



**PLANO DE CURSO**

Dados Gerais da Turma		
<b>Turma:</b>	4105064 - EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS - Turma: 01 (2019.1)	
<b>Docente(s):</b>	1818777 - VIVIAN GALDINO DE ANDRADE	
<b>Carga Horária:</b>	60h	
<b>Créditos:</b>	4	
<b>Horário:</b>	3N34 5N12	
Programa do Componente Curricular		
<b>Ementa:</b>	As inovações tecnológicas no processo ensino-aprendizagem. A integração das mídias e as alterações do espaço e tempos de ensinar e aprender. Educação à distância. Mídias integradas como interlocutoras de novas estratégias de ensino aprendizagem. Incorporar as mais novas linguagens na construção do conhecimento escolar.	
<b>Objetivos:</b>	<p>Geral: • Analisar as relações entre a sociedade contemporânea, a educação e as tecnologias da informação e comunicação (TIC). Específicos: • Apresentar o contexto de surgimento da TIC, o Ciberespaço e a Ciberultura e as novas configurações que eles estabelecem para a sociedade e para a escola; • Discutir os novos ambientes de aprendizagem, as atuais estratégias de ensino e os novos perfis de discentes e docentes diante da TIC; • Analisar os processos educativos que surgem mediados por essas mídias digitais;</p>	
<b>Conteúdo:</b>	<p>UNIDADE I – As TIC, educação e sociedade 1. Tecnologias, TIC e suas representações na sociedade ao longo do tempo; 2. A Era Ciber: a sociedade e o advento do Ciberespaço e Ciberultura 3. O ensinar e o aprender no contexto da TIC: os diversos espaços digitais e o surgimento de novos perfis de discente e docente. 4. As "gerações da WEB" e a Educação 1.0, 2.0 e 3.0 5. As metodologias ativas e a TIC. UNIDADE II – A escola e seus novos sujeitos 1. Sujeitos "nativos" e "imigrantes" digitais; 2. A tecnodocência: do homo sapiens ao homo zappiens na sala de aula; 3. "Virtualidade" e "realidade" a partir de Pierry Lévy 4. Gamificação da educação: que fenômeno é esse? 5. Linux Educacional UNIDADE III – Oficinas Pedagógicas ABE: "Novas estratégias de ensino com as TIC" 1. Memes e a educação 2. Jogos eletrônicos e Gamificação 3. Webgincana e Gincana Escolar 4. Produção de animações temáticas 5. Livros digitais interativos"</p>	
<b>Habilidades e Competências:</b>	Formar graduandos/as para analisar os recursos tecnológicos existentes no cenário educacional atual, com vistas a potencializar o processo de ensino-aprendizagem.	
Metodologia de Ensino e Avaliação		
<b>Metodologia:</b>	<p>• Aulas expositivas e dialogadas; • Trabalhos em Grupo e produção de Oficinas Pedagógicas segundo os princípios da "Aprendizagem baseada em equipes (ABE)" FASE 1 Preparação (Pré-classe): Leitura do Material; elaboração de Plano de aula e de Roteiro de discussão dos Conceitos; (Atividade acompanhada pelo professor/monitor) FASE 2 Aplicação e distribuição equitativa das atividades (Na classe): Discussão do conteúdo segundo plano elaborado; uso de Exemplificações e modos de fazer durante a aula (Ficha de avaliação do Docente) FASE 3 Avaliação e Feedback: Resumo final da aula (em uma lauda, a ser entregue a turma); Elaboração de atividade de fixação, Correção e Feedback.</p>	
<b>Procedimentos de Avaliação da Aprendizagem:</b>	I Unidade: Avaliação escrita (10,0) II Unidade: Seminários Interativos - ABE Plano de aula + Desenvolvimento criativo + Avaliação e Feedback (10,0) III Unidade: Oficinas pedagógicas Roteiro da oficina + Desenvolvimento + Avaliação e Feedback (7,0) Memorial Descritivo (3,0)	
<b>Horário de atendimento:</b>	19h as 22:40 (terças e quintas-feiras)	
Cronograma de Aulas		
Início	Fim	Descrição
25/06/2019	25/06/2019	Apresentação do plano de curso
27/06/2019	27/06/2019	Contrato Pedagógico
02/07/2019	04/07/2019	Introduzindo o debate sobre a educação e as novas tecnologias
09/07/2019	09/07/2019	Ciberespaço e Ciberultura: a Era Ciber e as mudanças nas relações sociais Textos auxiliares:
11/07/2019	11/07/2019	Refletindo sobre a virtualidade e a realidade a partir de Pierry Lévy
16/07/2019	18/07/2019	O ensinar e o aprender no contexto da TIC: os diversos espaços digitais e o surgimento de novos perfis de discente e docente
23/07/2019	23/07/2019	As "gerações da WEB" e a Educação 1.0, 2.0 e 3.0
25/07/2019	25/07/2019	"Pensando as redes sociais digitais como ambientes de aprendizagem"
30/07/2019	30/07/2019	As metodologias ativas e a TIC
01/08/2019	01/08/2019	Avaliação I Unidade
06/08/2019	08/08/2019	Nativos e Imigrantes Digitais
13/08/2019	15/08/2019	A tecnodocência: do homo sapiens ao homo zappiens na sala de aula;
20/08/2019	22/08/2019	Atividade a Distância
27/08/2019	27/08/2019	O Ensino Híbrido, "aprendizagem sem costuras" e a nova ecologia da aprendizagem: o que seriam isso?
29/08/2019	29/08/2019	Gamificação da educação: que fenômeno é esse?
03/09/2019	05/09/2019	Linux na Educação
10/09/2019	12/09/2019	III Unidade Oficina 1: Memes e a educação
17/09/2019	19/09/2019	Atividade a Distância
24/09/2019	26/09/2019	Oficina 2: Jogos eletrônicos e/ou Gamificação
01/10/2019	03/10/2019	Oficina 3: Webgincana e/ou Gincana Escolar
15/10/2019	17/10/2019	Oficina 4: Livros Digitais Interativos
22/10/2019	22/10/2019	Dinâmica "O que eu aprendi?"
Avaliações		
Data	Hora	Descrição
01/08/2019	19	I Unidade
05/09/2019	19	II unidade
22/10/2019	19	III unidade
24/10/2019	19h	Reposição
29/10/2019	19h	Exame Final
24/10/2019		Reposição
29/10/2019		Exame Final
Referências Básicas		

**Dados Gerais da Turma**

<b>Tipo de material</b>	<b>Descrição</b>
Livro	VEEN, W.; VRAKKING, B. <b>Homo Zappiens: educando na era digital.</b> . Artmed Editora. 2009
Livro	Vani Kenski. <b>Educação e Tecnologias. O novo ritmo da informação.</b> . Papyrus. 2007
Livro	Steve e Ruth Bennett. <b>365 atividades infantis sem TV.</b> . Madras. 2002
Artigo	O uso de metodologias ativas com TIC: uma estratégia colaborativa para o processo de ensino e aprendizagem
Outros	O uso de Mapas Conceituais no ambiente escolar. Cartilha para o professor.
Artigo	O lugar do meme nos cursos de licenciaturas: formação docente para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
Artigo	Nativos e Imigrantes Digitais
Artigo	Jogos eletrônicos: Educação e Mídia
Outros	Google e suas ferramentas na Educação
Outros	Gamificação na Educação (p. 75-96)
Artigo	Formação de Professores e Novas Tecnologias: possibilidades e desafios da utilização de webquest e webfólio na formação continuada
Artigo	De Homo Sapiens à Homo Zappiens: sofrimento psíquico dos professores em formação diante das tecnologias digitais

**Referências Complementares**

<b>Tipo de material</b>	<b>Descrição</b>
Livro	João Mattar. <b>Web 2.0 e redes sociais na educação.</b> . Artesanato Educacional. 2013
Livro	João Mattar. <b>Games em educação: como os nativos digitais aprendem.</b> . Prentice Hall,. 2010