





DIRETORA GERAL

SUELI TONIAL PISTELLI

DIRETORA ACADÊMICA

FRANCILENE DUARTE

COORDENAÇÃO PÓS GRADUAÇÃO EAD

SANDRA REGINA COSTA DOS SANTOS

DESIGNER INSTRUCIONAL

.WERLON MENEZES CARNEIRO

EQUIPE TÉCNICA

AURINÉIA SUENY MATEUS CUNHA DOS SANTOS

APRESENTAR A DISCIPLINA/CURSO/TEMA

De início, é fundamental o professor/autor manter um diálogo com o leitor de forma agradável. Para isso, uma saudação de boas vindas será necessária. Além disso, o professor/autor terá que convidar o leitor para a leitura geral da disciplina, curso ou tema, o que abordará, pontos que serão tratados, debates que serão propostos, etc. Por exemplo:

Olá caríssimo(a) estudante,

Este E-book destina-se ao estudo da disciplina Didática do Ensino Superior. Essa disciplina é oferecida em todos os cursos de Pós-Graduação da Faculdade Laboro. A partir deste e-book, juntamente com as videoaulas e as atividades, você terá a oportunidade de discutir sobre as principais contribuições da didática para atuação do profissional do século XXI.

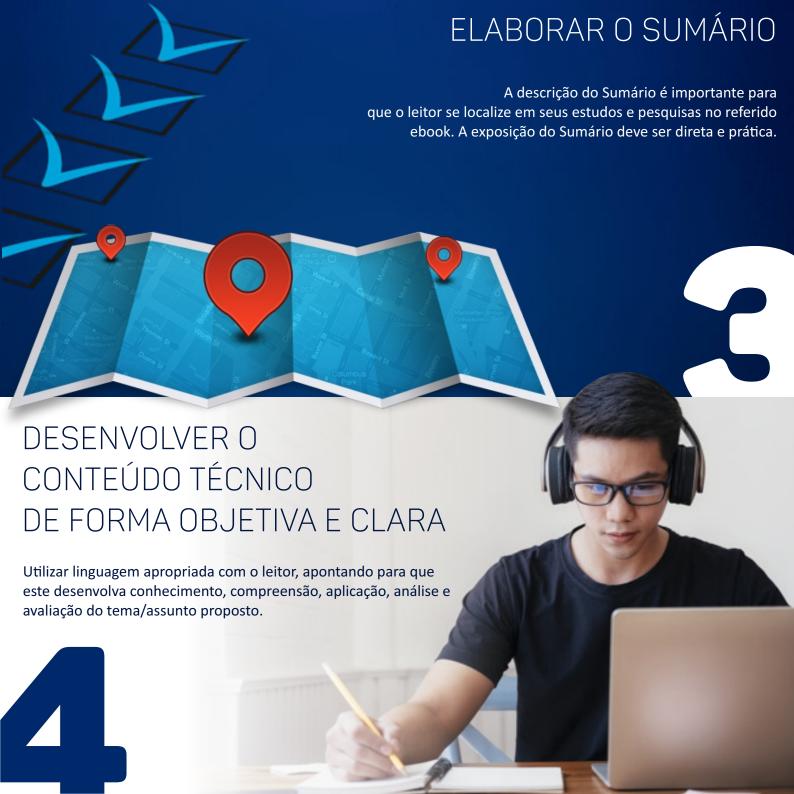


APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR (CURRÍCULO+FOTO OU AVATAR DO DOCENTE OU AUTOR).

A descrição do currículo do professor é um plus no material. Portanto, a exposição e detalhamento da sua formação e jornada profissional abrilhantará o ebook apresentado, garantindo segurança e capacitação.

A foto personalizará o ebook. Caso o professor/autor opte por avatar, várias opções de aplicativos estão disponíveis em lojas virtuais gratuitamente.







SUGERIR LEITURA E PESQUISA COMPLEMENTAR

A sugestão de PDFs, sites e plataformas webs, artigos, livros, revistas e instituições científicas, conselhos de classe, etc. servem para o leitor aprofundar ou contextualizar o assunto abordado.

É importante lembrar que as fontes sugeridas devem ser universal e comprovadamente reconhecidas, possuir credibilidade e cientificidade.



SUGERIR ILUSTRAÇÕES

Além de enriquecer o material visualmente, a sugestão de incluir ilustrações, ícones, gravuras, desenhos, cena, quadro e imagens para compor o ebook é fundamental. Propor exercícios, banco de questões, simulados, projetos, casos práticos, atividades avaliativas, resolução de problemas, (através das ferramentas google, gameficação, aplicativos, por exemplo) apontando para experiências interativas.





LABORO.EDU.BR SUPORTE@LABORO.EDU.BR





