

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**

**PLANO DE ENSINO**

<b>Ano</b>	<b>Semestre Letivo</b>
2016	1

<b>1. Identificação</b>		<b>Código</b>
1.1 Disciplina: Informática na Educação		0350106
1.2 Unidade: Faculdade de Educação		
1.3 Departamento Responsável: Ensino		
1.4 Curso(s) Atendido(s)/Semestre do Curso: Licenciatura em Pedagogia		
1.5 Professor Regente: Cristian Cechinel		
1.6 Carga Horária Semestral	1.8 Caráter: ( ) Obrigatória ( X ) Optativa	1.9 Currículo: ( X ) Semestral ( ) Anual
Teórica: Exercícios:	Prática: EAD:	
1.7 Créditos: 4		
1.10 Horário/Local:		
1.11 Pré-Requisito(s):		

<b>2. Docência</b>				
	2.1 Encargo Didático Semanal	Teórica	Prática	Total

Professor(es)	1. Cristian Cechinel	68		68
---------------	----------------------	----	--	----

### 3. Ementa

Histórico, evolução e tendências da Informática na Educação. Instrumentação computacional do ensino. Ferramentas de Autoria. Ambientes de aprendizagem. Ensino à distância.

### 4. Objetivos

#### 4.1. Gerais

- Apresentar um panorama geral sobre as possibilidades da integração da informática no contexto educacional e instrumentalizar os(as) acadêmicos(as) na utilização de ferramentas computacionais em suas práticas pedagógicas

#### 4.2. Específicos

- Apresentar ferramentas computacionais para o desenvolvimento de atividades didáticas no computador e online
- Aprender a localizar e recuperar softwares educacionais e objetos de aprendizagem disponíveis livremente na internet
- Conhecer as potencialidades das ferramentas de informática para o apoio ao ensino

### 5. Metodologia de Ensino:

O método de ensino para essa disciplina será predominantemente o da sala de aula invertida. O professor disponibilizará materiais digitais instrucionais sobre os conteúdos (vídeo aulas, recursos interativos, apresentações) dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem. Os(as) acadêmicos(as) estudarão esses conteúdos e trabalharão em sala de aula os aspectos práticos dos mesmos. Na sala de aula os(as) acadêmicos(as) também realizarão exercícios, atividades em grupo e projetos que permitirão a aplicação dos conceitos previamente estudados.

Para alguns tópicos específicos será utilizado o método tradicional de ensino consistindo em apresentações teóricas dos conteúdos.

### 6. Descrição do Conteúdo/Unidades (Programa)

1. Informática na Educação
  - a. Definição, histórico e evolução
2. Objetos de Aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos
3. Repositórios Educacionais
4. Ferramentas de Autoria
5. Ferramentas de Trabalho Colaborativo

6. Cursos Online Abertos e Massivos

7. Educação a Distância e Ambientes virtuais de aprendizagem

<b>7. Cronograma de Execução</b>			
<b>Semana</b>	<b>Data</b>	<b>Tópico Abordado</b>	<b>Prática / Teórica</b>
1ª	18.03.2016	Informática na Educação. Introdução. Apresentação do Plano de Ensino. Apresentação do Moodle.	T
2ª	25.03.2016	Recursos Educacionais Abertos.	T
3ª	01.04.2016	Recursos Educacionais Abertos. Início do desenvolvimento de um REA	T
4ª	08.04.2016	Ferramentas de Trabalho Colaborativo. Google Drive.	T
5ª	15.04.2016	Ferramentas de Trabalho Colaborativo. Google Drive.	T
6ª	22.04.2016	Ferramentas de autoria.	T
7ª	29.04.2016	Entrega do Recurso Educacional Aberto no Moodle da Disciplina – Avaliação 1. (Atividade Semipresencial)	T
8ª	06.05.2016	Ferramentas de Autoria.	T
9ª	13.05.2016	Ferramentas de Autoria.	T
10ª	20.05.2016	Objetos de Aprendizagem. Repositórios de Objetos de Aprendizagem	T
11ª	27.05.2016	Entrega do produção de Recurso Educacional com alguma Ferramenta de Autoria Selecionada - Avaliação 2 (Atividade Semipresencial)	T
12ª	03.06.2016	Educação à Distância. Blogs.	T
13ª	10.06.2016	Blogs.	T
14ª	17.06.2016	Cursos Online Abertos e Massivos e Plataformas Abertas para a Aprendizagem.	T
15ª	24.06.2016	Desenvolvimento do Plano de Aula.	T
16ª	01.07.2016	Desenvolvimento do Plano de Aula.	T
17ª	08.07.2016	Avaliação 3 – Apresentação dos Projetos	T
	15.07.2016	Exame Final	

### **8. Atividades Discentes**

Os(as) discentes deverão estudar previamente os materiais que serão disponibilizados semanalmente pelo professor no Ambiente Virtual de Aprendizagem para então aplicar os conteúdos em atividades presenciais em sala de aula.

### **9. Critérios de Avaliação**

Ao longo do semestre os(as) acadêmicos(as) desenvolverão um recurso educacional aberto (REA) (Avaliação 1) de maneira colaborativa, além de um outro recurso educacional individualmente e utilizando uma ferramenta de sua escolha (Avaliação 2). Esses recursos devem ser contextualizados a um ambiente pedagógico de maneira que fique clara a forma de utilização dos mesmos junto aos alunos. Os(as) acadêmicos(as) também disponibilizarão os recursos nos blogs individuais criados por eles (Avaliação 3). Por último, os(as) acadêmicos(as) também deverão integrar os recursos desenvolvidos em um plano de aula voltado para a aplicação dos conteúdos estudados no cotidiano das atividades escolares (Avaliação 4). Com relação a essa última atividade, é permitido também a seleção de recursos educacionais digitais já existentes. Os(as) acadêmicos(as) também serão avaliados com relação ao cumprimento das atividades propostas ao longo da disciplina dentro do ambiente virtual de aprendizagem (Moodle) (Avaliação 5).

A nota final do(a) acadêmico(a) será composta pela média ponderada calculada a partir das notas e pesos descritos abaixo:

- Recurso Educacional Aberto desenvolvido colaborativamente (A1) (peso 20%)

- Recurso Educacional desenvolvido individualmente (A2) (peso 20%)
- Blog (A3) (peso 20%)
- Plano de Aula (A4) (peso 30%)
- Participação nas atividades disponibilizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (A5) (peso 10%)

Para ser aprovado(a) o(a) acadêmico(a) deverá:

- Obter média maior ou igual a 7,0, e
- Possuir um mínimo de 75% de presença às aulas da disciplina.

O exame final consistirá de uma prova que versará sobre o conteúdo completo do semestre.

## 10. Bibliografia

### 10.1. Básica

RBIE – Revista Brasileira de Informática na Educação ISSN 1414-5685 [www.sbc.org.br/rbie](http://www.sbc.org.br/rbie)

Renote – Revista Novas Tecnologias na Educação ISSN 1679-1916

<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/>

Wiley, D. A. (2002). The instructional use of learning objects, Agency for instructional technology.

### 10.2. Complementar

Objetos de Aprendizagem Volume 1 - Introdução e Fundamentos. Juliana Braga (organizadora). Santo André, Editora da UFABC, 2014. [Coleção Intera].

Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects (IJELLO).

<http://www.informingscience.us/icarus/journals/ijello/>. Online ISSN: 2375-2076