



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA



PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIA

Recife
agosto, 2021

APRESENTAÇÃO

Este documento consiste em uma adaptação e atualização do Projeto Pedagógico de criação do curso de Especialização em Artes e Tecnologia, seguindo as orientações definidas pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação (Resolução Nº 277/2011 do CEPE/UFRPE). A criação do curso de Especialização em Artes e Tecnologia foi realizada por meio da Resolução Nº 375 de 04 de outubro de 2013, e homologada pela Resolução Nº 259, de 25 de outubro de 2017, ambas do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE) da UFRPE. Em 2017, a CAPES autorizou o funcionamento do curso, disponibilizando recursos materiais para a sua realização. E em 2021, a CAPES autorizou a execução de uma nova oferta.

A criação desse curso surgiu de uma demanda dos egressos do curso de Graduação em Artes Visuais, com ênfase em Digitais (licenciatura), ofertado pela Unidade Acadêmica a Distância e Tecnologia da UFRPE, por uma carência tanto de formação específica para os professores do Estado e do Município que atuam na área de ensino de artes, quanto para profissionais interessados por esta área oriundo de cursos afins. Através desse curso, a UFRPE contribui para uma qualificação mais apropriada para o Arte Educador e Artista e para o melhoramento das suas possibilidades de carreira, seja como educador, artista e/ou pesquisador.



1. SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 2. IDENTIFICAÇÃO | 5 |
| 2.1 Curso | 5 |
| 2.2 Código e nome da área do conhecimento correspondente (de acordo com a tabela das grandes áreas do CNPQ) | 5 |
| 2.3 Órgão Proponente (Departamento ou Unidade Acadêmica do Curso) | 5 |
| 2.4 Dados do(A) Coordenador(A) Geral do Curso | 5 |
| 2.5 Dados do(a) Coordenador(a) Pedagógico(a) do Curso | 5 |
| 2.6 Nome do(a) Secretário(a) do Curso | 5 |
| 2.7 Contato do Curso | 5 |
| 2.8 Modalidade | 6 |
| 2.9 Calendário | 6 |
| 2.10 Público-alvo | 7 |
| 2.11 Requisitos/critérios exigidos/adotados | 7 |
| 2.12 Número de vagas . | 7 |
| 2.13 Carga horária total | 8 |
| 2.14 Número total de créditos | 8 |
| 2.15 Controle de frequência | 8 |
| 2.16 Órgão administrador dos recursos financeiros | 8 |
| 3. EXPOSIÇÃO DOS MOTIVOS PARA A REALIZAÇÃO DO CURSO | 8 |
| 3.1 Introdução/Justificativa | 8 |
| 3.2 Concepção do Curso | 9 |
| 3.3 Objetivos Gerais/Específicos | 10 |
| 4. ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO/CONTEÚDO PROGRAMÁTICO | 11 |
| 5. DADOS RELATIVOS AO CORPO DOCENTE E TERMO DE COMPROMISSO | 16 |
| 5.1 Dados gerais e termo de compromisso dos docentes da UFRPE que ministrarão disciplina | 16 |
| 6. METODOLOGIA DO CURSO | 16 |
| 7. INTERDISCIPLINARIDADE | 17 |
| 8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APROVEITAMENTO DAS DISCIPLINAS | 17 |
| 9. SISTEMAS DE AVALIAÇÃO | 18 |
| 9.1 Cursista | 18 |
| 9.2 Curso | 18 |
| 9.3 Professores | 18 |

| | | |
|------|--|----|
| 9.4 | Coordenação | 19 |
| 9.5 | Estrutura e administração do curso | 19 |
| 10. | ATIVIDADES COMPLEMENTARES | 19 |
| 11. | INDICADORES DE DESEMPENHO | 19 |
| 12. | CARACTERÍSTICAS DA MONOGRAFIA OU DO TRABALHO DE CONCLUSÃO | 19 |
| 13. | RELAÇÃO DOS RECURSOS MATERIAIS E HUMANOS DE APOIO DISPONÍVEIS | 20 |
| 13.1 | Instalações físicas (salas de aula, laboratórios, outros) | 20 |
| 13.2 | Biblioteca (acervo bibliográfico) | 20 |
| 13.3 | Recursos de informática (equipamentos, software etc.) | 20 |
| 13.4 | Recursos humanos | 20 |
| 14. | TECNOLOGIA (EXCLUSIVO PARA CURSO A DISTÂNCIA) | 20 |

2. IDENTIFICAÇÃO

2.1 **Curso:** Especialização em Artes e Tecnologia

2.2 **Código e nome da área do conhecimento correspondente (de acordo com a tabela das grandes áreas do CNPQ):** 8.03.00.00-6 - área de artes.

2.3 **Órgão Proponente (Departamento ou Unidade Acadêmica do Curso):**
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia - UAEADTec

2.4 **Dados do(a) Coordenador(a) Geral do Curso:**

2.4.1 Nome Completo do(a) Coordenador(a) Geral do Curso:

2.4.2 Sexo: () Masculino () Feminino

2.4.3 CNPF (CPF):

2.4.4 Maior Titulação Acadêmica:

2.4.5 Regime de Trabalho:

() DE

() 40 Horas

() 20 Horas

() Outro. Especificar

2.4.6 Descrição da experiência acadêmica e profissional do(a) Coordenador(a) Geral:

2.5 **Dados do(a) Coordenador(a) Pedagógico(a) do Curso:**

2.5.1 Nome completo do(a) Coordenador(a) Pedagógico(a) do Curso:

2.5.2 Maior titulação acadêmica:

2.6 **Nome do(a) Secretário(a) do Curso:**

2.6.1 Servidor(a) da UFRPE: () Sim () Não

2.7 **Contato do Curso:**

2.7.1 Telefone: 81 3320-6103

2.7.2 Telefone celular do Coordenador(a):

2.7.3 Fax: 81 33206103

2.7.4 E-mail: eat.ead@ufrpe.br

2.8 **Modalidade:** () Presencial (x) Semipresencial

2.8.1 Curso pago: () Sim (x) Não

2.9 **Calendário:**

2.9.1 Inscrição: Início: 07/2021. Término: 07/2021. (mês/ano) (mês/ano)

2.9.2 Seleção: Início: 07/2021. Término: 08/2021. (mês/ano) (mês/ano)

2.9.3 Matrícula: Início: 09/2021. Término: 09/2021. (mês/ano) (mês/ano)

2.9.4 Período de realização: Início: 10/2021. Término: 01/2023. (mês/ano) (mês/ano)

2.9.5 Local de realização: Polos da UAB nas cidades de Carpina, Gravatá, Jaboatão, Perolina e Surubim.

2.9.6 Periodicidade:

() Diário

() Fim de semana

() Quinzenal

(x) Outros. Especificar: As aulas acontecerão diariamente, através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com um encontro presencial para cada disciplina aos sábados conforme calendarização a ser apresentada semestralmente

2.9.7 Dias das aulas: Sistema de aula semipresencial. Material de aula disponibilizado no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com previsão de um encontro presencial mensal, aos sábados. Sendo sempre obedecidas as determinações sanitárias vigentes.

2.9.8 Turno de oferta: () Diurno () Noturno () Diurno e Noturno (x) Especial (curso semipresencial)

2.9.9 Horário das aulas: Os encontros presenciais funcionarão das 08h até 12h, podendo também, contemplar o turno da tarde, das 13h até 17h.

2.10 **Público-alvo:**

Profissionais egressos do ensino superior da área de Artes ou afins em exercício ou não; graduados em exercício na rede pública de educação que estejam

lecionando na área de artes. Ao final do curso os alunos deverão apresentar competências e habilidades relativas à área de Artes Visuais Digitais e uso de novas tecnologias no ensino das Artes Visuais.

2.11 **Requisitos/critérios exigidos/adotados:**

2.11.1 Para inscrição:

Os candidatos deverão comprovar a sua graduação em qualquer área e vínculo profissional em rede pública de educação ou a sua graduação em Artes Visuais ou nos seguintes cursos afins: Arquitetura, Ciência da Computação, Cinema, Comunicação, Dança, Desenho e Plástica, Design, Engenharia de Software, Expressão Gráfica, Filosofia, Fotografia, História, Jornalismo e Publicidade, Letras, Licenciatura em Computação, Música, Pedagogia, Produção Cultural, Sistema de Informação, Teatro.

2.11.2 Para seleção:

- Prova(s)
- Análise de currículo
- Entrevista
- Indicação do empregador
- Outras. Especificar.....

2.11.3 Para matrícula:

No processo de matrícula, os estudantes preencherão formulário com as seguintes informações: Nome, Endereço, Telefone, E-mail, CPF, RG, Data de Nascimento, Sexo, Estado Civil, Cor/Raça, Nacionalidade, Naturalidade, Graduação, Atuação Profissional (se possuir experiência) e se já realizaram algum curso a distância.

Para a efetivação da matrícula, o estudante deverá apresentar cópia do diploma de Graduação (em curso reconhecido pelo MEC) ou certificado de conclusão de curso.

2.12 **Número de vagas:** 150 vagas. Esse número de vagas é solicitado por tratar-se de um curso aprovado pela Universidade Aberta do Brasil para sua execução em cinco polos, sendo essas vagas distribuídas entre eles. Por se tratar de um curso semipresencial, facilita-se sua abrangência, uma vez que contamos com o apoio dos referidos polos.

2.13 **Cotas:** Em cumprimento ao previsto na resolução nº293/2020 – UFRPE 5% (cinco por cento) das vagas serão destinadas a servidores ativos da instituição

2.14 **Carga horária total:** 420 horas. O período de realização do curso está projetado para 17 meses, com carga horária distribuída em 5 módulos, sendo que 30h são destinadas para desenvolvimento do projeto de pesquisa e mais 30h para a

elaboração do trabalho de conclusão de curso. O curso é semipresencial, com horas distribuídas em atividades presenciais e a distância.

2.15 Número total de créditos: 28 créditos distribuídos em 14 disciplinas, incluindo a de Orientação e Finalização do Projeto de Pesquisa.

2.16 Controle de frequência:

O controle de frequência dos alunos será feito no Ambiente Virtual de Aprendizagem, através da ferramenta “logs do sistema” e pela ata de frequência das aulas presenciais. Para aproveitamento do curso será exigida frequência mínima de 75%.

2.17 Órgão administrador dos recursos financeiros:

FADURPE Outro. Especificar: CAPES/UAB

Curso desenvolvido em parceria:

Sim. Especificar Não

3. EXPOSIÇÃO DOS MOTIVOS PARA A REALIZAÇÃO DO CURSO

3.1 Introdução/Justificativa

As tecnologias digitais encontraram espaço na vida cotidiana de modo que, na atualidade, pode-se facilmente identificar as mudanças instauradas por elas. De modo mais abrupto, ou ainda que imperceptível, as tecnologias fizeram alterações profundas no modo como nos comunicamos ou solucionamos problemas. Assim, elas se tornam extensão da memória, lugar de busca de informação e até mesmo lugar de resolução de simplificação da vida cidadina.

As múltiplas interfaces das tecnologias deslizaram para o mundo das artes e mudaram, inclusive, nossa forma de ver a vida, criá-la e recriá-la. Assim, as experimentações miméticas se tornaram possíveis através das linguagens artísticas. A arte, então, emerge das experimentações do ser humano com aquilo o cerca, fazendo esse indivíduo refletir sobre si, incorporando, no momento atual, diálogos com as tecnologias. É através dos meios tecnológicos e digitais hoje que o homem encontra vez e voz para ser, fazer, dizer, calar, imitar, denunciar ou agir sobre o mundo. A reflexão filosófica a respeito de como o homem lida com o real pela arte, no momento atual, encontra relevo nos fazeres das mudanças dos suportes, das formas de linguagem, nas mudanças e permanências das artes vanguardistas e a superação das simetrias e enquadramentos geométricos que fundam novas formas e novos fazeres.

É nesse contexto, e compreendendo essas inquietações da atualidade, que o curso de Especialização em Artes e Tecnologia situa sua proposta.

A oferta do curso deve-se:

1. ao fato de haver pequeno número de cursos de especialização em Artes no Estado de Pernambuco que não atendem completamente à demanda de

interessados na formação em nível de Pós-Graduação; 2. às necessidades sociais e demandas para o desenvolvimento local e regional, bem como as perspectivas de promover a ampliação da atuação da Universidade Federal Rural de Pernambuco, especialmente na região Nordeste;

3. a uma demanda de formação continuada de professores que atuarão, principalmente, com a utilização das tecnologias na prática Artística e em seus diversos segmentos;
4. à formação de professores para atuação como tutores virtuais no curso de Licenciatura em Artes Visuais Digitais.

A grande demanda de formação complementar de professores e diante de carência de oferta de cursos de Pós-graduação em Artes na região do Nordeste brasileiro, este projeto apresenta-se como uma ação de grande relevância para o desenvolvimento sociocultural desta região. Além disso, a proposta do deveu-se à solicitação de egressos do curso de Artes Visuais Digitais da UFRPE para complementação de formação.

Por fim, ressalte-se a relevância do processo de formação de professores no eixo epistemológico da cultura e das tecnologias contemporâneas. Assim, espera-se contribuir para a concretização de uma reconfiguração do cenário educacional no qual a arte poderá desempenhar um papel primordial na articulação de projetos interdisciplinares fundamentados em propostas curriculares atuais.

3.2 Concepção do Curso

A busca pelo saber expressar-se além das produções textuais não é algo novo e até ousamos afirmar que seja inerente ao ser humano, uma vez que a vemos presente em toda a história de nossas civilizações. O estudo das Artes nos permite aprimorar essa sensibilidade e perceber com uma maior criticidade o meio cultural nas mais variadas linguagens. O curso de Pós-Graduação em Artes e Tecnologia propõem uma formação de conceitos e técnicas sobre as Artes e suas tecnologias. Desta maneira, espera-se que o profissional, formado pela Universidade Federal Rural de Pernambuco, possa ser dotado de conhecimentos teórico-formais, poéticos técnicos suficientes para atuar em artes visuais, no campo da digitalidade.

Inserção das TIC's no mundo moderno tem promovido mudanças em todas as áreas do conhecimento, tanto no ensino como nas artes. De acordo com Sosnowski e Filho (2015), o uso das TIC's no ensino constitui uma ferramenta de desenvolvimento da criatividade dos alunos. Além disso, esse mesmo autor chama a atenção para a necessidade de familiarização do professor com as TIC's para que o processo ensino-aprendizagem seja bem explorado. Uma das maiores preocupações dos docentes, em relação ao ensino a partir das novas tecnologias, perpassam pelo domínio dos artefatos tecnológicos, pelas estratégias e metodologias de ensino e, uma preocupação de caráter mais subjetivo, que consiste no papel do professor e na perda do domínio da sala aula (ARROYO, 2000).

No campo das artes, a tecnologia promoveu uma revolução no fazer artístico, que pode ser experienciado através de diferentes aparatos tecnológicos. De acordo com Pimentel (2011, p. 769), “a tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte”. Nesse contexto, o ensino das artes precisa contemplar programas, aplicativos

em aparelhos celulares e inúmeras outras tecnologias que trabalha com elementos artísticos como desenho digital, pintura digital, modelagem tridimensional, edição de imagens, entre outros. Ao professor cabe dominar essas diferentes linguagens e auxiliá-lo ao estudante a combinar o domínio técnico com a criatividade e sensibilidade artística.

A Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2017) refere-se às artes e tecnologia como um objeto de conhecimento a ser explorada no ensino de artes do 6º ao 9º ano. Esse documento orienta o ensino e formação docente da educação fundamental apresenta competência e habilidades a serem desenvolvidas no ensino de artes. Na área do ensino de artes e tecnologia, pode-se citar as seguintes propostas que podem ser abordadas: analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc; desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais; explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais e; identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

O desenvolvimento deste curso pretende adotar como eixo norteador algumas as orientações da Base Curricular Comum, mas sobretudo, a vivência e discussão dos estudantes-professores de artes. Do ponto de vista pedagógico, a referência principal a ser adotada constitui a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2011). Essa autora, atualmente, é uma das principais estudiosas no campo da arte-educação. Ela elaborou a Abordagem Triangular, que se fundamenta na concepção de arte como cultura e expressão e de aprendizagem como dialógica, multicultural e construtivista, resultante da fruição estética, da contextualização e da produção artística (OLIVEIRA, 2013). Nesse contexto, a proposta deste projeto para o ensino da arte pressupõe um processo crítico de inter-relacionar a leitura da imagem, o fazer artístico e a contextualização. Dessa forma, espera-se que os estudantes-professores possam realizar uma análise crítica de suas práticas, ampliem suas visões de mundo e da arte.

3.3 Objetivos Gerais/Específicos

Colaborar com a reflexão do fazer artístico e suas mudanças na era contemporânea. Essas mudanças que interferem e agregam perfis de profissionais distintos, levam ao envolvimento das artes e multidisciplinaridade.

O programa do curso foi elaborado de modo a fazer com que os alunos aprendam e construam os seus conhecimentos e habilidades de forma interdisciplinar e colaborativa, fundamentados em estudos teóricos e práticos.

O programa do curso visa reforçar a arte local e do Brasil, apresentando suas estruturas e complexidades, ao longo das disciplinas/módulos. O ensino da arte terá como foco, também, as diversas dimensões da formação do artista, tais como: a teoria e história da arte e a análise e prática da arte contemporânea, em toda a sua dimensão local da cultura brasileira. O curso procurará desenvolver nos alunos a

visão crítica do mundo artístico e de seus meios de produção, atualizando, também, o seu conhecimento em relação à história do ensino da arte no Brasil, suas influências e tendências metodológicas.

Objetivo geral:

Formar profissionais especializados nas Artes Digitais, com direcionamento em variadas linguagens e atuação profissional, em destaque a Arte educação, em um contexto contemporâneo.

Específicos:

- Estimular as práticas criativas e artísticas com campo de investigação e pesquisa;
- Refletir sobre as especificidades das linguagens artísticas;
- Investigar a atuação da Arte educação e a sua importância na sociedade contemporânea e no indivíduo para o seu interconhecimento;
- Repensar a prática no ensino das artes com a sua inclusão de objetos digitais;
- Refletir sobre ações práticas direcionadas a implementação de eventos cultura;
- Promover ambiente propício à promoção de atos criativos.

4. ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO/CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

| Módulo I | | | | | | |
|-------------------------------|---|---------------|---------|----------------|-----------------|--|
| Nome completo das disciplinas | Ementa | Carga Horária | Crédito | Data de início | Data de término | Bibliografia básica (com até três obras por disciplina) |
| Ambientação | Orientações gerais acerca do curso de especialização. Preparação para o estudo na modalidade à distância. Reconhecimento de Ferramentas Digitais para interação no Ambiente Virtual de Aprendizagem. Formas de Comunicação aplicadas ao ensino a distância. | 30 | 02 | 10/2021 | 11/2021 | ALVES, Wiliam Pereira. Informática Fundamental: Introdução ao Processamento de dados. São Paulo: Erica, 2010. COX, K.K. Informática na Educação Escolar. Campinas, SP: Autores Associados, 2003. 10 MARCUSCHI, L.A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. Linguagem & Ensino, Vol. 4, nº 1, 2001. |
| Módulo II | | | | | | |

| Nome completo das disciplinas | Ementa | Carga Horária | Crédito | Data de início | Data de término | Bibliografia básica (com até três obras por disciplina) |
|--------------------------------------|--|---------------|---------|----------------|-----------------|---|
| Ateliê de Linguagens Artísticas | Teoria e prática da leitura da linguagem artística. Articulação dos fazeres artísticos. Linguagem e argumentação | 30 | 02 | 12/2021 | 12/2021 | DONDIS, D. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2000. MARTINS, Miriam; PISCOSQUI, Gisa; GUERRA, Maria. Didática no ensino da arte: a língua do mundo – poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998. OSTROWER, F. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 1999. |
| Processos Criativos e Meios Digitais | Processo de desenvolvimento da criatividade e sua aplicabilidade nas artes. Prática e experimentação de meios digitais no ensino das artes. | 30 | 02 | 01/2022 | 01/2022 | DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003. KNELLER, George. Arte e Ciência da Criatividade. São Paulo: Ibrasa, 1973. OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística. Rio de Janeiro: Campus, 1990. |
| Prática de Produção fotográfica | Conhecimentos acerca de composição fotográfica e práticas artísticas. | 30 | 02 | 02/2022 | 02/2022 | COSTA, H. e SILVA, R.R. A fotografia moderna no Brasil; São Paulo: Cosac Naify, 2004. DUBOIS, Philippe. Atos fotográficos e outros ensaios. Campinas: Papyrus, 1994 SANTAELLA, L. e NÖTH, W. Imagem: Cognição, semiótica, mídia São Paulo: Iluminuras, 2005. |
| Sessão e análise Filmica | Reflexões sobre o desenvolvimento e inclusão social a partir do cinema. Noções sobre análise filmica. | 30 | 02 | 03/2022 | 03/2022 | MANCUSO, B.F. & et al Minha vila filmo eu - Ensinando cinema na escola: manual para o Professor, Curitiba: Imagens da Terra Ed. 2012 |

| | | | | | | <p>PUCINI, S. Roteiro de documentário: Da pré-produção à pós-produção. Campinas, São Paulo: Papirus, 2009.</p> <p>SANTAELLA, L. e NÖTH, W. Imagem: Cognição, semiótica, mídia São Paulo: Iluminuras, 2005.</p> |
|----------------------------------|---|---------------|---------|----------------|-----------------|---|
| Produção de eventos artísticos | Conhecimento sobre planejamento e propostas para produção de eventos Artísticos. | 30 | 02 | 04/2022 | 04/2022 | <p>JÚNIOR, Leonardo H. Hoyl. Marketing de Eventos: Como Promover com Sucesso Eventos, Festivais, Convenções e Exposições. São Paulo: Atlas, 2003.</p> <p>MATIAS, M. Organização de eventos: procedimentos e técnicas. 5. ed. Barueri, SP: Manole, 2010</p> <p>MOURA, Edgar. Luz, Câmera e Ação. S. Paulo: Senac, 1999</p> |
| Módulo III | | | | | | |
| Nome completo das disciplinas | Ementa | Carga Horária | Crédito | Data de início | Data de término | Bibliografia básica (com até três obras por disciplina) |
| Semiótica na Arte educação | Estudo de aspectos em que a Semiótica pode contribuir para melhorar o processo da arte educação. Reflexões sobre as relações existentes entre a Semiótica e as tecnologias no contexto educacional. | 30 | 02 | 05/2022 | 05/2022 | <p>BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no Ensino da Arte. Ed. Perspectiva – São Paulo, 1994.</p> <p>FARCAS, Cleonilda Maria Tonin. Competências Semióticas na Educação. Toledo: Editora Fasul, 2006.</p> <p>SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.</p> |
| Metodologia da pesquisa em Artes | Estudo sobre tipos de pesquisa, etapas de uma pesquisa no campo das artes visuais. Conhecimento sobre as normalizações da ABNT. Definição da temática e objeto de pesquisa. | 30 | 02 | 06/2022 | 06/2022 | <p>ARGAN, Giulio Carlo. A história da arte. In: _____. História da arte como história da cidade. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>BRITES, Blanca; TESSER, Elida (org.) O meio como ponto zero:</p> |

| | | | | | | |
|------------------------------|--|----|----|---------|---------|--|
| | | | | | | <p>metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002.</p> <p>PILLAR, Analice Dutra et al. Pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Editora Universidade/UFRGS; Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 1993.</p> |
| Arte, tecnologias e inclusão | <p>Estudos sobre inclusão.</p> <p>Entendimentos gerais relativos à arte e diversidade sociais. As tecnologias como ferramenta promotora da inclusão. Direitos Humanos.</p> | 30 | 02 | 07/2022 | 07/2022 | <p>ANDREOZZI, M.L. Educação inclusiva: fracasso escolar da educação na modernidade. Educação e Subjetividade, Faculdade de Educação da PUCSP, Ano 1, n.02, p.43- 75, 2006.</p> <p>SAWAIA, B. As artimanhas da exclusão. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.</p> <p>MORGADO, J. Qualidade, inclusão e diferenciação. Lisboa: ISPA, 2003.</p> |
| Produção Orientada1 | <p>Apresentação e discussão dos projetos de pesquisa em andamento.</p> <p>Reflexão de temas básicos relevantes às temáticas.</p> | 30 | 02 | 08/2022 | 08/2022 | <p>BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2008.</p> <p>ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1988.</p> <p>FRAGOSO, S.; RECUERDO, R.; AMARAL, A. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011.</p> |
| Artes e Tecnologias Mobile | <p>Tecnologias Móveis e sua aplicabilidade na educação, análise e avaliação de projetos de pesquisas que se utilizam das tecnologias móveis no ensino das artes.</p> | 30 | 02 | 09/2022 | 09/2022 | <p>ARAÚJO, Yara Guasque Rondon. A arte da interface. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de. Arte em pesquisa: especificidades. Brasília: ANPAP/UNB, 2004.</p> |

| Módulo IV | | | | | | |
|---|---|---------------|---------|----------------|-----------------|---|
| Nome completo das disciplinas | Ementa | Carga Horária | Crédito | Data de início | Data de término | Bibliografia básica (com até três obras por disciplina) |
| Produção Orientada 2 | Apresentação e discussão das pesquisas em andamento. Apresentação do projeto da pesquisa de acordo com as normalizações da ABNT. Distribuição dos orientadores por linhas de pesquisa. | 30 | 02 | 10/2022 | 10/2022 | BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2008. ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1988. FRAGOSO, S.; RECUERDO, R.; AMARAL, A. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011. |
| Produção Orientada 3 | Apresentação e discussão das pesquisas em andamento. | 30 | 02 | 12/2022 | 12/2022 | BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2008. ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1988. FRAGOSO, S.; RECUERDO, R.; AMARAL, A. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011. |
| Módulo V | | | | | | |
| Nome completo das disciplinas | Ementa | Carga Horária | Crédito | Data de início | Data de término | Bibliografia básica (com até três obras por disciplina) |
| Orientação e Finalização do projeto de pesquisa | Escrita de trabalho de conclusão de curso | 30 | 02 | 01/2023 | 01/2023 | BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2008. ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1988. FRAGOSO, S.; RECUERDO, R.; AMARAL, A. Métodos de pesquisa para |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | internet. Porto Alegre: Sulina, 2011. |
|--|--|--|--|--|--|--|

5. DADOS RELATIVOS AO CORPO DOCENTE E TERMO DE COMPROMISSO

5.1 Dados gerais e termo de compromisso dos docentes da UFRPE que ministrarão disciplina

Os docentes do curso de Especialização em Artes e Tecnologia serão selecionados por edital de seleção promovido pela Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologias.

6. METODOLOGIA DO CURSO

O curso está distribuído em cinco módulos, totalizando 420 horas, conforme distribuição a seguir:

Módulo I: 30 horas

Módulo II: 150 horas

Módulo III: 150 horas

Módulo IV: 60 horas

Módulo V: 30 horas

A seguir visualiza-se as metas para cada módulo:

Módulo I: Realizar a ambientação no curso.

Módulo II: Desenvolver Competências sobre a Prática de Linguagens artísticas.

Módulo III: Refletir sobre a arte educação com o viés nas tecnologias e apresentar princípios norteadores para a pesquisa.

Módulo IV: Desenvolver o projeto de pesquisa e apresentar o Piloto do objeto de pesquisa. Iniciar as atividades de orientação do trabalho de conclusão de curso.

Módulo V: Entregar e apresentar a versão final do trabalho de conclusão do curso.

Cada mês os alunos podem cursar 30 horas aula de disciplina e, a partir do módulo III, deverão também iniciar produções relacionadas ao trabalho de conclusão do curso. O curso se dará a partir de atividades individuais e coletivas, presenciais e a distância. Os conteúdos e atividades estarão disponíveis no ambiente virtual do curso.

Cada disciplina será composta, no mínimo, por um livro-texto ou conjunto de artigos, uma vídeo aula, uma atividade desafio (ex: jogo), um fórum de discussão assíncrono, além de atividades práticas a serem desenvolvidas em sala de aula ou na comunidade, dispostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

7. INTERDISCIPLINARIDADE

Todas as atividades dos módulos serão direcionadas ao desenvolvimento da pesquisa do aluno e ao aperfeiçoamento do profissional nas diversidades da linguagem artística. A proposta teórica subjacente a este curso que consiste na Abordagem Triangular que prevê um movimento de fruição estética, da contextualização e da produção artística, prevê o estudo de forma mais abrangente a arte, o que implica, naturalmente no desenvolvimento dos processos de contextualização e de interdisciplinaridade.

8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APROVEITAMENTO DAS DISCIPLINAS

A aprovação do aluno requer a obtenção de nota igual ou superior a 7,0. A média final do curso corresponde a nota obtida partir da média aritmética das notas dos módulos. O discente será avaliado pelo respectivo professor, obedecendo aos seguintes conceitos e seus correspondentes numéricos, expressos em, no máximo, duas casas decimais:

A = Excelente (9,00 a 10,00)

B = Bom (7,50 a 8,99)

C = Regular (6,00 a 7,49)

D = Fraco (4,00 a 5,99)

E = Deficiente (0 a 3,99)

A média final do curso será calculada através da média aritmética da soma dos pontos obtidos em cada uma das disciplinas.

Para obtenção da aprovação, o discente deverá apresentar rendimento satisfatório em todas as atividades virtuais, no sistema AVA – Moodle, e presenciais propostas pelos docentes.

Será desligado do curso, o aluno que:

I – Obtiver média final nas disciplinas cursadas inferior a 7,0 (sete);

II – Abandonar uma ou mais disciplinas;

III – Apresentar frequência inferior a 75% (setenta e cinco por cento) em cada disciplina; IV – Obtiver conceito “E” em qualquer disciplina;

V – Não entregar a monografia ou Trabalho de Conclusão de Curso;

VI – Apresentar a Monografia ou Trabalho de Conclusão com comprovação de plágio.

9. SISTEMAS DE AVALIAÇÃO

O curso será avaliado pelos discentes, docentes e equipe técnica, conforme descrito a seguir:

9.1 Cursista:

O curso foi proposto numa perspectiva construtivista e a avaliação da aprendizagem é continuada considerando a relação de assiduidade, interação e integração entre grupos

e estudo do conteúdo e realização de atividades propostas pelo professor de cada módulo. Entre as atividades previstas estão:

- Participação efetiva no debate coletivo do Ambiente Virtual de Aprendizagem (chat, wiki, fóruns, correio eletrônico);
- Participação nos momentos presenciais;
- Desenvolvimento de projetos;
- Desenvolvimento de produções ou atividades artísticas;
- Realização das atividades propostas pelos executores;
- Exercícios de autoavaliação;
- Realização de exames presenciais através de avaliação escrita;
- Exercícios de fixação de conteúdo;
- Realização da avaliação final;
- Apresentação de trabalho por uma banca de professores;

A aprovação no curso requer a obtenção de nota igual ou superior a 7,0 em cada módulo do curso.

A média final do curso corresponde a nota obtida a partir da média aritmética das notas dos módulos.

A monografia de conclusão de curso será desenvolvida, pelo discente, durante o transcorrer dos estudos sob a orientação de seu respectivo professor orientador.

9.2 Curso:

A avaliação do curso consistirá na análise do corpo docente, coordenação, módulos ministrados, administração, bem como dos instrumentos ofertados para o desenvolvimento da proposta.

9.3 Professores:

Ao final de cada módulo, os professores e tutores serão avaliados quanto à didática, domínio do conteúdo apresentado, relacionamento com os cursistas, estímulo, envolvimento e sintonia com a proposta do curso.

9.4 Coordenação:

A coordenação será avaliada pelos professores e tutores no sentido de analisar a relação com a equipe (professores, tutores, suporte e cursistas), a capacidade de gestão compartilhada e da busca de soluções a possíveis problemas identificados.

9.5 Estrutura e administração do curso:

No decorrer do curso os alunos preencherão uma ficha de avaliação correspondente a estrutura das salas de aulas utilizadas (espaço físico, mobiliário, atendimento de secretaria, suporte online, qualidade da página no AVA, bem como das atividades oferecidas pelo curso.

10. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As atividades complementares neste curso se darão pela participação dos discentes na JEPEX e/ou outras atividades acadêmicas, fóruns de debates a distância, seminários e eventos na área de Educação a Distância. Os docentes participarão de eventos, encontros, reuniões e outras atividades científicas com pesquisadores em outros estados e países visando estabelecer parcerias para fortalecer e divulgar o curso.

11. INDICADORES DE DESEMPENHO

O programa adotará como indicadores de desempenho um número máximo de 30% de evasão dos seus discentes e um número mínimo de 35 alunos concluintes.

12. CARACTERÍSTICAS DA MONOGRAFIA OU DO TRABALHO DE CONCLUSÃO

Para obtenção do certificado de conclusão do curso será exigida a apresentação de trabalho de conclusão de curso, individual, no formato de um projeto com o foco na inovação e com temáticas que abordem as artes, tecnologias e/ou arte educação.

O tema do Trabalho de Conclusão de Curso será analisado e discutido previamente com o orientador escolhido, a partir da linha de sua pesquisa. O trabalho será elaborado individualmente e, uma vez discutido e aprovado o tema, os alunos apresentarão um cronograma de desenvolvimento, que servirá como instrumento de acompanhamento por parte dos professores e monitores.

Ao final, será realizado seminário de avaliação deste trabalho de conclusão de curso, com submissão dos projetos a banca examinadora, formada pelo orientador e docentes/pesquisadores convidados, devidamente qualificados e aprovado pelo CCD do curso e pelo CTA da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia.

Os melhores projetos serão apresentados no Workshop em Tecnologias na Formação de Professores e poderão vir a ser aplicados em outros polos de educação a distância do país visando a divulgação de ações positivas e sustentáveis, como forma de premiação dos seus atores.

Os participantes que obtiverem grau de aproveitamento exigido pelos professores em cada módulo e frequência nos encontros presenciais, bem como aprovação em seu trabalho de conclusão de curso, receberão certificado de conclusão que será de competência da UFRPE, através da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PRPPG).

13. RELAÇÃO DOS RECURSOS MATERIAIS E HUMANOS DE APOIO DISPONÍVEIS

13.1 Instalações físicas (salas de aula, laboratórios, outros):

As aulas acontecerão em cinco polos da UAB: Carpina, Gravatá, Jaboatão, Petrolina e Surubim.

13.2 Biblioteca (acervo bibliográfico):

Os alunos da Especialização em Artes e Tecnologia terão acesso à biblioteca dos seus respectivos polos e a biblioteca da UFRPE, que conta com um acervo de 6.500 livros impressos, entre outros materiais disponíveis.

13.3 Recursos de informática (equipamentos, software etc.):

O Centro conta com laboratórios de informática, sala de multimídia e outras estruturas que dão conta das necessidades do curso. O curso poderá contar com os recursos tecnológicos disponíveis no polo.

13.4 Recursos humanos:

O curso contará com uma coordenadora geral, uma coordenadora pedagógica, uma secretária, professores para cada disciplina, seis tutores virtuais e um tutor presencial.

14. TECNOLOGIA (EXCLUSIVO PARA CURSO A DISTÂNCIA)

O Ambiente Virtual de Aprendizagem de Extensão da UFRPE será o lugar das salas virtuais. O aluno terá acesso às aulas virtuais com recursos diversos. Para esta edição, não haverá produção de material didático. As aulas presenciais acontecerão uma vez a cada mês e os alunos serão acompanhados integralmente por tutores virtuais.