

<b>CURSO</b>	Especialização em Inovação e Tendências Educacionais		
<b>EIXO</b>	<b>Tecnologias e Educação</b>	<b>C.H.</b>	<b>60</b>
<b>EMENTA</b>	As tecnologias estão integradas à educação: cabe a nós conhecê-las e desvendá-las. Pensamento computacional. Storytelling, AVAS: multiplataformas. Simuladores. Realidade aumentada e virtual. Games.		
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	BRACKMANN, C. P. <i>Pensamento Computacional na Educação Básica: Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica</i> . São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2019.  GONSALES, P. <i>Design Thinking e a Ritualização de Boas Práticas Educativas</i> . São Paulo: Instituto EducaDigital, 2019.  MOTA, D.; SCOTT, D. <i>Educando para inovação e aprendizagem independente</i> . Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.		