



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE PALOTINA

Coordenação do Curso de ou Departamento de Sociais e Humanas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: INFORMÁTICA E EDUCAÇÃO						Código: DSH018	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa			(X) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito: Número de vagas: 20		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial () Totalmente EAD () CH em EAD: Período Especial 3- Ensino Remoto III			
CH Total: 72 CH Semanal: 4,8	Padrão (PD): 72	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):

EMENTA

Plataformas computacionais aplicadas à educação não-formal e informal. Hipertexto e multimídia na educação. Recursos Educacionais Abertos. A sala de aula informatizada: novas estratégias de organização e funcionamento da sala de aula e da educação; disposições comunicacionais e infraestrutura que modificam a sala de aula presencial. Evolução e tendências da informática na educação: Educação online, *Mobile Learning*, *E-Learning*, *Blended Learning*, Jogos sérios (*serious game*). Estilos de aprendizagem e o uso da Informática na Educação. Tecnologia com interface tangível. Informática na Educação Especial.

PROGRAMA/CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

06/05- MÓDULO I- Plataformas computacionais aplicadas à educação não-formal e informal.

13/05- Conceito e característica de plataformas e aprendizagem em ambientes Virtuais

20/05- Contributos para uma metodologia de ensino a partir das diretrizes do conectivismo

27/05- Hipertexto e multimídia na educação.

28/05 - Ambientes multimídias interativos

- Estilos Individuais e Modalidades de aprendizagem

03/05- FERIDO CORPUS CRISTI

10/06-Recursos Educacionais Abertos (REA)

- Conceito e características do REA
- Movimento REA
- Princípios e ciclo de vida de um REA

- REA e Teoria de Aprendizagem

- **REA e direito autoral**

- Contribuições do REA na Educação

17/06- A sala de aula informatizada: novas estratégias de organização e funcionamento da sala de aula e da educação

- Disposições comunicacionais e infraestrutura que modificam a sala de aula presencial

24/07 - 01/07 e 08/07 - Evolução e tendências da informática na educação: Educação online, Mobile Learning, E- Learning, Blended Learning, Jogos sérios (serious game).

- *E-Learning* e Educação Online: reflexões em torno do conceito
- Modelos pedagógicos para a aprendizagem online
- -Benefícios e desafios do *Blended Learning* ou ensino híbrido
- *Blended Learning* no ensino superior
- Enquadramento teórico para a integração de tecnologias móveis em contexto educativo
- Conceito de *serious game*
- Linhas gerais para utilização dos *serious game* na aprendizagem
- Modelos de aprendizagem baseada em *serious game*

15/07- Estilos de aprendizagem e o uso da Informática na Educação.

- Características dos diversos estilos de aprendizagem
- Metodologias e estratégias pedagógicas no uso das tecnologias a partir dos diversos estilos de aprendizagem

16/07 e 17/07- Tecnologias com interface tangíveis.

- Conceituando tecnologias tangíveis
- Potencialidade educativas das interfaces tangíveis
- Características das interfaces tangíveis
- Interação humano- computador

19 a 31/07- FÉRIAS

05/08 e 12/08- Informática na Educação Especial.

- Tecnologias Assistiva
- Recomendações de Acessibilidade
- *Utilização de software e programas*

OBJETIVO GERAL

- Refletir sobre a importância da informática educativa como veículo que poderá estimular a adoção de estratégias de aprendizagem inovadoras em múltiplos contextos visando a promoção e desenvolvimento do pensamento crítico e complexo dos alunos, bem como analisar os impactos sócio-políticos de sua inclusão no seio da sociedade.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender o potencial das tendências da informática na atualidade como uma forma de promover a democratização do ensino.
- Refletir sobre o papel das plataformas como meio propulsor de aprendizagem multimodal
- Descrever e explicar a evolução e tendências educacionais provenientes da informática no cenário atual.
- Caracterizar os diversos estilos de aprendizagem
- Desenvolver metodologias e estratégias pedagógicas vocacionadas aos diversos estilos de aprendizagem por meio da incorporação de recursos tecnológicos
- Conceituar e caracterizar tecnologias tangíveis
- Identificar as potencialidades educativas das tecnologias tangíveis
- Criar artefatos com interfaces tangíveis a serem utilizados para melhorar a aprendizagem dos alunos da educação básica
- Compreender a importância do uso de recursos tecnológicos como um meio que poderá contribuir para a inclusão e aprendizagem dos alunos com deficiência
- Reconhecer as recomendações de acessibilidades quando da criação de recursos e ambientes digitais
- Conhecer alguns programas e *software* específicos para criação de ambientes ou recursos para alunos deficientes

- Enumerar e caracterizar alguns aplicativos utilizados na educação especial
- Desenvolver um aplicativo vocacionado aos alunos deficientes, visando contribuir para sua aprendizagem e desenvolvimento.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

O percurso metodológico da disciplina a ser ministrada durante o período especial, terá como base a aula expositiva através de vídeo aulas gravadas e disponibilizadas previamente pela docente, sendo portanto ministrada de forma **assíncrona**.

Os processos de ensino e aprendizagem ocorrerão com subsídio de recursos tecnológicos (Ambiente Virtual de Aprendizagem, Microsoft Teams, whatsApp, aplicativos e outros) como forma de possibilitar o diálogo com os estudantes a partir de análises, reflexões, exemplos, analogias e questionamentos, buscando sempre estabelecer conexões entre a realidade e o conteúdo estudado por meio de:

- Análises de textos e vídeos;
- Compartilhamento das soluções encontradas individualmente para situações-problemas apresentadas
- Sugestão de leituras obrigatórias e complementares.
- Utilização de recursos tecnológicos (AVA, Google drive e outros)
- Elaboração e discussão de resenhas/síntese;
- Estudos dirigidos

A cada novo módulo haverá um vídeo (previamente gravado) explicando o seu desenvolvimento. Também serão criados fóruns de discussão para que os alunos possam interagir com os colegas e docentes discutindo e elucidando possíveis dúvidas.

Após a explanação (assíncrona) dos conteúdos, os alunos desenvolverão atividades extraclasse (leituras, assistir vídeos, produção textual, etc.) a serem encaminhadas no AVA UFPR.

No que diz respeito ao material bibliográfico, todos os textos que constam nas referências, bem como todo material de apoio serão disponibilizados no AVA - UFPR

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será formativa tendo em vista as produções dos alunos e os critérios apresentados durante cada atividade. Esses critérios serão apresentados e discutidos previamente os alunos.

Quanto aos métodos estão previstos:

- Criação de artefatos com interface tangível, de baixo custo, oferecendo ao utilizador a possibilidade de navegar em um universo virtual, intuitivamente através dela.
- Criação de aplicativos para alunos deficientes
- Realização de registro sistemático das produções

Constituição das notas:

- Atividades avaliativas diversas ao longo da disciplina
- Criação de aplicativos
- Paper

OBSERVAÇÃO: De acordo com a resolução do período especial, o controle de frequência se dará por meio da realização, de forma assíncrona (participação e aulas e apresentação de trabalhos) e assíncrona (de trabalhos e exercícios domiciliares desenvolvidos pelos estudantes no AVA UFPR)

O aluno será aprovado quando obtiver uma nota superior ou igual a 70 (setenta) na média final.

O aluno que não atingir a média final de aprovação poderá fazer o exame final, desde que tenha a frequência mínima exigida e não tenha média inferior a 40.

"Art. 96. No exame final serão aprovados na disciplina os que obtiverem grau numérico igual ou superior a cinquenta (50) na média aritmética entre o grau do exame final e a média do conjunto das avaliações realizadas" (RESOLUÇÃO Nº 37/97 - CEPE).

As datas das avaliações serão combinadas com os alunos no primeiro dia letivo e reorganizadas conforme a necessidade e prévio acordo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação**: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 9.ed. Rev. Atual e ampl. São Paulo: Érica, 2012.

PEREIRA, Alice T. Cybis. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, Ltda, 2007

BEHAR, P. *Competências em Educação a Distância*. Porto Alegre: Penso, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

SILVA, Robson Santos. **Objetos de Aprendizagem para Educação a Distância**: recursos educacionais abertos para ambientes virtuais de aprendizagem. São Paulo: Novato Editora, 2001

LÉVY, Pierre. **A esfera semântica**: Tomo I: Computação, cognição, economia da informação. São Paulo: Annablume, 2014.

ALMEIDA, Fernando José. **Educação e Informática**. Os Computadores na Escola. São Paulo: Cortez, 2005.

MATTAR, João. **Games em Educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo; Pearson Prentice Hall, 2010

EICHLER, Marcelo Leandro; PINO, José Claudio Del. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**: desenvolvimento e avaliação de um projeto em Educação Ambiental, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

**OBS: ao assinalar a opção CH em EAD, indicar a carga horária que será à distância.*



Documento assinado eletronicamente por **ELIANA SANTANA LISBOA, COORDENADOR DO CURSO DE LICENCIATURA EM CIENCIA DA COMPUTACAO**, em 14/04/2021, às 19:36, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **3442870** e o código CRC **639018B4**.