



QUALIDADE E SUSTENTABILIDADE NA GESTÃO EDUCACIONAL

GESTÃO COM  
RESULTADO

INFORMAÇÕES  
ESTRATÉGICAS

SOLUÇÕES DE  
APRENDIZAGEM

# Aulas Remotas e Planejamento dos Docentes em Período de Pandemia:



Fonte: Imagem da [UNICAMP](#)

**O papel fundamental dos docentes e o planejamento das IES frente à realidade do COVID-19**

## Wildenilson Sinhorini

**Wildenilson Sinhorini** Consultor Sênior e Associado da Hoper Educação desde 2008, com atuação na área de Reestruturação e Melhorias Acadêmicas em mais de 60 IES no Brasil. Reside em Novo Hamburgo – RS.

**HOPER**<sup>®</sup>  
EDUCAÇÃO

[www.hoper.com.br](http://www.hoper.com.br)



<https://www.linkedin.com/in/wildenilson-sinhorini/>

## Apresentação pessoal do Professor

---

### **Experiência Profissional:**

- Possui 24 anos de experiência como docente na Educação Básica e Superior e experiência como gestor de IES com ênfase na avaliação institucional, planejamento e legislação em Educação Superior.
- Assessor de Planejamento, Pesquisador Institucional e Coordenador da CPA do Centro Universitário São Camilo – ES (2001 a 2003).
- Assessor de Planejamento e Coordenador da CPA na Faculdade União das Américas (2004 a 2006).
- Diretor Geral da Faculdade União das Américas (2007 e 2008).
- Atua como voluntário em Associações Não Governamentais desde 1993 até os dias atuais, ocupando vários cargos como Diretor e membro de Conselhos de Planejamento.

### **Formação Acadêmica:**

- ❑ Mestre na *Universitat Oberta de Catalunya* (UOC, Espanha) – programa “*Máster Universitario Educación y TIC (e-Learning)*”; especialista em Inovação e Gestão em Educação a Distância (USP); MBA em Gestão Empresarial (Centro Universitário São Camilo – ES); Aperfeiçoamento Profissional em Gestão Acadêmica (Centro Universitário São Camilo – SP); Licenciado em Matemática (Unicesumar); e Bacharel em Administração (UNIOESTE). Atualmente cursa mestrado na PUC RS (Porto Alegre-RS), programa de Administração (linha de pesquisa em Marketing).

Este conferência organizada pela Hoper Educação pretende tratar dos seguintes temas:

- 1.Importância das aulas remotas;
- 2.Professores e coordenadores:
  - a)Incentivo aos professores e coordenadores, junto aos alunos, sobre as peculiaridades das aulas remotas;
  - b)Comportamento necessário para os professores nas aulas remotas frente às necessidades dos alunos;
  - c)Importância da motivação do professor nesta época de pandemia.
- 3.Métodos didáticos/pedagógicos para o aperfeiçoamento das aulas não presenciais;
- 4.Sugestão de recursos didáticos para alavancar as aulas; e



Fonte: Image by [rawpixel.com](https://www.rawpixel.com)

# PARTE 1:

## Importância das aulas remotas



# Resolução CNE/CP n. 2 (10/12/20)

As atividades pedagógicas não presenciais poderão ser utilizadas de forma integral nos casos de:

- suspensão das atividades letivas presenciais por determinação das autoridades locais; ou
- condições sanitárias locais que tragam riscos à segurança das atividades letivas presenciais.



# Atividades pedagógicas enquanto durar a pandemia

A partir de 01/mar./21, em vigor a Portaria n. 1.030 (01/12/20).



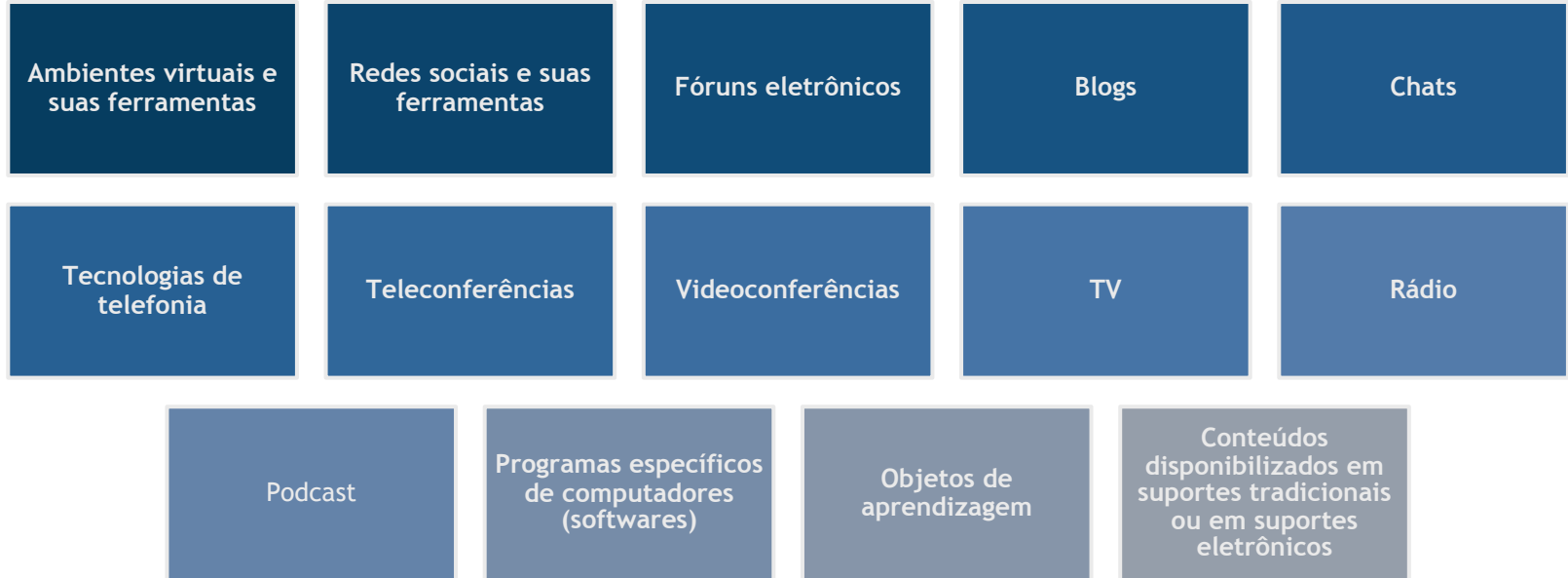
Protocolo de Biossegurança para  
enfrentamento da pandemia de Covid-19  
(art. 1).



Os recursos educacionais digitais, TIC ou  
outros meios convencionais poderão ser  
utilizados em caráter excepcional, para  
integralização da carga horária das  
atividades pedagógicas (art. 2).

# Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC)

- **TIC.** Recursos didáticos constituídos por diferentes mídias e tecnologias, síncronas e assíncronas, tais como:



**Fonte:** INEP. *Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância: Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento*. Brasília, DF: INEP, out./2017. p. 49.



Fonte: Image by [rawpixel.com](https://www.rawpixel.com)

## PARTE 2:

**Docentes e Coordenadores:  
desafios diante das aulas remotas**

# TIPOS DE DISTÂNCIAS



## Espacial

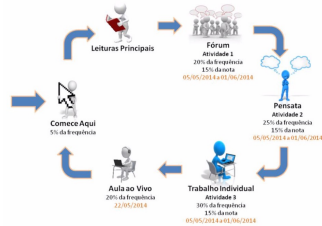
- Aluno X professor
- Aluno X colegas de turma



## Temporal

- Aluno X aluno

EAD0204 – Ambientes Virtuais e Novas Tecnologias



## Transacional

- Aluno X conteúdo

# INTERATIVIDADE

## Interação

- Ação exercida entre dois elementos, com interferência mútua.

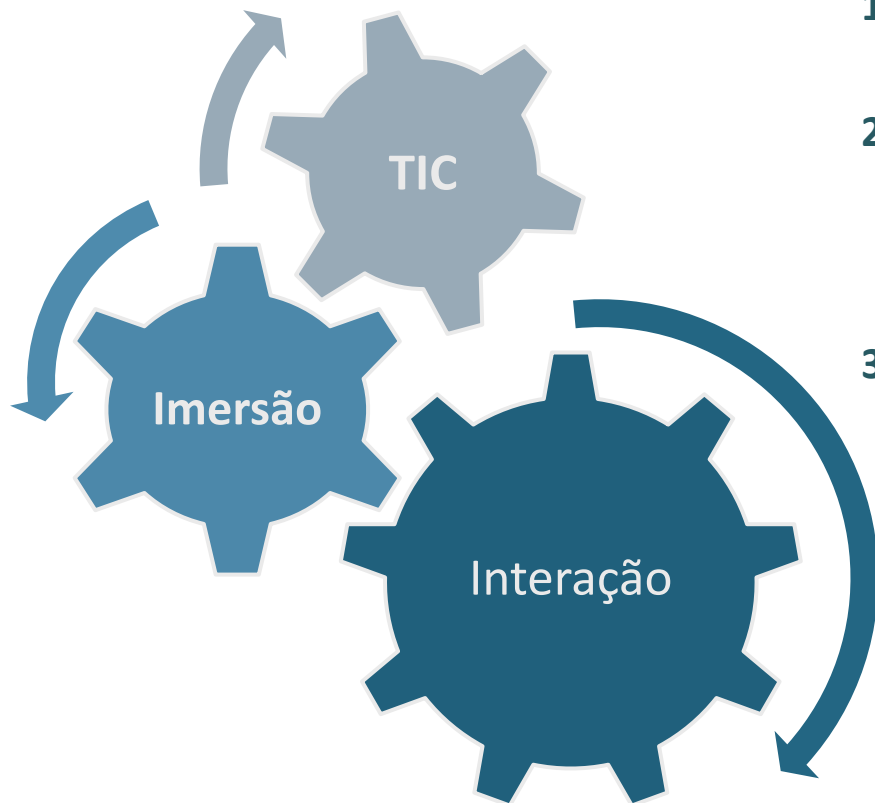
## Interatividade

- Percepção do potencial de interação de determinado sistema, ambiente ou atividade.

## Função

- Reduzir o sentimento de distância (espacial, temporal e transacional).

# COMPONENTES DA INTERATIVIDADE



1. **Imersão.** Sensação de estar dentro de um ambiente.
2. **Presença.** Percepção subjetiva, tanto em relação ao docente, como em relação ao tutor e também os colegas de turma.
3. **Tecnologia.** O participante não deve perceber a tecnologia no processo.

# OS MODELOS PEDAGÓGICOS

**Metodologia integrada.** Os modelos pedagógicos devem basear-se numa integração metodológica que desenvolva a flexibilidade, a personalização, a interação e a cooperação.

**Autonomia na aprendizagem.** Permitindo que o discente gerencie sua aprendizagem e a IES estabeleça medidas de garantia de aprendizado e controle das competências adquiridas.

**Formação.** A EaD não tem a função de simplesmente *transmitir informações*, o seu papel é de criar condições para formação do conhecimento.

# CONTROLE DE PROCESSO E DO CONTEÚDO

Para abordar este problema, Coomey e Stephenson (2001) elaboraram uma matriz para representar os diferentes paradigmas pedagógicos aplicados ao EaD. As variáveis envolvidas são as seguintes:

1. **Processo de aprendizagem:** é controlado pelo docente ou pelo discente.
2. **Conteúdo e as tarefas:** são controlados pelo docente ou pelo discente.

**Fonte:** Coomey, M. y Stephenson, J. (2001). "Online learning: it is all about dialogue, involvement, support and control-according to research". En Stephenson, J. (Ed), *Teaching and Learning Online: Pedagogies for New Technologies*. Londres: Kogan Page.



## CONTROLE DE PROCESSO E DO CONTEÚDO



Fonte: Coomey, M. y Stephenson, J. (2001).

# Roteiro de Aula

Data de Início	Tema da Aula	Objetivos de aprendizagem	Descrição detalhada da aula	Tipo de interação	Recursos disponibilizados na aula	Atividades previstas	Avaliação	Feedback
			Resumo da proposta da dinâmica e como será realizada, inclusive com os comandos que serão dados aos alunos. O que o design precisa inserir para que o aluno entenda a atividade.	Se individual, dupla ou grupo. Se competitiva, colaborativa ou unidirecional.	Ferramentas e conteúdos de apoio.  <i>Ex: página HTML; fórum geral; pasta arquivos; material em PDF</i>	Descrever a produção efetiva dos alunos e os respectivos prazos para entrega.	Critérios utilizados para avaliação/verificação da aprendizagem.	Forma e prazo de feedback da avaliação ao aluno.

# Roteiro de Aula

O Roteiro de Aula tem os seguintes campos:

- 1.Data.** Preencher com a data em que iniciará a aula, no formato dd/mm/aaaa.
- 2.Tema.** O tema deve ser formado com uma ou mais palavras que sintetizam os assuntos que serão abordados na aula. É muito importante que os temas escolhidos estejam coerentes com os conteúdos ou competências que foram descritas no plano de ensino da disciplina.
- 3.Objetivos.** Descrever os objetivos de aprendizagem específicos para a aula, os quais deverão ser atingidos na atividade pedagógica planejada. Na descrição desses objetivos levar em consideração o que foi planejado para a aula: conteúdos, competências e as atividades propostas.
- 4.Descrição.** A descrição detalhada da atividade é um resumo da proposta da dinâmica pedagógica e como será realizada, inclusive com os comandos que serão dados aos alunos. Descrever os recursos e as atividades disponibilizados, descrever a trilha estabelecida para a aula (passo-a-passo).
- 5.Tipo de interação.** Se a atividade será individual, dupla, em grupo; o desenvolvimento será colaborativo, competitivo ou unidirecional. Descrever como ocorrerá a interação entre os participantes, inclusive se há alguma ferramenta específica. Haverá apresentação ao final e de que maneira ocorrerá.
- 6.Recursos.** Descrever os recursos disponibilizados para cumprimento da aula e que serão utilizados pelos participantes.
- 7.Atividades.** Descrever as atividades previstas e relacionadas diretamente com a produção efetiva dos alunos e os prazos para entrega.
- 8.Avaliação.** Estabelecer os critérios utilizados para avaliação/verificação da aprendizagem.
- 9.Feedback.** Forma e prazo de feedback da avaliação ao aluno.



Fonte: Image by [rawpixel.com](https://www.rawpixel.com)

## PARTE 3:

**Métodos didáticos/pedagógicos  
para o aperfeiçoamento das aulas  
não presenciais**

# Design Educacional

Cumprir dizer que o termo, originado do inglês, encontra-se traduzido no Brasil de diversas formas e não se verifica um consenso estabelecido na literatura especializada acerca de sua adequação.



*Design Instrucional* é um dos termos mais usados em português para se referir a essa engenharia pedagógica que trata do conjunto de métodos, técnicas e recursos utilizados em processos de ensino-aprendizagem.



Optamos por utilizar o termo *Design Educacional* por conta da sua abrangência maior.

# RECURSOS SÍNCRONOS

O eventos síncronos ocorrem em tempo real.

A comunicação síncrona requer que ambos os participantes estejam presentes em um momento determinado.

## *Exemplos:*

1. Chat
2. Conversas por áudio
3. Aula Virtual: videoconferências de aulas on-line

# Aula Virtual

## Semelhança

A aula virtual é o método de aprendizagem mais parecido com a capacitação tradicional nas aulas presenciais.

## Ao vivo

A aula virtual é um evento on-line, na qual o docente desenvolve aulas “ao vivo” por meio de softwares de videoconferência on-line.

## Material didático

O docente pode compartilhar sua apresentação por meio de slides, documentos em PDF ou material audiovisual.

## Demonstração de práticas

Também pode demonstrar uma prática com o apoio de uma filmadora ou webcam.

# Aula Virtual



Este método requer um esforço menor na produção de materiais didáticos.

É necessário observar o software adequado para a aula virtual síncrona.

Também precisa existir uma boa conexão de internet.

Deve-se cuidar com a captação de áudio (microfone adequado), iluminação, cenário de fundo e *webcam* de captura de vídeo de qualidade.



# RECURSOS ASSÍNCRONOS

O eventos assíncronos ocorrem independente do tempo, ou seja, é mais flexível quanto a sua realização.

## Exemplos:

1. Curso autodirigido
2. E-mail
3. Blog
4. Vídeos-aula
5. Podcast
6. WhatsApp
7. Redes Sociais

# CONTEÚDOS DIDÁTICOS

1. Recursos simples de aprendizagem



2. Lições on-line interativas



3. Simulações



4. Material complementar de apoio

# Materiais Didáticos

Colocar em anexo os materiais didáticos, ou suas referências completas, que deverão ser estudados pelo aluno e que ajudarão na compreensão dos assuntos: *capítulos de livros, artigos, sites, filmes, fotos, planilhas, gráficos, etc.*



É muito importante ter materiais anexados, completos ou na forma de referência, em quase todos os roteiros.

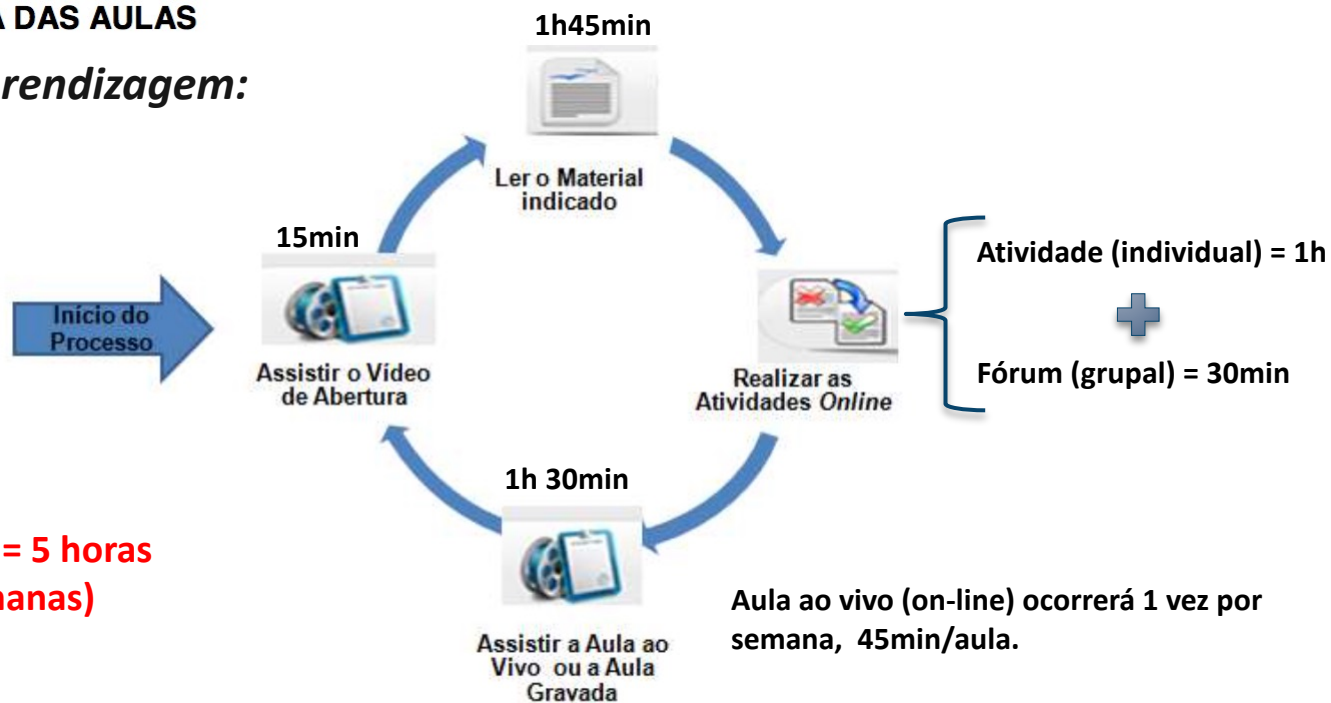


Seu objetivo é levar o aluno a estudar antecipadamente os assuntos que serão tratados nos encontros.

# Dinâmica das Disciplinas EAD = 40h

## DINÂMICA DAS AULAS

### Ciclo de Aprendizagem:



Ciclo de Aprendizagem:	Apresentação e Ambientação	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Prova Presencial
Semanas letivas:	1ª/2ª	3ª/4ª	5ª/6ª	7ª/8ª	9ª/10ª	11ª/12ª	13ª/14ª	15ª/16ª	17ª/18ª	19ª/20ª

# Dinâmica das Disciplinas EAD = 80h

## DINÂMICA DAS AULAS

### Ciclo de Aprendizagem:



**TOTAL DO CICLO = 10 horas**  
**(a cada 2 semanas)**

Ciclo de Aprendizagem:	Apresentação e Ambientação	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Ciclo 5	Ciclo 6	Ciclo 7	Ciclo 8	Prova Presencial
Semanas letivas:	1 <sup>a</sup> /2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup> /4 <sup>a</sup>	5 <sup>a</sup> /6 <sup>a</sup>	7 <sup>a</sup> /8 <sup>a</sup>	9 <sup>a</sup> /10 <sup>a</sup>	11 <sup>a</sup> /12 <sup>a</sup>	13 <sup>a</sup> /14 <sup>a</sup>	15 <sup>a</sup> /16 <sup>a</sup>	17 <sup>a</sup> /18 <sup>a</sup>	19 <sup>a</sup> /20 <sup>a</sup>

# Recursos Didáticos

---

## 1. Assíncronos



**Vídeos.** Vídeos conceituais com duração máxima de 15 min (ideal), podendo ser produzidos vários conforme a necessidade da disciplina. Recomenda-se no máximo 30min/semana em vídeos conceituais por disciplina.



**Material Didático.** Trata-se de um material de referência para acompanhamento dos vídeos conceituais, da conferência e para compreensão do tema. Pode ser um roteiro de estudos ou um capítulo de um livro didático.



**Complementar.** Pelo menos dois conteúdos complementares, no formato de textos, vídeos ou links na Web, para cada tema de aula.



**Atividade em Grupo.** Fórum de debate ou Wiki no AVA, atividade em grupo e com participação individual. Objetiva a aprendizagem por meio de atividades colaborativas. Esta atividade terá o prazo de 2 semanas e necessita de tutoria.



**Atividade Individual.** O aluno participará individualmente destas atividades, as práticas mais comuns são os *Estudos de Casos* (com questões de múltipla escolha ou abertas) e *Exercícios* (com questões de múltipla escolha). O prazo de resposta normalmente é de 1 semana para realização. Pode-se fazer um gabarito comentado para facilitar a aprendizagem dos discentes e a correção pelos docentes.

## 2. Síncronos



**Aula on-line.** Com 45min de duração até 1h 30min, neste caso com intervalo de 10min após 45min, tempo máximo para um dia letivo na graduação. As aulas são transmitidas via sala de videoconferência com disponibilidade de vídeo, áudio, chat e slides ou outro material didático.

## Learning



Fonte: Image by [rawpixel.com](https://www.rawpixel.com)

# PARTE 4:

**Sugestão de recursos didáticos  
para alavancar as aulas**

# Aprendizagem Colaborativa

- As atividades colaborativas vão desde discussões e o intercâmbio de conhecimentos até o trabalho conjunto em um projeto comum.
- Os alunos podem fazer comentários e intercambiar ideias sobre as atividades do curso ou contribuir na aprendizagem do grupo ao trocar seus conhecimentos.
- Entre as atividades colaborativas encontram-se as metodologias:
  - Aprendizagem Baseada em Projetos
  - Aprendizagem Baseada em Problemas



# O QUE É ABP - Aprendizagem Baseada em Problemas?

**Definição:** Para BARELL (2007, p. 21), a *Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP)* é um processo de indagação que resolve perguntas, curiosidades, dúvidas, incertezas sobre fenômenos complexos da vida.

# O QUE É ABP - Aprendizagem Baseada em Projetos?

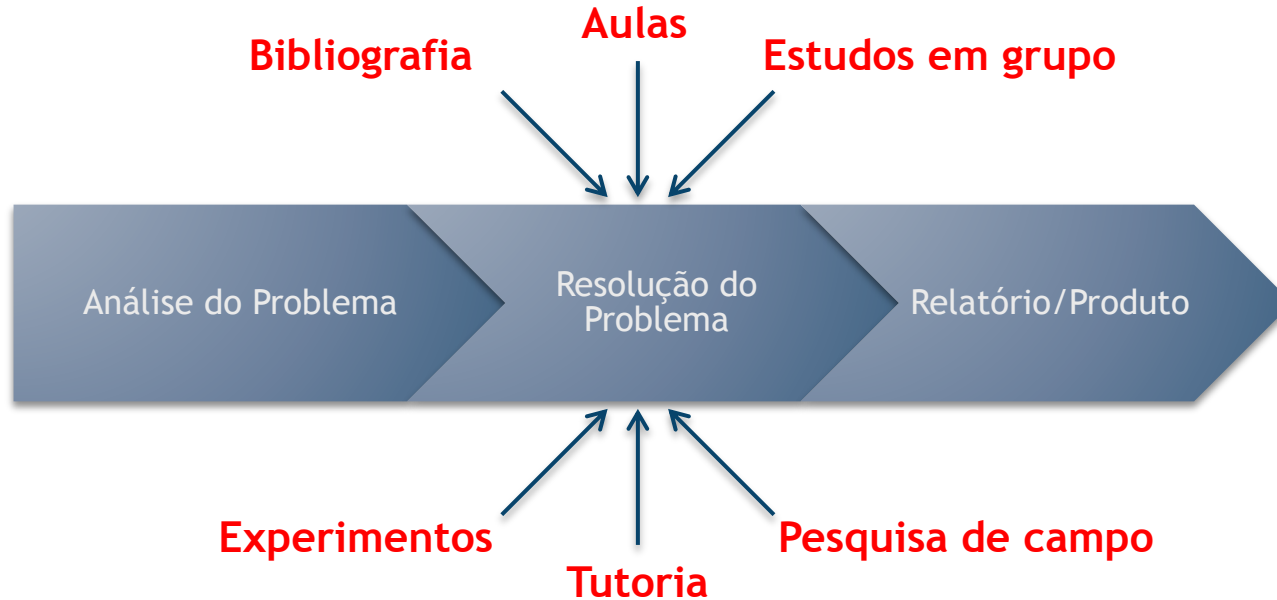
**Definição:** *A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) ou (PBL - Project-Based Learning)* é um modelo de ensino fundamentado na utilização de projetos autênticos e realistas, baseados em uma questão, tarefa ou problema altamente motivador e envolvente, relacionados diretamente ao contexto da profissão, permitindo aos alunos o desenvolvimento de competências numa abordagem colaborativa em busca de soluções.

# Semelhanças entre *ABProjetos* e *ABProblemas*

Técnica/ Característica	Aprendizagem Baseada em Problemas	Aprendizagem Baseada em Projetos
Aprendizagem	Os estudantes adquirem nova informação por meio da aprendizagem autodirigida baseada no problema propostos. Os conhecimentos adquiridos são aplicados para resolver o problema apresentado.	Os estudantes desenvolvem o conhecimento por meio de uma tarefa específica. Os conhecimentos adquiridos são aplicados para o desenvolvimento do projeto acordado.
Enfoque	Os estudantes se deparam com uma situação problemática fictícia ou real, para o qual se demanda uma solução.	Os estudantes se deparam com uma situação problemática relevante e pré-definida, para o qual se demanda uma solução.
Processo	Enfoca mais os processos de aprendizagem do que os produtos das soluções.	Espera-se que os estudantes produzam um produto, uma apresentação ou a execução de uma solução.
Produto	Os estudantes trabalham com o problema de maneira que se ponha a prova sua capacidade de raciocinar e aplicar seu conhecimento para ser avaliado de acordo com seu nível de aprendizagem.	Os estudantes trabalham com o projeto acordado de maneira que sua abordagem gere produtos para sua aprendizagem.
Papel do professor	Facilitador, guia, tutor ou consultor profissional.	Facilitador e gestor de projetos.

# PLANEJAMENTO

**Resolução.** Para para resolução dos problemas, as etapas envolvidas serão:



*Fonte:* ARAÚJO, Ulisses F.; SASTRE, Genoveva. *Aprendizagem Baseada em Problemas no Ensino Superior*. 2. Ed. São Paulo: Summus, 2009. p. 31.

# El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.



www.aulaplaneta.com



aulaPlaneta

Fonte: AulaPlaneta. **Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en diez pasos.** Disponível em: < <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/> >. Acesso em: 07 set. 2018.

# PLANEJAMENTO

**Gestão.** Definição dos elementos facilitadores da Gestão do Projeto, contemplando:

1. **Cronograma:** de acordo com as tarefas estabelecidas, desenvolver um mapa com a sequência desejada, com marcos de referência e a data de entrega.
2. **Avaliação:** estabeleça os critérios de avaliação.
3. **Formulário:** crie um formulário para servir de apoio aos professores durante a execução do projeto, contemplando:
  - a) registro do cumprimento das tarefas (marcos referenciais);
  - b) participação individual e em grupo;
  - c) Atribuição de notas.

# PLANEJAMENTO

**Escopo.** Definição do escopo da Projeto, contemplando as seguintes partes:

1. **Tema** (*âncora*): Contextualização do tema;
2. **Problema** (*questão motriz*): descrição do problema;
3. **Tarefas**: definir as tarefas que serão cumpridas pelos estudantes;
4. **Recursos**: propor recursos que os estudantes precisarão utilizar no desenvolvimento do projeto;
5. **Produto** (*artefatos*): estabelecer os produtos/relatórios que serão desenvolvidos com o projeto e a forma de apresentação.
6. **Competências**: descrever as competências (conhecimentos, habilidades e atitudes) profissionais a serem alcançadas ao final do projeto.

# ESCOPO DO PROJETO

ITEM	DESCRIÇÃO
<b>Tema (âncora)</b>	Duas irmãs gêmeas (Renata e Fabiana), com 25 anos, trabalham em uma mesma empresa e estão pensando em investir, visando aposentar-se daqui a 30 anos. Fabiana já quer iniciar agora, poupando R\$ 5.000,00 por ano. Renata preferiu adiar o início da poupança, começando só daqui a 15 anos, poupando R\$ 10.000,00 por ano. Elas conseguem obter uma taxa anual de 8%.
<b>Problema (questão motriz)</b>	Qual das duas alcançará maior valor ao final, quando estiverem com 55 anos? O que influenciou no resultado final?
<b>Tarefas</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Discussão em grupo sobre quais elementos influenciam no cálculo;</li><li>2. Identificar e fundamentar os conceitos matemáticos envolvidos na atividade;</li><li>3. Representar, em gráfico de linhas, a evolução do valor obtido por cada uma das irmãs ao longo do tempo;</li><li>4. Desenvolver um infográfico com as informações desenvolvidas;</li><li>5. Compartilhar o infográfico por meio de rede social;</li><li>6. Contribuir para melhorias dos trabalhos apresentados pelos demais grupos por meio de devolutivas na rede social;</li><li>7. Expor o aprendizado obtido para os demais alunos da escola.</li></ol>
<b>Recursos</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utilizar a planilha Excel para realizar os cálculos e o desenvolvimento dos gráficos.</li><li>2. Desenvolver um infográfico utilizando o programa <i>on line</i> Piktochart (<a href="https://piktochart.com">https://piktochart.com</a>).</li><li>3. Compartilhar o infográfico na rede social da turma no Facebook (<a href="https://pt-br.facebook.com/">https://pt-br.facebook.com/</a>).</li></ol>
<b>Produto (artefatos)</b>	Infográfico desenvolvido no Piktochart e compartilhado no Facebook da turma, o mesmo infográfico deverá ser impresso no formato de painel e será exposto no pátio da escola onde o grupo fará uma exposição das conclusões alcançadas para os demais alunos da escola.
<b>Competências</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aprender colaborativamente;</li><li>2. Calcular valor futuro com base em juros compostos e séries uniformes de pagamentos;</li><li>3. Compartilhar informações na internet;</li><li>4. Análise crítica dos trabalhos apresentados;</li><li>5. Comunicar-se por meio escrito, gráfico e oralmente;</li><li>6. Usar softwares de cálculos e representação matemática.</li></ol>



# Redes Sociais

- **Compartilhamento.**

Permite ao usuário assinalar e compartilhar conteúdos on-line e algumas ferramentas permitem interação entre os usuários.



# REFERÊNCIAS

BEHAR, P. A.; PASSERINO, L.; BERNARDI, M. **Modelos Pedagógicos para Educação a Distância**: pressupostos teóricos para a construção de objetos de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*, v. 5, n. 2, Dezembro, 2007. Porto Alegre, RS: CINTED-UFRGS.

BEHAR, P. A. (Org.). **Competências em Educação a Distância**. Porto Alegre: Penso, 2013.

COLL, C.; MONEREO, C. (Eds.). **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Lições da Sala de Aula Virtual: as realidades do ensino on-line**. 2 ed. Porto Alegre: Penso, 2015.

SCALLON, Gérard. **Avaliação da Aprendizagem numa Abordagem por Competências**. Curitiba: PUCPress, 2015.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

RUSSEL, M. K.; AIRASIAN, P. W. **Avaliação em Sala de Aula**: conceitos e aplicações. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

Coomey, M.; Stephenson, J. (2001). **Online learning: it is all about dialogue, involvement, support and control-according to research**. En Stephenson, J. (Ed), *Teaching and Learning Online: Pedagogies for New Technologies*. Londres: Kogan Page.

MORAN, José Manuel. **Modelos e avaliação do ensino superior a distância no Brasil**. *Educação Temática Digital*, v. 10, n. 2, p. 54-70, Junho 2009. Campinas, SP: ETD.

# Referências

Ghirardini, Beatrice (Org.). (2014). **Metodologías de E-learning: Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones**. Roma, Italia. FAO. Recuperado de: [http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO\\_elearning\\_guide\\_es.pdf](http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO_elearning_guide_es.pdf)

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional Contextualizado: educação e tecnologia**. São Paulo: SENAC, 2004.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.

PINHEIRO, Marco Antonio. **Estratégias para o Design Instrucional de Cursos pela internet**. Dissertação de Mestrado. UFSC: Florianópolis, 2002. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/83984/185797.pdf?sequence=1>

FILATRO, Andrea. **Como preparar conteúdos para EAD**. São Paulo: Saraiva, 2018.

FILATRO, Andrea. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

PALLOFF, Rena M.; PRATT, Keith. **Lições da Sala de Aula Virtual**. Porto Alegre: Penso, 2015.

KENSKI, Vani Moreira. (org.). **Design instrucional para cursos on-line**. São Paulo: SENAC, 2015.

TABORDA, Jorge Andrés Victoria; ALVARADO, Miguel Francisco Crespo. **Algunas consideraciones sobre el diseño de modelos pedagógicos**. Revista Perspectivas Educativas, v. 5, p. 215-230, 2012. Colômbia: Universidade de Tolima.

Ramírez, S. U. (s.f.). **Informática y teorías del aprendizaje**. Universitat de les Illes Balears.



# OBRIGADO!

Informações:



Wildenilson Sinhorini  
wildenilson@hoper.com.br  
(45) 99912-8648  
[www.hoper.com.br](http://www.hoper.com.br)  
(45) 3029.1333

# HOPER<sup>®</sup>

EDUCAÇÃO

+55 45 3026 0100    [hoper@hoper.com.br](mailto:hoper@hoper.com.br)    [www.hoper.com.br](http://www.hoper.com.br)

Av. República Argentina . 3370 . Sala 3 . Jd. Panorama . CEP 85856-578 . Foz do Iguaçu/PR

 /HoperEducacao

 @HoperEducacao

 /Hoper-Educacao

 /hopergrp