

**USAL – UNIVERSIDAD DEL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
SOCIAL**

Santos Marcelo, Henrique

Instituto: ProgreDir
Turma: ProgreDir 7

Diseño y desarrollo del curriculum

Buenos Aires
2016

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	3
	PROPUESTAS PEDAGÓGICAS.....	3
2.	EL DESEMPEÑO DOCENTE.....	5
	PROPUESTA	6
3.	LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES	9
4.	EL MARCO CONCEPTUAL.....	12
	CONCLUSIÓN	14
	ANEXOS.....	15
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20

1. INTRODUCCIÓN

“Si partimos de la idea de que las personas aprenden y construyen sus capacidades, desde su nacimiento hasta su muerte, la escuela debería ubicarse solamente como el prelude de aprendizajes futuros que se realizarán en un sinnúmero de espacios a través de toda la vida”. **(COTERA, 2008)**

En este trabajo se presenta el currículo de una consigna del curso superior del Juegos digitales. Estos profesionales, desarrollan y despliegan juegos digitales para ordenadores, dispositivos móviles e internet. También desarrolla diagnósticos y propuestas centradas en el mercado; aplicaciones desarrolladas y lenguajes visuales interactivos; utiliza conceptos y recursos interactivos para aplicaciones recreativas y software.

También debe tratar de comprender el tamaño de su mercado de trabajo, las implicaciones sociales de su profesión y la mejora de la calidad de vida que trae, la búsqueda constante de la excelencia, el conocimiento técnico-científico y el desarrollo de productos innovadores.

Los juegos profesionales y estudiantes se relacionan con diversos conocimientos, que implica el contacto directo con el arte, plan de estudios, ilustración, música, psicología, informática. El uso de estas ciencias sirve como base para desarrollar lo que lo diferencia de los otros: la capacidad de crear experiencias lúdicas, cuentos, interactivos y de inmersión.

Su preocupación fundamental radica en la transformación de la relación hombre-máquina en una relación lúdica, rodeado por cuestiones culturales, el aprendizaje y la diversión, en el sentido amplio de la palabra.

PROPUESTAS PEDAGÓGICAS

Este curso proporciona soporte para la creación y desarrollo de videojuegos para diferentes medios de comunicación, como la computadora, los videojuegos, el teléfono celular o internet. Para el desarrollo de estos juegos, el operador observa las tendencias del mercado, el comportamiento del público objetivo, las características de la cultura local en el que se distribuye el juego e incluso el contexto social. Puede desarrollar juegos para el entretenimiento, la educación, la publicidad y los juegos

interactivos corporativos. El profesional se encarga de la estética de los escenarios, el guión, el modelado de los personajes y la parte multimedia del juego. También determina el audio y el vídeo para hacer el juego más cerca de la realidad. Implementa programas y sistemas informáticos para juegos de diferentes plataformas y crea gráficos y la creación de redes para el desarrollo de juegos y aplicaciones de entretenimiento digital.

El curso tiene una duración de juego digital de 2,5 años, teórico / práctico, lo que permite que los estudiantes tengan contacto directo con el lenguaje audiovisual, poniéndolo en práctica.

El propósito de este trabajo es presentar la consigna “Nuevas mías y tecnologías para juegos digitales”.

COTERA (2008) presenta algunos de los pilares en los que se abordarán a lo largo del trabajo.

Aprendizaje: ofrecer a quienes aprenden las herramientas, según sus necesidades y estilos de aprender.

A lo largo de toda la vida: de la cuna a la tumba, en tanto contamos con el privilegio de un cerebro que es receptivo al aprendizaje.

Según Parrat-Dayán (2008, p.104), los maestros deben tener un enfoque en una ascensión humana de la educación, hay que destacar que la educación debe ser vista como un proceso integral que permite a los niños y a los jóvenes aprender a pensar, razonar, sintetizar, ser responsables, la práctica de las virtudes de la solidaridad y amor al prójimo. Desarrolla la educación, la autonomía, la creatividad, el espíritu científico, el espíritu literario y artístico para contribuir en la construcción de la identidad y la autoestima, lo que fomenta el respeto a los derechos humanos y los valores éticos y para permitir las relaciones en desarrollo, la amistad y la solidaridad con los demás.

2. EL DESEMPEÑO DOCENTE

La comprensión de las palabras de Zabalza (2000, p.24) hace hincapié en que: la acción del maestro como modelo de actitudes hace que la enseñanza de la asignatura de valores trascienda la naturaleza técnica de la enseñanza. Cuando un maestro habla con un valor de intensidad determinado, esto termina siendo transmitido fuertemente a los estudiantes.

Necesitamos buenas políticas para que la formación inicial de maestros y profesores les asegure la adquisición de las competencias básicas que van a necesitar a lo largo de su extensa trayectoria profesional. (UNESCO y OEI, 2010)

Cortella y La Taille (2005), dicen que la escuela es el espacio de los hijos privilegiados; ahí es donde crecen. No se puede suponer que sólo lo hará enseñar una parte de los conocimientos, y mucho civismo solo, la moral y la ética.

En el proceso, los estudiantes adultos podrán aprender mejor compartiendo conceptos. Para la educación de adultos se entiende el conjunto de procesos de aprendizaje, formal o no, gracias al cual las personas cuyo entorno social considera que los adultos desarrollan sus capacidades, enriquecen sus conocimientos y mejoran sus competencias técnicas o profesionales o las reorientan a fin de atender sus propias necesidades y las de la sociedad. La educación de adultos comprende la educación formal y la permanente, la educación no formal y toda la gama de oportunidades de educación informal y ocasional existentes en una sociedad educativa multicultural, en la que se reconocen los enfoques teóricos y los basados en la práctica. **(CABERO)**

Una de las estrategias para aumentar el aprendizaje es mantener la motivación de los alumnos; tiempo de una planificación adecuada. El alumno debe disfrutar de una auténtica conciencia de lo que está aprendiendo y ser capaz de absorber el contenido que se enseña.

El conflicto en esta etapa es intimidad vs aislamiento. Puede entregarse en un vínculo, concretar la afiliación a asociaciones, ejercer compromiso, alcanzar el amor.

1. Se organiza la vida de forma práctica
2. Hay espacio para el aprendizaje y la exploración.
3. Adopta un estilo de vida.

EZCURRA (2014-b)

PROPUESTA

La vida académica trae muchos retos para el estudiante y expectativas. Cuando llegar a la universidad, los estudiantes traen experiencias de vida que los hará constituir un motivo para su aprendizaje. Por lo tanto, algunos aspectos deben ser considerados en la enseñanza con este grupo específico, como la motivación respecto a la satisfacción con el trabajo realizado, la mejora de la calidad de vida, el aumento de la autoestima, la conexión la teoría con la práctica.

Un adulto que regresa a la universidad tiene su motivación en diferentes razones: el sueño de ganar mejores salarios, la necesidad de contribuir con mayor eficacia en la educación de los niños, la realización personal, entre otros, son factores de peso en este proceso.

Debemos entender las expectativas del estudiante en busca de capacitación a través de la educación, con el fin de lograr nuestros objetivos establecidos – *“progredir é interpretar a sua consciência da realidade, ou seja, sua consciência desta expectativa, com fins de interferir no processo histórico e social”* (LAFFIN, 1996, p. 53) – el progreso es interpretar su conocimiento de la realidad, la conciencia de esta expectativa, con el propósito de interferir en el proceso histórico y social.

Por lo tanto, mejorar la calidad de vida de un estudiante, asegurando el acceso a la cultura y al conocimiento científico es una condición básica para el logro de la ciudadanía. Proporcionar una educación de calidad significa cumplir con los requisitos constitucionales, derecho de todo ciudadano brasileño.

Para lograr este objetivo hay que mejorar el servicio ofrecido a los adultos que buscan la educación a través de la expansión del servicio y la calidad de la educación de las acciones. Desarrollar una mayor calidad educativa significa reorientar el proceso educativo, por lo que el maestro y el estudiante interactúan sus diferentes conocimientos sobre el mundo y, al mismo tiempo, a través de este proceso dialéctico, llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje a través del campo de la educación general y la ciencia acceso a la escuela.

El hecho de que tenemos una interacción con estudiantes universitarios con diferentes posibilidades requiere estar alerta y conducir el conocimiento de manera apropiada. Para conocer las formas en que estos estudiantes desarrollan esos conocimientos, de manera que podamos transmitir el conocimiento científico de la

mejor manera.

Para que haya una interacción y transmisión del conocimiento científico es necesario que haya una propuesta curricular que desarrolle la diversidad en los contenidos de las clases.

Las discusiones actuales sobre Currículo dejaron atrás el plan de estudios meramente técnico, dedicado a cuestiones relativas a procedimientos, técnicas y métodos. El Currículo hoy toma la forma de un artefacto social y cultural, lo que la sitúa en el marco más amplio de sus determinaciones sociales, su historia y su producción contextual. (SANTA CATARINA, 1997, p. 8)

Pensando en la educación de adultos en la búsqueda de un diálogo constante con los supuestos de la perspectiva histórico-cultural implica el entendimiento de que los significados de la alfabetización evolucionan y cambian en la dinámica de las relaciones sociales.

Así, según FREIRE (1994), no podemos pensar en una alfabetización de adultos que se centró en el autoritarismo y la comprensión mágica de la palabra, palabra donada por el profesor al estudiante; por el contrario, lo que se propone es una alfabetización como un acto de conocimiento, como acto creador y como un acto político.

CAROLL GUILLIGAN por su parte, ha observado la relación entre experiencias de vida y mayor comprensión en temas morales. Las personas empiezan a darse cuenta que el razonamiento moral basado en los principios de la justicia y las necesidades individuales no es adecuado para resolver los dilemas de la vida real por lo que comienzan a construir principios buscando una síntesis entre dichos principios y la experiencia de vida. A veces “determinar lo que es correcto” es ambiguo e incierto; y, en la búsqueda del modo más ético de obrar se llega a un menor absolutismo pero a un mayor desarrollo moral (EZCURRA, 2014).

Cabero presenta las directrices del Libro Blanco basan, pues, la reforma en algunas características significativas:

1. formación integral;
2. división en diversas áreas de conocimiento:
 - formación orientada al trabajo,
 - formación para el ejercicio de derechos y responsabilidades cívicas,

- formación para el desarrollo personal,
 - formación general o de base;
3. formación sobre el medio social;
 4. formación basada en módulos;
 5. métodos y evaluación adaptados a los adultos;
 6. articulación de la enseñanza presencial y a distancia;
 7. organización basada en proyectos territoriales.

La enseñanza de los estudiantes adultos es entender que no son aprendices sin experiencia ya que las relaciones establecidas con diversas situaciones que se encuentran durante toda su vida.

3. LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES

El adulto se introduce en el mundo del trabajo y las relaciones interpersonales de manera diferente de los niños y adolescentes; el adulto utiliza sus vivencias y experiencias para la adquisición de conocimientos, el niño necesita un receptor para guiar sus planes de aprendizaje; el adulto está inmediatamente consciente de lo que no sabe y busca soluciones a los problemas que harán cambios en sus vidas, diferente del niño. Sin embargo, las escuelas y las universidades siguen utilizando en la enseñanza de adultos, las mismas técnicas de enseñanza utilizados en las escuelas primarias y secundarias para niños y adolescentes.

Gimeno Sacristán caracteriza el currículo como “el proyecto selectivo de cultura, cultural, social, política y administrativamente condicionado, que rellena la actividad escolar, y que se hace realidad dentro de las condiciones de la escuela tal como se halla configurada” (1995, 40).

“el curriculum forma parte en realidad de múltiples tipos de prácticas que no se pueden reducir únicamente a la práctica pedagógica de enseñanza; acciones que son de orden político, administrativo, de supervisión, de producción de medios, de creación intelectual, de evaluación, etc.(...) que inciden en la acción pedagógica” (GIMENO SACRISTÁN, 1995, 24).

Para Erikson, citado en la obra de HERSCOVICH (2013) la identidad se da como el resultado de tres procesos: biológico, psicológico y social que están en una interacción total mostrando la relatividad de cada uno ya que dependen entre sí y a esto lo llama la fisiología del vivir.

“La identidad es un sentirse vivo y activo, ser uno mismo, la tensión activa y confiada y vigorizante de sostener lo que me es propio; es una afirmación que manifiesta una unidad de identidad personal y cultural (...)”

LUNDGREN (1992) menciona, que: “estos cambios pedagógicos se produjeron lentamente. Predominaba el estudio del griego y, sobre todo, el del latín, por la creencia de que desarrollaba el carácter intelectual. Pero también se modificó el fin de la educación. Para la enseñanza humanística clásica, se estudiaban gramática y lógica porque se creía que estaban formadas por reglas que agudizaban el intelecto. Sin embargo, con el tiempo, inculcar buenos hábitos, enseñar aplicación y perseverancia y

entrenar la memoria y aprender a argumentar se constituyeron en las razones para estudiar la gramática y la lógica. Posteriormente, las matemáticas se estudiaban por las mismas razones. LOCKE, por ejemplo, proclamaba que el estudio de las matemáticas producía dichas cualidades (LUNDGREN, 1992, pág. 42).

El educador debe facilitar las actividades que fomentan el proceso intelectual de sus estudiantes en las diferentes etapas de la escolarización. En la universidad los alumnos son, en general, adultos. En esta fase, el aprendizaje no se produce, ofreciendo solamente una información es necesario profundizar la. Los adultos aprenden cuando dan cuenta de que sus necesidades e intereses son satisfechos. Las clases deberían concentrarse en su experiencia de vida, por lo que él aprende a ser útil para hacer frente a los problemas reales de su vida personal y profesional.

Esta nueva dimensión o visión de la teoría y práctica curricular no anula el planteamiento del curriculum como proyecto cultural, sino que partido de él, analiza cómo se convierte en cultura real para profesores y para alumnos, incorporando la especificidad de la relación teoría-práctica en la enseñanza como una parte de la propia comunicación cultural en los sistemas educativos y en las aulas” (Gimeno Sacristán, 1995, 61).

Por otra parte, para LUNDGREN es imposible interpretar el curriculum y comprender los enfoques teóricos sobre el mismo, fuera del contexto del que proceden. Así, “el curriculum forma parte en realidad de múltiples tipos de prácticas que no se pueden reducir únicamente a la práctica pedagógica de enseñanza; acciones que son de orden político, administrativo, de supervisión, de producción de medios, de creación intelectual, de evaluación, etc.(...) que inciden en la acción pedagógica” (GIMENO SACRISTÁN, 1995, 24).

LUNDGREN (1992, p.67) conceptúa la teoría del currículum como un intercambio sistemático entre el currículum y la enseñanza, y por lo tanto debemos considerarlo “como un texto pedagógico que aparece cuando los procesos de producción y reproducción de una sociedad están separados uno del otro”.

Según CABERO, estos son algunos principios básicos son inspiraciones de planteamientos educativos:

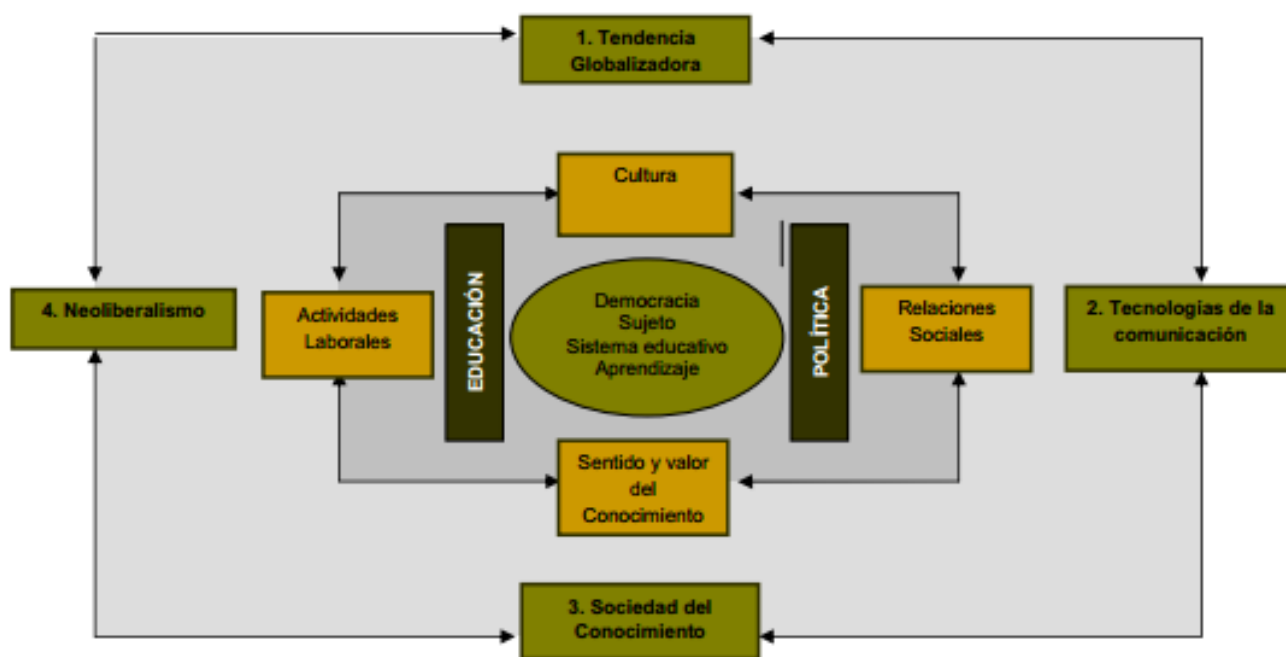
1. la educación no es neutra, está sujeta a relaciones de dominio social y simbólico (la educación va unida al concepto de clase);

2. hay culturas dominadas cuyo saber se ignora; la clase obrera reivindica potenciar la cultura y el saber de los trabajadores;
3. la educación es creación cultural en la que todos son actores;
4. no se puede perder el sentido crítico, la autogestión, la participación en los procesos educativos, la resistencia activa ante el dominio cultural.

4. EL MARCO CONCEPTUAL

Según MORIN (2007), la reforma de la enseñanza y la reforma del pensamiento constituyen un emprendimiento histórico, es un trabajo que debe seguir por el mismo mundo educador y que implica evidentemente, la formación de formadores y la autoeducación de educadores. Una disciplina puede ser definida como una categoría que organiza el conocimiento científico: ella instituye la división y la especialización del trabajo y responde a la diversidad de los campos que abarcan las ciencias.

Figura 1. Fenómenos de la globalización y su influencia en las políticas educativas



Fuente: Gimeno Sacristán (2001: 127)

En su obra MORIN (2007) apunta el verdadero problema que nosotros enfrentamos en la educación. No es pues “hacer transdisciplinariedad”, sino “¿qué transdisciplinariedad se debe hacer?”. El saber es concebido en un principio para ser reflexionado, meditado, discutido, criticado por los responsables.

MORIN (2007) afirma que se desarrollan en todos los campos técnicos y

especializados conocimientos compartimentados. Nosotros vemos igualmente en el mundo mentalidades y prácticas fragmentadas, replegadas sobre sí mismas, sobre la religión, sobre la etnia o sobre la nación. Se focaliza sobre un solo fragmento de la humanidad de la cual, sin embargo es parte. Entonces, por un lado nosotros tenemos la inteligencia tecnocrática, ciega, incapaz de reconocer el sufrimiento y la felicidad humana, que causa mucho derroche, ruinas y desgracias.

MORIN (2007) dice que hace falta tiempo, los debates, los combates, los esfuerzos para que tome forma la revolución del pensamiento que empieza aquí y allá en el desorden.

MORIN (2007) afirma que debemos tomar conciencia, hoy en día, de este aspecto que es el menos esclarecido de la historia oficial de la ciencia. Las disciplinas están plenamente justificadas intelectualmente a condición de que ellas guarden un campo de visión que reconozca y conciba la existencia de lazos y solidaridades. Más aun, ellas están plenamente justificadas si no ocultan realidades globales.

Los cambios con mayor perdurabilidad no son los que influyen en los aspectos didácticos, sino en el estilo de trabajar el profesorado y el papel que juegan en las decisiones relativas al currículum (GIMENO SACRISTÁN, 1987).

Evaluar hace referencia a cualquier proceso por medio del que alguna o varias características de un alumno, de un grupo de estudiantes, de un ambiente educativo, de objetivos educativos, de materiales, de profesores,, programas, etc., reciben la atención del que evalúa, se analizan y se valoran sus características y condiciones en función de unos criterios o puntos de referencia para emitir un juicio que sea relevante para la educación.” (J. Gimeno Sacristán, 1995)

La evaluación implica elecciones de técnicas, pero también el momento de realizarla, qué será objeto de la misma, en qué se insistirá más, a través de qué producciones se asignarán valores a los alumnos, con qué frecuencia hacerlo, qué forma adoptarán las pruebas que se hagan al margen del trabajo cotidiano, si hay que evaluar sin avisar o con conocimiento anticipado por parte de los alumnos, si se harán públicos los resultados o no, qué se comunicará a los padres...” (J. Gimeno Sacristán, 1995)

CONCLUSIÓN

El objetivo de esta investigación fue investigar cómo el maestro de la escuela superior ha pensado en los estudiantes en este nivel y que forman las particularidades de este grupo. El aprendizaje debe responder a las expectativas y necesidades generadas por el alumno.

Hoy en día los estudiantes universitarios se han multiplicado, en conjunto hay más estudiantes con bajos ingresos que en períodos anteriores, más estudiantes mayores, más estudiantes de tiempo parcial y más estudiantes de carreras específicas y cortas en relación a las carreras tradicionales como medicina, derecho y arquitectura. Como respuesta, las universidades también se han diversificado en planes de estudio y en personal (EZCURRA, 2014).

En la edad adulta, podemos mencionar los siguientes temas, según ERIKSON (2014):

1. Crisis psicosocial: Generatividad vs –estancamiento
2. Estadío y modo psicosexual: Procreatividad
3. Radio de relaciones significativas: Trabajo dividido y casa compartida
4. Fuerza Básica: Cuidado
5. Patología básica: Actitud rechazante
6. Principios relacionados de orden social: Corrientes de educación y tradición
7. Ritualizaciones vinculantes: Generacionales
8. Ritualismo: autoritarismo

Los métodos del aprendizaje deben ser elegidos de acuerdo con la intención que los estudiantes aprendan. A medida que el proceso de aprendizaje comprende el desarrollo intelectual y emocional, así como el desarrollo de habilidades y actitudes; se puede deducir que la metodología que ha de utilizarse variarse y adaptarse al perfil del estudiante y las metas preestablecidas.

Los estudiantes se sienten motivados cuando hay una interacción entre ellos y el facilitador, cuando sus experiencias y discursos son valorados, cuando el profesor interviene para dar la pista para la formación del conocimiento.

ANEXOS

<p>FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS (FMU) CURSO: CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS</p>	<p>Matriz Curricular Criação: 2009_1 Atualização: 2015_2</p>
<p>DISCIPLINA: NOVAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS PARA JOGOS</p>	<p>Carga Horária 80 H/A</p>
<p>EMENTA</p> <p>Apresentação das novas mídias e tendências para os Jogos. Apresentação dos novos Hardwares nos quais executam os softwares para o desenvolvimento de jogos. Apresentação e desenvolvimento em uma tecnologia atual voltada a jogos. Análise dos problemas ergonômicos; Estudo de projetos de interfaces com maior usabilidade; Abordagens ergonômicas de sistemas computacionais interativos.</p>	
<p>OBJETIVOS</p> <p>Apresentar as tecnologias atuais, habilitando o aluno ao seu uso prático.</p> <p>Conhecer os conceitos que envolvem os aspectos da interação humano-computador.</p> <p>Aplicar uma metodologia de projeto de interfaces num ambiente real.</p> <p>Elaborar roteiros para avaliação de usabilidade de interfaces.</p> <p>Implementar interfaces que envolvam os aspectos ergonômicos.</p>	
<p>METODOLOGIA DE AULA E AVALIAÇÃO</p> <p><u>Metodologia de Aula:</u></p> <p>As aulas serão dialogadas, com grande interação entre docentes e discentes, baseadas prioritariamente em estudos de casos. Serão utilizados, complementarmente, vídeos, exercícios, retroprojetor, data show e seminários. Em sintonia com o Projeto Integrado serão realizados trabalhos de pesquisa e exercícios extra classe, individuais e em grupo. Uso do Laboratório de Informática.</p> <p><u>Metodologia de Avaliação:</u></p> <p>Será composta pela somatória de dois componentes:</p> <p>[1] Avaliação Integrada do Período: [0 a 1 ponto]: Avaliação individual.</p> <p>[2] Atividades Práticas (em Sala de Aula) [0 a 1 ponto]</p> <p>[3] Avaliação (simulado): [0 a 1 ponto]: Avaliação individual e dissertativa.</p>	

Semana	Conteúdo Previsto	Competências Trabalhadas	Recursos Utilizados	Bibliografia
1	Apresentação do curso e tipos de novas mídias para jogos.	Visão geral do tema e da disciplina.	2 e 5	1 a 3
2	Introdução e visão computacional.	Reconhecer as técnicas de Visão computacional no desenvolvimento de jogos.	2 e 5	1 a 3
3	Visão computacional: Identificação e Detecção	Reconhecer as técnicas de Visão computacional no desenvolvimento de jogos.	2 e 5	1 a 3
4	Visão computacional: Rastreamento Óptico.	Reconhecer as técnicas de Visão computacional no desenvolvimento de jogos.	2 e 5	1 a 3
5	Visão computacional: Movimento.	Reconhecer as técnicas de Visão computacional no desenvolvimento de jogos.	2 e 5	1 a 3
6	Estudo de Caso: Desenvolvimento de uma aplicação utilizando todos os conceitos de Visão computacional.	Desenvolver aplicações utilizando a Visão Computacional.	2, 4 e 5	1 a 4
7	Outras aplicações de mídias para jogos. Reconhecimento de som.	Desenvolver aplicações para jogos utilizando a técnica de reconhecimento de som.	2 e 5	1 a 3
8	Realidade aumentada.	Desenvolver aplicações para	2 e 5	1 a 3

	Combinação de objetos reais e virtuais em um ambiente real.	jogos utilizando a técnica de realidade aumentada.		
9	Sintetização do som.	Desenvolver aplicações para jogos utilizando a técnica de realidade aumentada.	2 e 5	1 a 3
10	Estudo de Caso: Desenvolvimento de uma aplicação utilizando todos os conceitos de Realidade aumentada e o Reconhecimento de som.	Desenvolver aplicações utilizando a Realidade aumentada e o Reconhecimento de som.	2, 4 e 5	1 a 4
11	Bibliotecas para desenvolvimento de aplicativos e jogos para a TV Interativa Brasileira	Reconhecer as bibliotecas e o ambiente que são utilizados para desenvolver aplicativos para a TV Interativa Brasileira.	2 e 5	1 a 3
12	TV Digital: Desenvolvimento de Aplicativos para a TV Interativa Brasileira	Desenvolver aplicativos para a TV Interativa Brasileira.	2 e 5	1 a 3
13	Estudo de Caso: Desenvolvimento de Aplicativos para a TV Interativa Brasileira.	Desenvolver aplicativos para a TV Interativa Brasileira.	2 e 4	1 a 4
14	Redes Sociais: Como as mídias sociais estão transformando a forma como vivemos e fazemos negócios.	Desenvolver aplicações para jogos utilizando as redes sociais.	2 e 5	1 a 3
15	Estudo de Caso: Desenvolvimento de uma aplicação utilizando todos os conceitos de	Desenvolver aplicações	2 e 4	1 a 4

	Redes Sociais.	utilizando as redes sociais.		
16	Desenvolvimento de projeto com todos os elementos do curso.	Resolução de problemas gerais utilizando todos os elementos do curso.	2 e 4	1 a 4
17	Desenvolvimento de projeto com todos os elementos do curso.	Resolução de problemas gerais utilizando todos os elementos do curso.	2 e 4	1 a 4
18	Semana de Provas Regimentais	-	-	1 a 4
19	Semana de Provas de Reavaliação	-	-	1 a 4
20	Semana de Provas de Exame	-	-	1 a 4

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1	GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias. São Paulo: Editora Senac.
2	NOJOSA, Urbano. Design contemporâneo – futuro das novas mídias. Games e Narrativas. Editora Urbano Nojosa.
3	RUSH, M. Novas mídias na arte contemporânea. 1ª Edição. WMF Martins Fontes, 2006.
4	HARBOUR, J. S. Programação de games com Java. 1ª Edição. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1	MCGUGAN, W. Beginning game development with Python and Pygame – from novice to professional. Apress, 2007.
2	REED, A. Learning XNA 3.0. Editora O'Reilly.
3	QUALMAN, Erik. Socialnomics - Como as Mídias Sociais Estão Transformando a Forma Como Vivemos e Fazemos Negócios. SARAIVA, 2011.

4	HALL, R.; NOVAK, J. Game Development Essentials: Online Game Development. Cengage Learning, 2008.		
RECURSOS DIDÁTICOS			
1	TV/VÍDEO/DVD	4	LABORATÓRIO
2	DATASHOW	5	QUADRO-NEGRO e GIZ
3	RETRO-PROJETOR	6	
Professor: Marcelo Henrique dos Santos 10/08/2015			

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GVIRTZ, Silvina y PALAMIDESSI, Mariano. **El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza**. Aique. Buenos Aires, 2008.

ALBA, Alicia. **Currículum, Mito y Perspectivas**. Miño y Dávila Editores. Cap. III. 1994

CABERO , Manuel García. **La educación de adultos, frontera inexplorada de la investigación psicoeducativa**. Universidad de León.

COTERA, Valdés. **Adultos enmarcada en el aprendizaje a lo largo de la vida**. Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe, Mayo de 2008.

HERSCOVICH, Claudia. **Antiaging o proaging. De la filosofía a la medicina**. Trabalho apresentado no III Congresso Ibero-americano de Psicogerontologia. Buenos Aires, 2013.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler, em três artigos que se completam**. 14^a. ed. São Paulo: Cortez. 1994.

LAFFIN, Marcos. **Entre Débitos e Créditos: o lado avesso do ensino da contabilidade**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas/UNICENTRO, 1996. [Dissertação de Mestrado]

SANTA CATARINA. **Secretaria de Educação e do Desporto**. Abordagem às Diversidades no Processo Pedagógico. Florianópolis. 1997.

EZCURRA, Ana María. **Seminario conflicto y cambio en la adultez**. Ficha nº 2. USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014.

EZCURRA, Ana María. **Psicología de la edad adulta**. USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014–b.

ERIKSON, Erik. **Teoría Psicogenética – El ciclo vital completado**. USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014.

MORIN, E. (2007). **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**. Elaborado para la UNESCO como contribución a la reflexión internacional sobre cómo educar para un futuro sostenible”. Nueva Visión. Buenos Aires.

GIMENO SACRISTÁN, José (1995). **El currículum: una reflexión sobre la práctica**. Madrid, Ed. Morata.

LUNDGREN, U. P. (1992). **Teoría del currículum y escolarización**. Madrid, Ediciones Morata.

GIMENO SACRISTÁN, J. (1989). **Proyectos curriculares ¿posibilidad al alcance de los profesores?**, Cuadernos de Pedagogía, 172, 14-16.

SACRISTÁN, José Gimeno. (2001). **A educação obrigatória. Seu sentido educativo e social**. Artmed. Porto Alegre, RS.