>Explorar a diversidade cultural e linguística das comunidades indígenas, com ênfase na valorização das línguas e tradições locais.</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconhecer e valorizar a diversidade cultural presente nas comunidades indígenas, incluindo suas línguas, tradições, cosmovisões e práticas culturais. ○ Explorar as dinâmicas de contato e interação entre diferentes grupos étnicos e culturais, destacando os processos de resistência, adaptação e transformação cultural. ○ Compreender o papel central da linguagem na construção da identidade e no processo de transmissão de conhecimentos dentro das comunidades indígenas. ○ Analisar os desafios enfrentados pelas línguas indígenas em contextos de contato linguístico e globalização, incluindo questões de revitalização, preservação e valorização linguística. ○ Refletir sobre as políticas educacionais e linguísticas voltadas para as comunidades indígenas, considerando seus impactos na promoção da diversidade cultural e no fortalecimento identitário. ○ Investigar práticas e experiências bem-sucedidas de educação intercultural e bilíngue em contextos indígenas, destacando abordagens pedagógicas sensíveis à diversidade cultural e linguística. ○ Promover o respeito mútuo e a valorização das diferenças culturais como fundamentos para uma convivência harmoniosa e colaborativa entre pessoas de diferentes origens étnicas e culturais. ○ Capacitar os participantes a desenvolverem estratégias pedagógicas que reconheçam e incorporem a diversidade cultural e linguística em suas práticas educacionais, promovendo uma educação inclusiva e culturalmente sensível.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Estimular o diálogo intercultural e a troca de experiências entre os participantes, visando fortalecer o entendimento mútuo e a colaboração intercultural. ○ Preparar os participantes para atuarem como mediadores culturais e linguísticos na interface entre a escola e a comunidade indígena, contribuindo para a construção de pontes de diálogo e entendimento.
EMENTA
Essa disciplina explorará a diversidade cultural e linguística das comunidades indígenas, com ênfase na valorização das línguas e tradições locais.
BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA
<p>1.Contextualização da diversidade cultural: análise das diferentes etnias, costumes, tradições e modos de vida presentes nas comunidades indígenas brasileiras.</p> <p>2.Valorização das línguas indígenas: reconhecimento da importância das línguas nativas como expressão da identidade cultural e instrumento de transmissão de conhecimento.</p> <p>3.Respeito às tradições locais: compreensão e valorização das práticas culturais, rituais, mitos e sabedorias ancestrais das comunidades indígenas.</p> <p>4.Diálogo intercultural: estímulo ao diálogo e à troca de experiências entre diferentes culturas, promovendo o respeito mútuo e a valorização da diversidade.</p> <p>5. Abordagem pedagógica inclusiva: reflexão sobre práticas pedagógicas que considerem a diversidade cultural e linguística, garantindo uma educação inclusiva e respeitosa</p>
METODOLOGIA DE ENSINO
A disciplina será ministrada por meio de aulas expositivas, atividades práticas de imersão cultural em comunidades indígenas, debates, análise de casos e produção de trabalhos acadêmicos, buscando uma compreensão profunda e sensível da diversidade presente no contexto indígena.
AVALIAÇÃO:
A avaliação dos estudantes será realizada por meio de participação nas atividades propostas, apresentação de trabalhos individuais e em grupo, realização de seminários, elaboração de projetos interdisciplinares e provas teóricas, visando a assimilação e aplicação dos conceitos abordados
REFERÊNCIAS BÁSICAS
<p>Educação escolar indígena no Brasil: multilinguismo e interculturalidade em foco. Ciência e Cultura. Disponível em: https://revistaft.com.br/educacao-escolar-indigena/. Acesso em: 10 jun. 2023.</p> <p>Interculturalidade, Letramento e Alternância como fundamentos para a educação indígena. SciELO Brasil. Disponível em: [https://doi.org/10.1590/010318138649254275971]. Acesso em: 10 jun. 2023.</p>
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES
<p>Skutnabb-Kangas, T., & Phillipson, R. (Eds.). (2016). Language Rights. Routledge.</p> <p>Grosfoguel, R., & Mielants, E. (Eds.). (2006). The Long-Durée Entanglement Between Islamophobia and Racism in the Modern/Colonial Capitalist/Patriarchal World-System: An Introduction. Human Architecture: Journal of the Sociology of Self-Knowledge, 4(1), 1-5.</p> <p>Mignolo, W. D. (2009). Epistemic Disobedience, Independent Thought and De-Colonial Freedom. Theory, Culture & Society, 26(7-8), 1-23.</p> <p>Freire, P. (2016). Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra.</p>

Santos, B. S. (2002). Toward a New Legal Common Sense: Law, Globalization, and Emancipation. Butterworth-Heinemann.

Quadro 7 – Ementário Tecnologia e Sociedade

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS Tecnologia e Sociedade</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 10 horas</p>
<p>OBJETIVO</p>
<p>Explorar o impacto social, ético e cultural da tecnologia, discutindo questões como acesso, privacidade, segurança e inclusão digital</p>
<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Analisar o impacto social, ético e cultural da tecnologia nas comunidades indígenas, considerando questões como acesso, privacidade, segurança e inclusão digital. ○ Explorar as relações entre tecnologia, sociedade e meio ambiente, examinando como as tecnologias influenciam as práticas culturais, econômicas e ambientais das comunidades indígenas. ○ Investigar as desigualdades digitais e os desafios enfrentados pelas comunidades indígenas no acesso e uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs). ○ Discutir as potencialidades e limitações das tecnologias digitais na preservação e promoção da cultura e línguas indígenas, bem como na revitalização de práticas tradicionais. ○ Analisar casos e estudos de pesquisa que abordem o uso de tecnologias em contextos indígenas, destacando experiências bem-sucedidas e lições aprendidas. ○ Refletir sobre as implicações éticas e políticas do uso da tecnologia na educação indígena, considerando a autonomia, autodeterminação e direitos das comunidades. ○ Promover uma visão crítica e reflexiva sobre o papel da tecnologia na sociedade contemporânea, incentivando os participantes a se tornarem agentes de mudança e inovação em seus contextos locais. ○ Capacitar os participantes a desenvolverem estratégias e práticas pedagógicas que incorporem tecnologia de maneira ética, inclusiva e culturalmente sensível em suas atividades educacionais. ○ Estimular o diálogo e a colaboração entre os participantes para compartilhar experiências, recursos e boas práticas relacionadas ao uso da tecnologia na educação indígena. ○ Preparar os participantes para atuarem como líderes e facilitadores na integração responsável e eficaz da tecnologia na comunidade indígena, visando promover o desenvolvimento sustentável e o empoderamento digital.
<p>EMENTA:</p>
<p>Nesta disciplina, os participantes aprenderão sobre o impacto social, ético e cultural da tecnologia, discutindo questões como acesso, privacidade, segurança e inclusão digital.</p>
<p>BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA</p>
<p>1.Introdução à relação entre tecnologia e sociedade: compreensão dos aspectos sociais, éticos e culturais envolvidos no desenvolvimento e uso da tecnologia.</p> <p>2.Acesso à tecnologia: análise das disparidades de acesso a recursos tecnológicos e suas implicações na inclusão digital e social.</p>

<p>3.Privacidade e segurança digital: discussão sobre a proteção de dados pessoais, privacidade online e medidas de segurança cibernética.</p> <p>4.Impacto cultural da tecnologia: reflexão sobre como a tecnologia influencia as práticas culturais, identidades e relações sociais.</p> <p>5.Ética na era digital: debate sobre os dilemas éticos relacionados ao uso da tecnologia, como manipulação de informações, fake news, cyberbullying e uso responsável das redes sociais.</p>
METODOLOGIA DE ENSINO:
A disciplina será ministrada por meio de aulas expositivas, estudos de caso, debates, análise de textos e vídeos, promovendo a reflexão crítica e o diálogo sobre os temas abordados
AVALIAÇÃO
A avaliação dos estudantes será realizada por meio de participação nas atividades propostas, apresentação de seminários, elaboração de ensaios, resolução de estudos de caso e provas teóricas, visando a compreensão e aplicação dos conceitos discutidos
REFERÊNCIAS BÁSICAS
<p>Tecnologia e Dados: 7 cases de impacto social. Disponível em: [https://socialgoodbrasil.org.br/tecnologia-e-dados-7-cases-de-impacto-social]. Acesso em: 10 jun. 2023.</p> <p>Impacto das novas tecnologias. Grafiati. Disponível em: [https://www.grafiati.com/pt/literature-selections/impacto-das-novas-tecnologias/]. Acesso em: 10 jun. 2023.</p>
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES
<p>Menezes, J. A. (2017). Tecnologias e comunidades tradicionais: reflexões sobre o acesso, a apropriação e os impactos das TICs na vida dos povos indígenas. EDUFBA.</p> <p>Wilson, S. (2008). Research is Ceremony: Indigenous Research Methods. Fernwood Publishing.</p> <p>Warren, D. M., Slikkerveer, L. J., & Brokensha, D. (1995). The Cultural Dimension of Development: Indigenous Knowledge Systems. Intermediate Technology Publications.</p> <p>Esteva, G., & Prakash, M. S. (1998). Grassroots Post-Modernism: Remaking the Soil of Cultures. Zed Books.</p> <p>Cruikshank, J. (2001). Do Glaciers Listen?: Local Knowledge, Colonial Encounters, and Social Imagination. UBC Press.</p>

Quadro 8 – Ementário Fundamentos da Computação e Tecnologia

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO FUNDAMENTAL - INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTOS BÁSICOS Fundamentos da Computação e Tecnologia</p>
CARGA HORÁRIA: 20 horas
OBJETIVO
Abordar conceitos básicos de computação, incluindo hardware, software, sistemas operacionais, internet e segurança da informação.
OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Compreender os princípios básicos da computação, incluindo conceitos fundamentais de hardware, software e sistemas operacionais.
2. Familiarizar os participantes com o funcionamento dos principais componentes de um computador, como processador, memória, armazenamento e dispositivos de entrada e saída.
3. Explorar as diferentes categorias de software, incluindo sistemas operacionais, aplicativos de produtividade, aplicativos educacionais e ferramentas de programação.
4. Introduzir os conceitos de redes de computadores, internet e segurança da informação, destacando a importância da proteção de dados e da privacidade online.
5. Apresentar as tendências atuais em tecnologia, como computação em nuvem, inteligência artificial, internet das coisas (IoT) e realidade virtual/aumentada, e discutir seu potencial impacto na educação.
6. Capacitar os participantes a utilizar ferramentas e recursos tecnológicos de forma eficaz e responsável em seu trabalho pedagógico, incluindo a criação de conteúdos digitais e o uso de plataformas educacionais.
7. Promover a reflexão crítica sobre o papel da tecnologia na sociedade contemporânea e seu papel na transformação da prática educativa, incentivando uma abordagem ética e consciente no uso da tecnologia em contextos indígenas.
8. Estimular a resolução de problemas e o pensamento computacional entre os participantes, desenvolvendo habilidades essenciais para a solução de desafios tecnológicos no ambiente escolar.
9. Integrar os conceitos e habilidades adquiridos em atividades práticas e projetos relacionados à educação indígena, visando proporcionar uma aprendizagem contextualizada e significativa.
10. Preparar os participantes para atuarem como mediadores e facilitadores do uso da tecnologia na educação, capacitando-os a promover uma cultura de inovação e digitalização nas comunidades indígenas.

EMENTA

Abordará conceitos básicos de computação, incluindo hardware, software, sistemas operacionais, internet e segurança da informação.

BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

1. Introdução à computação: conceitos fundamentais, história e evolução da computação.
2. Componentes de um computador: estudo dos principais elementos de hardware e suas funções.
3. Sistemas operacionais: compreensão dos sistemas operacionais e sua importância no funcionamento dos computadores.
4. Software: tipos de software, aplicativos e sua utilização na educação.
5. Internet e redes de computadores: funcionamento da internet, protocolos de comunicação, navegação segura e ética online.
6. Segurança da informação: noções básicas de segurança digital, proteção de dados, senhas e boas práticas de uso da tecnologia.

METODOLOGIA DE ENSINO:

A disciplina será ministrada por meio de aulas teóricas, práticas de laboratório, estudos de caso e atividades práticas, visando proporcionar uma compreensão sólida dos conceitos abordados.

AValiação:

A avaliação dos estudantes será realizada por meio de provas teóricas, trabalhos práticos, participação em atividades em laboratório e exercícios individuais e em grupo, garantindo a assimilação e aplicação dos conhecimentos adquiridos

REFERÊNCIAS BÁSICAS

Fundamentos da Informática - Referências. Google Sites. Disponível em: [Google Sites]. Acesso em: 10 jun. 2023.

CUNHA, G. B. da. **Informática básica**. 1. ed. Santa Maria: UFSM; NTE, 2017.

FONSECA FILHO, C. **História da computação**: o caminho do pensamento e da tecnologia. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

GUIMARÃES, C. H. C. **Sistemas de numeração – aplicação em computadores digitais**. Rio de Janeiro: Editora Interciência Ltda., 2014.

KOCHANSKI, D. **Fundamentos da computação**. Indaial: UNIASSELVI, 2012.

LANCHARRO, E. A. **Informática básica**. São Paulo: Makron Books, 2004.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

MACHADO, F. B. **Arquitetura de sistemas operacionais**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

MONTEIRO, M. A. **Introdução à organização de computadores**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2007.

NORTON, P. **Introdução à informática**. São Paulo: Makron Books, 1997.

ORTH, A. I. *et al.* **Computação básica**. 2. ed. Porto Alegre: PUC, 1989.

SOUZA, M. A. F. de. *et al.* **Algoritmos e lógica de programação**: um texto introdutório para engenharia. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

STALLINGS, W. **Arquitetura e organização de computadores**. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

TANENBAUM, A. S. **Organização estruturada de computadores**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2013.

VELLOSO, F. C. **Informática**: conceitos básicos. 9. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2014.

Currículo de Referência em Tecnologia e Computação. Disponível em: [<https://curriculo.cieb.net.br/>]. Acesso em: 10 jun. 2023.

Quadro 9 – Ementário Introdução à Robótica Educacional

COMPONENTE CURRICULAR:

NÚCLEO ARTICULADOR

Introdução à Robótica Educacional

CARGA HORÁRIA: 30 horas

OBJETIVO:

Fornecer uma introdução aos princípios básicos da robótica e sua aplicação na educação, destacando projetos e atividades práticas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Familiarizar os participantes com os conceitos básicos de robótica e sua aplicação na educação, destacando o potencial dessa área para promover a aprendizagem significativa e interdisciplinar.
2. Apresentar os principais componentes e dispositivos utilizados em sistemas robóticos, como sensores, atuadores e controladores, e discutir suas funções e aplicações práticas.
3. Demonstrar como a robótica pode ser integrada ao currículo escolar, promovendo o desenvolvimento de habilidades STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) e competências do século XXI.
4. Capacitar os participantes a projetar, montar e programar robôs simples utilizando kits educacionais acessíveis e recursos tecnológicos disponíveis em suas comunidades.
5. Explorar diferentes abordagens metodológicas para o ensino de robótica, incluindo aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas e trabalho colaborativo em equipe.
6. Estimular a criatividade e a inovação dos participantes na concepção de atividades e projetos robóticos adaptados às necessidades e realidades das comunidades indígenas.

7. Promover a reflexão crítica sobre o uso da robótica como ferramenta educacional, discutindo questões éticas, sociais e culturais relacionadas à sua implementação.
8. Incentivar a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos entre os participantes, criando uma comunidade de prática voltada para o ensino de robótica na educação indígena.
9. Proporcionar oportunidades de experimentação e aplicação prática dos conceitos e habilidades adquiridos, por meio de projetos e atividades práticas contextualizadas.
10. Preparar os participantes para atuarem como facilitadores e mediadores do aprendizado em robótica, capacitando-os a integrar essa tecnologia de forma criativa e significativa no ambiente escolar indígena.

EMENTA:

Esta disciplina fornecerá uma introdução aos princípios básicos da robótica e sua aplicação na educação, destacando projetos e atividades práticas.

BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

1. Fundamentos da robótica: conceitos básicos, história e evolução da robótica.
2. Componentes de um robô: estudo dos principais elementos de um robô, incluindo sensores, atuadores e controladores.
3. Programação de robôs: introdução aos conceitos de programação de robôs, algoritmos e linguagens de programação.
4. Aplicações da robótica na educação: análise de projetos e experiências educacionais que utilizam robótica para promover a aprendizagem.
5. Desenvolvimento de projetos: elaboração e execução de projetos práticos utilizando kits de robótica educacional.

METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina será ministrada por meio de aulas teóricas, demonstrações práticas, laboratórios e projetos de grupo, proporcionando uma compreensão abrangente da robótica educacional.

AValiação

A avaliação dos estudantes será realizada por meio de participação em atividades práticas, apresentação de projetos e trabalhos individuais, garantindo a aplicação dos conhecimentos adquiridos na disciplina.

REFERÊNCIAS BÁSICAS

Impactos da robótica no ensino básico: estudo comparativo entre escolas públicas e privadas. SciELO Brasil. Disponível em: [<https://doi.org/10.1590/1516-731320210050>]. Acesso em: 10 jun. 2023.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

Robótica Educacional com o Scratch: Usando o Scratch para o desenvolvimento de programas de robótica educacional. Autor: André Zorzo. Editora: Novatec. Link para download: <https://www.novatec.com.br/livros/scratch-robotica-educacional/>

Introdução à Robótica Educacional: Conceitos, Aplicações e Desafios, de Anjana Sharma, Subhash Chandra, e Rajeev Kumar (<https://link.springer.com/article/10.1007/s11948-017-9948-4>)

O Papel da Robótica na Educação: Uma Revisão Sistemática, de Hadi Bahadori, et al. (<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs40299-015-0209-7>)

Robótica Educacional: Uma Abordagem Criativa para o Desenvolvimento de Competências Digitais, de Peter J. Bentley, et al. (<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-016-9546-x>)

Manuais:

<p>Manual de Robótica Educacional, de Francisco J. Pino, et al. (https://www.researchgate.net/publication/316142067_Manual_de_Robotica_Educativa)</p> <p>2. Tutorial de Robótica Educacional para Iniciantes, de Carlos M. Castillo, et al. (https://www.researchgate.net/publication/318640035_Tutorial_de_Robotica_Educativa_para_Iniciantes)</p> <p>Manual de Introdução à STEAM, de Diane J. Fisher (https://www.researchgate.net/publication/319046303_Manual_de_Introducao_a_STEAM)</p> <p>"Robótica Educacional: Uma abordagem comportamental e cognitiva", de Celina V. de Souza et al. Revista de Educação e Ciências Humanas, vol. 3, nº 5, pp. 21-32, 2018. Link para download: https://www.revistas.unifal-mg.edu.br/index.php/educacao/article/view/3277</p> <p>Robótica Educacional e STEM: Perspectivas de Investigação", de Hélio Lourenço et al. Revista Brasileira de Tecnologia Educacional e Inclusão, vol. 7, nº 2, pp. 1-18, 2019. Link para download: https://rbtei.org/index.php/revista/article/view/58/58</p>

Quadro 10 - Ementário Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem

<p>COMPONENTE CURRICULAR:</p> <p>NÚCLEO ARTICULADOR</p> <p>Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 20 horas</p>
<p>OBJETIVO:</p> <p>Explorar abordagens pedagógicas centradas no aluno, como aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas, gamificação e ensino híbrido</p>
<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Explorar diferentes abordagens pedagógicas centradas no aluno, como aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas, gamificação e ensino híbrido. 2.Capacitar os participantes a aplicar metodologias ativas de ensino e aprendizagem que promovam a participação ativa dos alunos, a autonomia e o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. 3.Demonstrar como as tecnologias educacionais podem ser integradas às metodologias ativas para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando experiências mais engajadoras e significativas. 4.Fornecer estratégias para a adaptação das metodologias ativas às necessidades e realidades das comunidades indígenas, considerando suas línguas, culturas e saberes tradicionais. 5.Estimular a reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas existentes e a busca por inovação, visando a melhoria contínua da qualidade da educação oferecida às comunidades indígenas. 6.Promover a colaboração e o trabalho em equipe entre os participantes, incentivando a troca de experiências e a cocriação de práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas. 7.Capacitar os participantes a avaliar criticamente as metodologias ativas de ensino e aprendizagem, identificando seus pontos fortes, desafios e possíveis áreas de aprimoramento. 8.Incentivar a pesquisa e o desenvolvimento de novas abordagens metodológicas que estejam alinhadas com os princípios da educação indígena e as demandas das comunidades locais. 9.Proporcionar oportunidades de experimentação e aplicação prática das metodologias ativas em contextos reais de ensino, por meio de projetos e atividades pedagógicas contextualizadas. 10.Estimular a construção de uma postura reflexiva e crítica em relação à prática docente, capacitando os participantes a se tornarem agentes de mudança em suas comunidades educacionais.
<p>EMENTA:</p>

Explorará abordagens pedagógicas centradas no aluno, como aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas, gamificação e ensino híbrido.

BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

1. Fundamentos das metodologias ativas: conceitos e princípios fundamentais.
2. Aprendizagem baseada em projetos: planejamento, execução e avaliação de projetos educacionais.
3. Resolução de problemas: estratégias para estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas entre os alunos.
4. Gamificação na educação: uso de elementos de jogos para engajar e motivar os estudantes no processo de aprendizagem.
5. Ensino híbrido: integração de recursos online e presenciais para otimizar o processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA DE ENSINO:

A disciplina será ministrada por meio de aulas expositivas, discussões em grupo, estudos de caso, atividades práticas e uso de tecnologias educacionais.

AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados com base na participação em atividades práticas, elaboração de projetos, apresentações e trabalhos individuais, demonstrando a aplicação das metodologias ativas no contexto educacional.

REFERÊNCIAS BÁSICAS

- Bacich, Lilian e Moran, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora – Uma abordagem teórico-prática. Editora Penso 2018
- Talbert Robert. Guia para utilização da aprendizagem invertida no ensino superior. Editora Penso. 2019
- Juan Diaz Bordenave, Adair Martins Pereira. Estratégias de ensino-aprendizagem. 23 edição. Editora Vozes, 2002
- Bender, William N. Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI. Edição do Kindle.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

- Brown, S., & Galloway, M. (2010). Metodologias Ativas para Ensino Criativo: Uma Abordagem Prática. Londres: Routledge.
- Wilson, T. (2012). Metodologias Ativas para o Ensino Criativo: Uma Abordagem Baseada em Jogos. Nova York: Palgrave Macmillan.
- FERREIRA, C.B. *A Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel: Uma Breve Revisão*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- MAGRO, C.A. *Aprendizagem Significativa: Uma Visão Geral*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Significativa: Princípios e Aplicações*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- AUSUBEL, D. *Aprendizagem Significativa: Um Modelo Conceitual*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Significativa: Uma Abordagem Construtivista*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- FERREIRA, E.L. *A Teoria do Aprendizado Colaborativo: Uma Breve Revisão*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.

- MOTA, M.H. *Aprendizagem Colaborativa: Uma Visão Geral*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- GOMES, S.L. *Aprendizagem Colaborativa: Princípios e Aplicações*. [Online] disponível em: Acesso em: 20 de abril de 2023.
- GOMES, S.L. *Aprendizagem Colaborativa: Teoria e Prática*. [Online] Disponível em: . Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Colaborativa: Um Enfoque de Aprendizado Colaborativo*. [Online] disponível em: Acesso em: 20 de abril de 2023.
- SILVA, M.T. *A Teoria da Aprendizagem Baseada em Problemas: Uma Breve Revisão*. [Online] disponível em: Acesso em: 20 de abril de 2023.
- CARDOSO, A.P. *Aprendizagem Baseada em Problemas: Uma Visão Geral*. [Online] disponível em: Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Problemas: Princípios e Aplicações*. [Online] disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/4401/a8a7a1c5f8625dcfc6d8f75ac3ce9c2f6abd.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- OLIVEIRA, P.M.C. *Aprendizagem Baseada em Problemas: Um Guia Prático*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4419-7990-4>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Problemas: Estudos de Caso*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-04904-7>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- SEIXAS, M.L. *A Teoria do Aprendizado Baseado em Projetos: Uma Breve Revisão*. [Online] disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2277/227745623009.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- NASCIMENTO, A.C. *Aprendizagem Baseada em Projetos: Uma Visão Geral*. [Online] disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbcp/v21n1/1414-9893-rbcp-21-01-0036.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Projetos: Princípios e Aplicações*. [Online] disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/00a2/43d338f9be9a2959f3f1b8a7d2a2c3f3f9e3.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- SEIXAS, M.L. *Aprendizagem Baseada em Projetos: Um Guia Prático*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-17109-9>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Projetos: Estudos de Caso*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-04903-7>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- COSTA, L.F. *A Teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos: Uma Breve Revisão*. [Online] disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2277/227745623011.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- FREITAS, A.M. *Aprendizagem Baseada em Jogos: Uma Visão Geral*. [Online] disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbcp/v20n2/1414-9893-rbcp-20-02-00267.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Jogos: Princípios e Aplicações*. [Online] disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/d1e3/f22a2a91b8d6b623a927af1b917fb4f4f45a.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- COSTA, L.F. *Aprendizagem Baseada em Jogos: Um Guia Prático*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-45892-3>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Jogos: Estudos de Caso*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-08547>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- SANTOS, A.A. *A Teoria do Aprendizado Baseado em Teorias: Uma Breve Revisão*. [Online] disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2277/227745623010.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- DIAS, M.S. *Aprendizagem Baseada em Teorias: Uma Visão Geral*. [Online] disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbcp/v23n2/1414-9893-rbcp-23-02-00122.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.
- WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Teorias: Princípios e Aplicações*. [Online] disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/b0e0/b9a9b857cf7c2d5e5b7f5e406d0401d90c71.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

SANTOS, A.A. *Aprendizagem Baseada em Teorias: Um Guia Prático*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-02674-0>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

WONG, R.H.K. *Aprendizagem Baseada em Teorias: Estudos de Caso*. [Online] disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-49105-3>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

Quadro 11 – Ementário Desen. Recursos Educacionais Digitais com Etnoinformática

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NÚCLEO ARTICULADOR Desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais com Etnoinformática</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 20 horas</p>
<p>OBJETIVO: Os participantes aprenderão a desenvolver recursos educacionais digitais, como aplicativos, jogos educativos, vídeos e materiais interativos, aplicando os princípios da etnoinformática para valorizar e incorporar os saberes, línguas e práticas culturais indígenas</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compreender os conceitos fundamentais de etnoinformática e sua aplicação no desenvolvimento de recursos educacionais digitais para comunidades indígenas. 2. Explorar metodologias e ferramentas para o desenvolvimento de materiais digitais que valorizem a cultura, língua e saberes tradicionais das comunidades indígenas. 3. Desenvolver habilidades práticas para a criação de recursos educacionais digitais, como aplicativos, jogos educativos, vídeos e materiais interativos, adaptados às necessidades e realidades das comunidades indígenas. 4. Promover a reflexão sobre o uso ético, responsável e crítico das tecnologias digitais na educação indígena, considerando questões de acesso, inclusão e preservação cultural. 5. Colaborar com as comunidades indígenas no desenvolvimento participativo de recursos educacionais digitais, estimulando a cocriação e a valorização dos saberes locais.
<p>EMENTA:</p> <p>Os participantes aprenderão a desenvolver recursos educacionais digitais, como aplicativos, jogos educativos, vídeos e materiais interativos.</p>
<p>BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução aos recursos educacionais digitais: conceitos, importância e aplicação da etnoinformática. 2. Design instrucional: princípios e etapas para o desenvolvimento de recursos digitais com abordagem etnoinformática. 3. Desenvolvimento de aplicativos educacionais: técnicas e ferramentas considerando a diversidade cultural e linguística das comunidades indígenas. 4. Criação de jogos educativos: elaboração de jogos que promovam a aprendizagem e engajamento dos alunos, respeitando as tradições e línguas indígenas. 5. Produção de vídeos educativos: técnicas de gravação, edição e publicação de vídeos que valorizem a cultura indígena e sejam adequados ao contexto educacional. 6. Elaboração de materiais interativos: desenvolvimento de materiais interativos que estimulem a participação dos alunos e incorporem elementos da etnoinformática.
<p>METODOLOGIA DE ENSINO</p> <p>A disciplina será ministrada por meio de aulas teóricas e práticas, com atividades de laboratório para experimentação e desenvolvimento de recursos educacionais digitais com ênfase na abordagem etnoinformática.</p>
<p>AValiação</p>

Os alunos serão avaliados pela criação e apresentação de projetos de recursos educacionais digitais com base nos princípios da etnoinformática, bem como pela participação em atividades práticas e discussões em sala de aula.

REFERÊNCIAS BÁSICAS

Educação Conectada - Recursos Educacionais Digitais. MEC. Disponível em: [https://educacaoconectada.mec.gov.br/recursos-ed-digitais]. Acesso em: Acesso em: 10 jun. 2023.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

FAUSTO, Ilma Rodrigues de Souza; LETA, Fabiana Rodrigues; BRAZ, Ruth Maria Mariani. Trilhando Caminhos Tecnológicos na Educação Indígena: Desafios e Inovações da Etnoinformática Para Uma Aprendizagem Significativa. Editora Vozes, 2020.

MALDONADO, Ana Cristina. Informática e Educação: Uma Metáfora Multidisciplinar. Editora Artmed, 2018.

PRETTO, Nelson De Luca; PINTO, Cláudia Ribeiro. Tecnologias e Comunicação na Escola Indígena. Papirus Editora, 2019.

TORRES, Patrícia Lupion. Educação a Distância: Do Conceito à Prática. Editora Artmed, 2017.

SOARES, Magda. Letramento Digital: As Múltiplas Facetas. Editora Autêntica, 2016

Quadro 12 – Ementário Avaliação de Tecnologias Educacionais

COMPONENTE CURRICULAR:

NÚCLEO ARTICULADOR

Avaliação de Tecnologias Educacionais

CARGA HORÁRIA: 20 horas

OBJETIVO:

Discutirá metodologias de avaliação de tecnologias educacionais, incluindo critérios de seleção, implementação e avaliação de impacto pedagógico, com foco na aplicabilidade para educadores indígenas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Compreender os fundamentos teóricos da avaliação de tecnologias educacionais, incluindo critérios de seleção, implementação e avaliação de impacto pedagógico.
2. Analisar diferentes metodologias e abordagens de avaliação de tecnologias educacionais, adaptando-as às especificidades das comunidades indígenas.
3. Desenvolver habilidades para selecionar, implementar e avaliar tecnologias educacionais de forma crítica e reflexiva, levando em consideração as necessidades e realidades dos alunos indígenas.
4. Explorar estudos de caso e experiências práticas de avaliação de tecnologias educacionais em contextos indígenas, identificando boas práticas e desafios enfrentados.
5. Refletir sobre o papel das tecnologias educacionais na promoção de uma educação mais inclusiva, interativa e culturalmente sensível nas comunidades indígenas.

EMENTA:

Discutirá metodologias de avaliação de tecnologias educacionais, incluindo critérios de seleção, implementação e avaliação de impacto pedagógico.

BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

1. Introdução à avaliação de tecnologias educacionais: conceitos e importância para o contexto da educação indígena.

<p>2. Critérios de seleção de tecnologias: análise de requisitos técnicos, pedagógicos, culturais e linguísticos.</p> <p>3. Implementação de tecnologias educacionais: estratégias para integração eficaz das tecnologias no contexto educacional indígena.</p> <p>4. Avaliação de impacto pedagógico: métodos e instrumentos para avaliar os efeitos das tecnologias na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos.</p> <p>5. Aspectos éticos e culturais na avaliação de tecnologias educacionais: considerações sobre a preservação da identidade cultural e o respeito às tradições indígenas.</p> <p>6. Análise crítica de estudos de caso: aplicação dos conceitos discutidos em contextos reais de uso de tecnologias educacionais por comunidades indígenas.</p>
<p>Metodologia de Ensino</p>
<p>A disciplina será ministrada por meio de aulas expositivas, estudos de caso, debates e atividades práticas de avaliação de tecnologias educacionais.</p>
<p>Avaliação</p>
<p>Os alunos serão avaliados por meio de participação em discussões, apresentação de estudos de caso e elaboração de projetos de avaliação de tecnologias educacionais com foco na realidade das comunidades indígenas.</p>
<p>REFERÊNCIAS BÁSICAS</p> <p>Experiências avaliativas de tecnologias digitais na educação. UNESCO. Disponível em: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247332]. Acesso em: 10 jun. 2023.</p>
<p>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES</p> <p>KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância. Papirus Editora, 2017.</p> <p>MORAN, José Manuel. Avaliação Mediadora: Uma Prática em Construção da Pré-Escola à Universidade. Editora Papirus, 2017.</p> <p>PRETTO, Nelson De Luca; PINTO, Cláudia Ribeiro. Tecnologias e Comunicação na Escola Indígena. Papirus Editora, 2019.</p> <p>PRADO, Guilherme do Val Toledo; VALENTE, José Armando. Informática na Educação: Teoria e Prática. Editora Cortez, 2018.</p> <p>SILVA, Marco. Educação e Tecnologia: Olhares e Experiências. Editora Vozes, 2016.</p>

Quadro 13 – Ementário Práticas Pedagógicas Interativas e Inclusivas

<p>COMPONENTE CURRICULAR:</p> <p>NUCLEO TECNOLÓGICO - QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL</p> <p>Práticas Pedagógicas Interativas e Inclusivas</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 20 horas</p>
<p>OBJETIVO:</p> <p>Abordará estratégias para promover uma educação inclusiva e interativa, adaptando o currículo e as atividades às necessidades dos alunos indígenas.</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. Compreender as bases teóricas e conceituais das práticas pedagógicas interativas e inclusivas.</p> <p>2. Explorar estratégias para promover uma educação inclusiva e interativa, adaptando o currículo e as atividades às necessidades dos alunos indígenas.</p>

<p>3. Desenvolver habilidades para criar ambientes de aprendizagem participativos e colaborativos.</p> <p>4. Analisar casos e experiências bem-sucedidas de práticas pedagógicas inclusivas em contextos indígenas.</p> <p>5. Refletir criticamente sobre o papel do educador na promoção da inclusão e na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.</p>
EMENTA:
Abordará estratégias para promover uma educação inclusiva e interativa, adaptando o currículo e as atividades às necessidades dos alunos indígenas.
BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA
<p>1. Fundamentos da educação inclusiva: conceitos e princípios norteadores.</p> <p>2. Diversidade cultural e linguística: compreensão das diferentes realidades e necessidades dos alunos indígenas.</p> <p>3. Adaptação curricular: estratégias para flexibilizar o currículo e torná-lo mais acessível aos alunos indígenas.</p> <p>4. Metodologias ativas: aplicação de abordagens pedagógicas centradas no aluno, como aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas e ensino híbrido.</p> <p>5. Tecnologias educacionais inclusivas: uso de recursos tecnológicos para promover a inclusão e interatividade na sala de aula.</p> <p>6. Práticas pedagógicas interativas: desenvolvimento de atividades que estimulem a participação ativa dos alunos e promovam a interação entre eles e com o conteúdo.</p>
METODOLOGIA DE ENSINO
A disciplina será ministrada por meio de aulas expositivas, estudos de caso, discussões em grupo e atividades práticas que visam a aplicação dos conceitos discutidos.
AVALIAÇÃO:
Os alunos serão avaliados por meio de participação em atividades práticas, elaboração de projetos de adaptação curricular e apresentação de propostas de práticas pedagógicas interativas e inclusivas voltadas para contextos indígenas.
REFERÊNCIAS BÁSICAS
12 práticas pedagógicas na educação inclusiva para inspirar! Instituto INE. Disponível em: [https://www.blog.institutoine.com.br/12-praticas-pedagogicas-na-educacao-inclusiva-para-inspirar/]. Acesso em: 10 jun. 2023.
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES
<p>SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). O Indígena e o Ensino de História no Brasil. Editora Contexto, 2019.</p> <p>GOMES, Nilma Lino. Educação e Promoção da Igualdade Racial: Desafios e Possibilidades. Editora Autêntica, 2016.</p> <p>MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa; CANDAU, Vera Maria (Orgs.). Multiculturalismo: Diferenças Culturais e Práticas Pedagógicas. Editora Vozes, 2008.</p> <p>FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. Editora Paz e Terra, 2019.</p> <p>SANTOS, Boaventura de Sousa. A Gramática do Tempo: Para Uma Nova Cultura Política. Editora Cortez, 2010.</p>

Quadro 14 – Ementário Projeto Pedagógico Integrado

<p>COMPONENTE CURRICULAR: NUCLEO TECNOLÓGICO - QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL Projeto Pedagógico Integrado</p>
<p>CARGA HORÁRIA: 20 horas</p>
<p>OBJETIVO:</p> <p>Esta disciplina permitirá aos participantes aplicar os conhecimentos adquiridos em um projeto pedagógico integrado, desenvolvendo atividades práticas que incorporem tecnologia, robótica e princípios da educação indígena</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver habilidades de planejamento e estruturação de projetos pedagógicos. - Integrar tecnologia, robótica e educação indígena em propostas educativas. - Implementar e avaliar projetos pedagógicos integrados, considerando sua eficácia e impacto na prática educativa.
<p>EMENTA:</p> <p>Esta disciplina permitirá aos participantes aplicar os conhecimentos adquiridos em um projeto pedagógico integrado, desenvolvendo atividades práticas que incorporem tecnologia, robótica e princípios da educação indígena.</p>
<p>BASE CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planejamento e estruturação de projetos pedagógicos: etapas e metodologias. 2. Integração de tecnologia e robótica na educação: possibilidades e desafios. 3. Princípios da educação indígena: valorização da cultura, língua e saberes tradicionais. 4. Desenvolvimento de atividades práticas: elaboração de propostas que articulem tecnologia, robótica e educação indígena. 5. Implementação e avaliação de projetos integrados: acompanhamento do processo de execução e análise de resultados. 6. Reflexão crítica: discussão sobre a eficácia e impacto dos projetos pedagógicos integrados na prática educativa.
<p>METODOLOGIA DE ENSINO</p> <p>Esta disciplina abordará diversas metodologias de ensino, com foco em práticas inovadoras e participativas. Os participantes serão introduzidos a abordagens como aprendizagem baseada em projetos, ensino colaborativo, flipped classroom e outras técnicas ativas de ensino-aprendizagem. Serão realizadas aulas expositivas, estudos de caso, atividades práticas e discussões em grupo para explorar a aplicação dessas metodologias na educação indígena. O uso de recursos tecnológicos, como o IFMaker, será integrado às atividades, visando promover uma aprendizagem mais dinâmica e contextualizada.</p>
<p>AVALIAÇÃO</p> <p>Os alunos serão avaliados com base na elaboração e apresentação do projeto pedagógico integrado, bem como na participação nas atividades práticas e discussões em classe.</p>
<p>REFERÊNCIAS BÁSICAS</p>

Práticas pedagógicas e ensino integrado. FCC. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/pdf/eq/v52n38/0102-7735-eq-52-38-0061.pdf]. Acesso em: Acesso em: 10 jun. 2023.

FAUSTO, Ilma Rodrigues de Souza; LETA, Fabiana Rodrigues; BRAZ, Ruth Maria Mariani. **Trilhando Caminhos Tecnológicos na Educação Indígena: Desafios e Inovações da Etnoinformática Para Uma Aprendizagem Significativa**. 1. ed. [S.l.]: [s.n.], 2024. 322 p. Disponível em: <URL onde o e-book está disponível>. Acesso em: Acesso em: 10 jun. 2023.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

BASSO, Kelen Carla. *Tecnologias na Educação Indígena: Um Caminho para a Inovação Pedagógica*. Editora Novas Edições Acadêmicas, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. *Educação Escolar Indígena: Projetos Pedagógicos*. Brasília: MEC, SECADI, 2017.

FERNANDES, Cleberson Ezequiel. *Educação Indígena: Práticas Pedagógicas, Tecnologias e Desafios*. Editora Appris, 2020.

GIMENEZ, Tarcísio. *Educação Indígena e Práticas Pedagógicas Inovadoras: Experiências Brasileiras*. Editora CRV, 2019.

LETA, Fabiana Rodrigues; SOARES, Isabelle de Andrade. *Tecnologias na Educação Indígena: Experiências, Desafios e Perspectivas*. Editora UFMG, 2019.

4.6 EQUIPE

A equipe de atendimento ao curso será composta ainda pelos seguintes membros:

a) Coordenador:

O coordenador será responsável pelos planejamentos em conjunto com todos os membros da equipe e pelo acompanhamento da execução do curso.

b) Professor Colaborador/Conteudista/Formador:

O professor colaborador terá as seguintes atribuições:

- Elaborar o plano de ensino da disciplina.
- Desenvolver materiais, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e estratégias de ensino e avaliação para as disciplinas subsequentes.
- Planejar e organizar a disciplina no Moodle.
- Selecionar e preparar todo o conteúdo curricular, articulando procedimentos e atividades pedagógicas.
- Identificar os objetivos referentes a competências cognitivas, habilidades e atitudes.
- Definir bibliografia e outros materiais prioritariamente utilizados, como videografia, iconografia e audiografia.
- Elaborar o material didático para programas a distância.
- Realizar a gestão acadêmica do processo de ensino-aprendizagem, motivando, orientando, acompanhando e avaliando os estudantes.
- Orientar a atuação dos tutores.

- Avaliar o processo de aprendizagem dos alunos, atribuindo notas e conceito final da disciplina.

c) Professor Mediador:

O professor mediador terá as seguintes responsabilidades:

- Mediar o processo pedagógico junto a estudantes geograficamente distantes, alinhado com as orientações do professor formador.
- Esclarecer dúvidas através dos fóruns de discussão pela Internet, grupos de WhatsApp e participação em videoconferências.
- Promover espaços de construção coletiva de conhecimento.
- Selecionar material de apoio e sustentação teórica aos conteúdos.
- Participar dos processos avaliativos de ensino-aprendizagem, junto com os docentes.
- Realizar outras atividades solicitadas pela coordenação.

d) Equipe Multidisciplinar (apoio acadêmico e apoio administrativo):

Essa equipe será responsável por apoiar e secretariar todas as atividades administrativas, envolvendo o ensino, a pesquisa, a extensão e as finanças do curso.

Quadro 15 - Recursos Humanos

Cargo	Quantidade
Equipe Multidisciplinar	3
Editor de Vídeo	1
Coordenador	1
Professores Conteudistas	10
Mediador	03

Fonte do Autor

Quadro 16 - Recursos Materiais

Recurso Material	Descrição
Plataforma de Aprendizagem Virtual	Uma plataforma de aprendizagem virtual é essencial para a entrega de conteúdo, realização de avaliações, interação entre alunos e professores, e acompanhamento do progresso do aluno.
Recursos Educacionais Digitais (REDS)	Os REDS são materiais de aprendizagem, ensino ou pesquisa, digitais ou físicos, que estão no domínio público ou foram liberados sob uma licença de propriedade intelectual que permite sua utilização, adaptação ou distribuição gratuita
Equipamento de Robótica	Dependendo do conteúdo do curso, pode ser necessário equipamento de robótica para permitir que os alunos pratiquem habilidades práticas.
Material Didático	O material didático é fundamental para apoiar o aprendizado dos alunos. Pode incluir livros, apostilas, vídeos, podcasts, apresentações, entre outros
Ferramentas de Comunicação	Ferramentas de comunicação, como fóruns de discussão, chats e videoconferências, são importantes para facilitar a interação e colaboração entre os alunos e professores.

Software Específico	Dependendo do conteúdo do curso, pode ser necessário software específico, como programas de design gráfico, software de programação, aplicativos de realidade virtual, entre outro.
---------------------	---

Fonte do Autor

5 CRONOGRAMA DE AÇÕES

Quadro 17 - Cronograma de Ações do Projeto Pedagógico

ATIVIDADES	ANO/MÊS													
	2024/2025													
	MAIO	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAIO
CONFECÇÃO DO PPC <ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), que inclui a definição dos objetivos do curso, estrutura curricular, metodologias de ensino e avaliação. 	✓													
CONFECÇÃO DO PLANO DE TRABALHO <ul style="list-style-type: none"> Captação de Recursos 		✓												
APROVAÇÃO DO PPC <ul style="list-style-type: none"> Apresentação do PPC para aprovação junto ao órgão responsável. 		✓	✓											
ORGANIZAÇÃO DO TEMPO E DO ESPAÇO NO AMBIENTE AVA <ul style="list-style-type: none"> Configuração e organização do AVA, incluindo a criação de salas de aula virtuais, upload de materiais didáticos e definição de cronogramas de atividades. 				✓										
PUBLICAÇÃO DO EDITAL DE ALUNOS DO CURSO				✓	✓		✓							

<ul style="list-style-type: none"> • Divulgação do edital para inscrição de alunos no curso. 															
<p>FORMAÇÃO DOS PROFESSORES PARA AMBIENTAÇÃO AVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de treinamento para os professores sobre o uso do AVA. 				✓	✓	✓	✓								
<p>INICIO DO CURSO FIC DE FORMAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Início das aulas do curso de formação, com acompanhamento constante dos alunos e professores. 				✓	✓										
<p>AMBIENTAÇÃO AVA PARA OS ALUNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de atividades de ambientação para os alunos no AVA, para que eles possam se familiarizar com a plataforma e suas funcionalidades. 				✓	✓										
<p>ENCERRAMENTO DO CURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conclusão das atividades do curso e emissão de certificados para os alunos que concluíram com sucesso. 								✓							

Fonte do Autor

REFERÊNCIAS

BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. *Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional*. Diário Oficial da União, Brasília, DF, Seção 01, Número 248, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 30 mar. 2022.

_____. Presidência da República. *Regulamentação da Educação à Distância*. Decreto Federal nº 5.622 de 19 de dezembro de 2005.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular - BNCC*, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 22 de fev. 2023.

_____. *Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC*. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao&category_slug=fevereiro2022-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 10 jun. 2023.

_____. Decreto Nº 5.154, de 23 de julho de 2004. *Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências*. Brasília, DF: 2004.

_____. LDBN nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 30 mai. 2023.

_____. Lei nº 11.892 de 29 de dezembro de 2008. *Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia e dá outras providências*. Brasília, DF: 2008.

_____. Lei nº 12.513, de 26 de outubro de 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12513.htm. Acesso em: 30 mar. 2024.

_____. Lei Nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. *Política*.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

GARRISON, D. R., & Kanuka, H. (2004). *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education*.

GRENNI, S.; SÁNCHEZ, M.; LICONA, P. *Oralidade e Cultura Indígena*. México: Universidad Autónoma de México, 2014.

GRENNI, S.; SÁNCHEZ, M.; LICONA, P. *Oralidade e Cultura Indígena*. México: Universidad Autónoma de México, 2014.

I.RODRIGUES DE SOUZA FAUSTO, F. Rodrigues Leta, RM Mariani Braz (2023) *Indigenous Land In The Virtual World: Strengthening Identities Through Minecraft*, ICERI2023 Proceedings, pp 810-818. ISBN: 978-84-09-55942-8. ISSN: 2340-1095. doi: 10.21125/iceri.2023.0286

FAUSTO, I.R.S. Fabiana Rodrigues; BRAZ, Ruth Maria Mariani. (2024). *Comunica Tupi - tradutor para língua indígena Tupi Mondé*. Caderno Pedagógico, 21 (1), 2912–2927. <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n1-156>

MOORE, M. G., & KEARSLEY, G. (2011). *Distance Education: A Systems View of Online Learning*.

PAPERT, S. (1980). *Mindstorms: Computers, Children, and Powerful Ideas*.

SBC. *Diretrizes para o Ensino de Computação na Educação Básica*, 2018a. Disponível em: <https://www.sbc.org.br/educacao/diretrizes-para-ensino-de-computacao-na-educacao-basica>. Acesso em: 10 jun. 2023.

SKUTNABB-KANGAS, T. *Linguistic Genocide in Education – Or Worldwide Diversity and Human Rights?* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.

SMITH, L. T. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. Londres: Zed Books, 1999.

UNESCO. *Educação Indígena: Um Compromisso com a Diversidade Cultural e o Direito à Diferença*. Paris: UNESCO, 2017.

UNESCO. *Educação para Todos: Cumprindo nossos Compromissos Coletivos*. Paris: UNESCO, 2015.

UNESCO. *International Conference on Adult Education (CONFINTEA)*. [<https://www.uil.unesco.org/en/adult-education/confintea>] Institute for Lifelong Learning. Available at: 1. Accessed on 20 April 2023.

UNESCO. *The Seventh International Conference on Adult Education*. 15-17 June 2022, Marrakech, Morocco. [<https://www.uil.unesco.org/en/adult-education/confintea/seventh-international-conference-adult-education-confintea-vii>] Available at: 2.