

CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – CEAD

Área de Conhecimento	Ementa/Bibliografia
Gestão Ambiental e Sustentabilidade	<u>Ementa:</u> Fundamentos da Educação a Distância: Conceitos fundamentais da educação a distância. Métodos de ensino: presencial e a distância. A convergência entre educação virtual e presencial. Sistemas de educação a distância. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. O ambiente virtual de aprendizagem e seus recursos. Conceito de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Principais Ferramentas de um AVA. Organização de um AVA. Utilização de ferramentas de interação. Ferramentas de comunicação assíncrona e síncrona. Ferramentas colaborativas. Sistemas de tutoria presencial e on-line. Principais conceitos em ecologia. Fatores ecológicos. Fatores limitantes. Noções básicas sobre estrutura dos ecossistemas: conceito, estrutura, dinâmica, homeostasia, classificação. Energia e matéria nos ecossistemas, fluxo energético, cadeias alimentares. Ciclos biogeoquímicos. Noções de ecologia de populações. Conceito de comunidade biótica e biodiversidade. Introdução à dinâmica e organização das Comunidades. <u>Bibliografia:</u> BELLONI, M. L. Educação a distância. 7ª edição. Campinas: Autores Associados, 2015. BEHAR, P. A. Modelos Pedagógicos em Educação a Distância. São Paulo: Editora Penso, 2009. BENTO, D.: A produção do material didático para EaD. São Paulo: Cengage Learning, 2017. DAJOZ, R. Princípios de ecologia. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005. vii, 519 p. MACIEL, C. (Org.). Ambientes virtuais de aprendizagem. Cuiabá: UFMT, 2013. MORAES, M. G. de S.: Educação a Distância - Fundamentos, Tecnologias, Estrutura e Processo de Ensino e Aprendizagem. Curitiba: Editora Saraiva/Erica, 2015. ODUM, E.P.; BARRETT, G.W. Fundamentos de Ecologia. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
Metodologias e Tecnologias Aplicadas a Educação a Distância	<u>Ementa:</u> Fundamentos da Educação a Distância: Conceitos fundamentais da educação a distância. Métodos de ensino: presencial e a distância. A convergência entre educação virtual e presencial. Sistemas de educação a distância. Ambientes Virtuais de Aprendizagem: O ambiente virtual de aprendizagem e seus recursos: Instalação, administração e configuração. Conceito de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA); Principais Ferramentas de um AVA. Organização de um ambiente AVA. Acesso a uma sala; Utilização de ferramentas de interação; Visualização da sala em um AVA. Ferramentas de comunicação assíncrona e síncrona; Ferramentas colaborativas.

Lógica de Programação: Etapas da resolução de problemas: entrada, processamento e saída. Conceito de algoritmo e de programa. Conceito de dados e de instruções. Métodos para representação de algoritmos: pseudo-linguagem e fluxograma. Teste de mesa. Definições de compilador e interpretador e diferenças; o processo de compilação e interpretação. Algoritmos: conceito; constantes e variáveis; tipos de dados; operadores; expressões aritméticas e lógicas; comandos básicos; atribuição; comandos condicionais e de repetição; funções e/ou procedimentos; organização da memória; vetores.

Bibliografia:

BELLONI, M. L. Educação a distância. 7ª edição. Campinas: Autores Associados, 2015.

BEHAR, P. A. Modelos Pedagógicos em Educação a Distância. São Paulo: Editora Penso, 2009.

BARNES, M. K. MICHAEL, K. Programação orientada a objetos com Java. São Paulo: Pearson Education, 2004.

DE SOUZA, M. A. F. GOMES, M. M. SOARES, M. V. CONCILIO, R. Algoritmos e Lógica de Programação. Thomson, 2004.

DEITEL, H. M. DEITEL, P. J. Java: como programar. 10. ed. Porto Alegre: Pearson, 2016.

GUIMARÃES, A. M. LAGES, N. A. C. Algoritmos e Estrutura de dados. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1994.

MACIEL, C. (Org.). Ambientes virtuais de aprendizagem. Cuiabá: UFMT, 2013.

MORAES, M. G. de S. Educação a Distância: Fundamentos, Tecnologias, Estrutura e Processo de Ensino e Aprendizagem. Curitiba: Editora Saraiva/Erica, 2015.

SALIBA, W. L.C. Técnicas de Programação: Uma abordagem Estruturada. São Paulo: Makron Books, Mc-Graw-Hill, 1992.

SANTOS, R. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando JAVA. Rio de Janeiro: Campus, 2003.