



Instituto Politécnico de Tomar

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano Letivo 2015/2016

Pós-Graduação em Arqueologia Subaquática

Pós-Graduação, 1º Ciclo

Plano: Ata n.º27 de ESTT de 07/Maio/2013

Ficha da Unidade Curricular: Seminário de Investigação

ECTS: 8; Horas - Totais: 216,0, Contacto e Tipologia, TP:40.0; PL:20.0;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 346750

Área Científica:

Docente Responsável

Silvério Manuel Domingues Figueiredo

Docente e horas de contacto

Silvério Manuel Domingues Figueiredo

Professor Adjunto, TP: 40.05; PL: 19.95;

Objetivos de Aprendizagem

Sejam capaz de desenvolver uma atividade de investigação. Saibam reconhecer as diferentes metodologias de pesquisa e as mais apropriadas para cada trabalho arqueológico subaquático.

Saibam desenvolver competências técnicas e metodológicas para a apresentação dos seus projetos e ideias.

Conteúdos Programáticos

1. O que é a investigação científica.
2. O método científico
3. A Arqueologia e a subjetividade nas ciências humanas
4. Normas formais de trabalhos de investigação
5. Tipos de investigação.
6. Estudos de observação, inquéritos e análise de dados
7. As diferentes abordagens e citações bibliográficas
8. Estudos de caso e soluções encontradas.
9. As apresentações e métodos de captação de interesse.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

Metodologias de avaliação

Dois épocas de avaliação (Frequência e exame)

Avaliação sobre trabalho e apresentação de investigação científica.

Software utilizado em aula

Diversos; BBB

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

CERVO, A. L.; SILVA, R.; BERVIAN, P. A. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Prentice Hall do Brasil, 2006. 176p.

DMITRUCK, H. B. (Org) Diretrizes de metodologia científica. Chapecó: Argos, 2001. 121p.

GALIANO, A. G. O método científico: teoria e prática. São Paulo: Harbra. 1986. 220p.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Pretende-se com o ensino destes conteúdos que o aluno seja capaz de compreender, reconhecer e aplicar métodos de investigação, bem como as melhores técnicas de apresentação e desenvolvimento de pesquisa arqueológica subaquática.

Metodologias de ensino

Expositivo e Brainstorming

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Lecionação de conteúdos teóricos e práticos que permitem ao aluno uma visão geral do desempenho e investigação arqueológica.

A pós-graduação em arqueologia, gestão e educação patrimonial aposta numa aprendizagem à distância, através do e-Learning e vídeo-conferência, dando a possibilidade a todos os interessados de poderem participar. O e-Learning é uma ferramenta de ensino, baseada nas novas tecnologias, que foge ao tradicional modelo de aprendizagem. Fornece ao formando um conjunto de conteúdos pedagógicos de audiotexto e videotexto com os quais poderá interagir livremente. Neste sentido aplica o potencial das tecnologias de informação e comunicação ao desenvolvimento da formação curricular individual do aluno. Este poderá, sem sair de casa, consultar o programa lectivo, ter acesso aos apontamentos, realizar testes, enviar trabalhos, consultar as avaliações, solicitar explicações aos professores ou assistir em tempo real às aulas lectivas. As aulas ainda que decorram à distância pressupõem um sistema de controle de presença, permitindo ao aluno, levantar questões na sala de aula, interagir com os colegas, desenvolver trabalhos de grupo, ser acompanhado pelo docente e rever as mesmas na altura em que entender e onde quiser. É um processo personalizado que permite uma flexibilidade temporal e espacial, indo de encontro aos interesses do aluno e ao local onde este se encontra.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não aplicável.

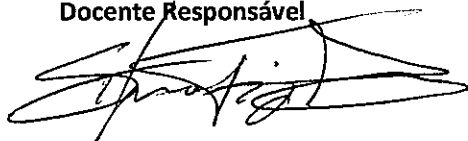
Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Consultar página de *elearning* da disciplina do curso. Nesta página, para além do programa completo, poderá consultar *links*, obras e artigos.

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso

Conselho Técnico-Científico