



PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Campus: Luiz Meneghel	
Centro: Ciências Tecnológicas	
Curso: Sistemas de Informação	Modalidade: Licenciatura em Computação \ Bacharelado em Sistemas de informação

Disciplina: Informática Aplicada à Educação e Hiper mídias			
Código:	Série: 2º Ano	Turno: Noturno	
Carga Horária Semanal: 2		Carga Horária Total: 60	
		Teórica: 30	Prática: 30
<input checked="" type="checkbox"/> Obrigatória		<input type="checkbox"/> Optativa	
Números de Alunos por Turma:			
Docente Responsável: Fábio De Sordi Junior			

Ementa:
Objetivos do ensino de computação. Planejamento do ensino de computação. Confeções de instrumentos de ensino de computação. Temas livres em computação. Planejamento de hiper mídia na educação. Estratégias para o uso de softwares educativos nas escolas do ensino fundamental e de nível médio.

Conteúdo Programa:
<ul style="list-style-type: none">-Abordagem do contexto educacional brasileiro-Fundamentos teóricos do processo ensino-aprendizagem-O computador como ferramenta de construção do conhecimento-Formas de Utilização do Computador na Educação-Os Resultados pedagógicos e sociais do uso da informática na educação-Como utilizar as diferentes abordagens de pedagógicas (construtivismo, colaboração, etc) por meio da computação.-Processos de desenvolvimento, utilização e avaliação de Software Educacional-Objetos de Aprendizagem-As Diferentes formas de Utilização do computador na educação-Classificação de software educacional-Estratégias de uso do software educacional no ensino fundamental e médio-Técnicas e ferramentas envolvidas num processo de avaliação de software educacional-Modelos de representação de conhecimento-Metodologias para modelagem de cursos hiper mídia-Análise de Ferramentas de Autoria-Planejamento e criação de Hiper mídias

Metodologia:
Aulas expositivas empregando quadro e/ou Datashow; Aulas à Distância utilizando a plataforma Moodle Seminários; Trabalhos em grupo; Testes escritos; Demonstrações práticas realizadas pelo professor; Práticas realizadas pelos alunos em laboratório;

Critérios de Avaliação de Aprendizagem:
Serão realizadas 4 avaliações sendo que duas delas serão através de testes escritos e as demais serão através de trabalhos e seminários. MÉDIAFINAL=(PROVA1+PROVA2+TRABALHO1+TRABALHO2)/4



BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

SANDHOLTZ, J. H.; RINGSTAFF, C.; DWYER, D. Ensinando com tecnologia: criando salas de aula centradas nos alunos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

TAJRA, S. F. Informática na educação: professor na atualidade. São Paulo: Érica, 1998.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.

DIRKSEN, Julie. Design for how people learn. New Riders, 2015.

Bibliografia Complementar:

HEIDE, A. Guia do professor para a Internet: completo e fácil. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LEVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

LITWIN, E. (org.) Tecnologia educacional: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PAPERT, S. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994

Bandeirantes, 20 de Fevereiro de 2019.

Aprovado pelo Colegiado do Curso no dia ____ de _____ de _____.

Coordenador de Colegiado

Homologado pelo Conselho de Centro no dia ____ de _____ de _____.

Diretor de Centro