

**CARACTERIZAÇÃO DO MÓDULO
CURSO DE PEDAGOGIA**

CURSO/SEMESTRE	PEDAGOGIA
DISCIPLINA	AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS): POSSIBILIDADES CONTEMPORÂNEAS PARA ENSINAR E APRENDER
CARÁTER DISCIPLINA	Optativa
PRÉ-REQUISITO	NT
CÓDIGO	0361303
DEPARTAMENTO	Fundamentos da Educação
CARGA HORÁRIA TOTAL	68 h
CRÉDITOS	04
NATUREZA C.HORÁRIA ANO/SEMESTRE	Teórica/prática A partir de 2006 / 1º
PROF. RESPONSÁVEIS	
OBJETIVOS	<p>GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o funcionamento de alguns sistemas operacionais de um computador; - Aprender a utilizar softwares que sejam úteis no dia a dia do professor; - Conhecer ferramentas da Web 2.0 para uso pedagógico; - Interagir com as TICs nas situações de ensino e de aprendizagem; - Visibilizar a interferência e os efeitos das TICs no contexto educativo contemporâneo; - Perceber como as novas tecnologias de Informação e Comunicação instituem modos de subjetivações em situações de Ensino e de Aprendizagem; - Refletir sobre a relevância dos jogos eletrônicos para o ensino/aprendizagem; - Conhecer algumas técnicas de edição de áudio e vídeo; <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentar como funcionam sistemas operacionais e softwares para serem

	<p>utilizados como ferramentas pedagógicas;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criar e/ou experienciar metodologias pedagógicas de uso das TICs em sala de aula; - Distinguir as diferentes redes sociais na internet e suas apropriações por parte dos usuários; - Compreender as especificidades das redes sociais na internet e seus possíveis usos enquanto objetos de ensino e aprendizagem; - Refletir sobre as relações entre as TICs e a pedagogia; - Pensar sobre o papel do professor que utiliza a tecnologia e os jogos eletrônicos em suas práticas; - Conhecer jogos que possam ser utilizados em sala de aula;
<p>EMENTA</p>	<p>A disciplina propõe-se a problematizar a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade atual, modos de subjetivação e o alcance didático em situações de ensino e de aprendizagem.</p>
<p>PROGRAMA</p>	<p>I - A interferência das TIC's nos modos de vida contemporâneos</p> <p>II - O uso das TIC'S no ensino e na aprendizagem</p> <p>Sistema operacional de um computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows; - Sistema de arquivos (salvar, apagar, renomear, etc.); - Principais ferramentas; <p>Conhecer um software de Editoração de Textos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Word <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a interface do programa e principais barras de ferramentas; - Formatação de Texto; - Formatação de Parágrafos; - Criação de Tabelas; - Inserção de Figuras. <p>Conhecer um software de Planilha de Cálculos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Excel <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a interface do programa e principais barras de ferramentas;

- O que é uma planilha;
- Funções Principais;
- Formatação de Células;
- Como criar gráficos a partir de dados da planilha.

Conhecer um software de Planilha de Cálculos

- Microsoft Powerpoint
- Conhecer a interface do programa e principais barras de ferramentas;
- Como criar um slide;
- Como inserir texto, figuras e som em um slide;
- Como personalizar uma apresentação.

O que é a Internet ?

- World Wide Web
 - Conhecer as características dos principais navegadores para Internet:
- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Conhecer interface do programa e principais barras de ferramentas
- E-mail
 - O endereço eletrônico de email
 - Tipos
 - POP3;
 - Webmail

Conhecer ferramentas da Web 2.0

- Gmail – Criação de email
- Blogger – Criação de blog
 - Conhecer interface do sistema e principais ferramentas disponíveis;
 - Como criar uma conta de email;
 - Como enviar e receber emails;
 - Como anexar arquivos ao email;
 - Como criar um blog;

	<ul style="list-style-type: none">- Como postar mensagens e imagens no blog;- Como postar vídeos no blog. <p>III – A Internet como fonte de pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none">- Ferramentas de Busca na Internet;- Webquest;- Blogquest <p>IV- Redes Sociais como objetos de aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none">- O que são redes sociais na Internet;- Especificidades dos principais sites de redes sociais (orkut, flickr, twitter, etc.);- Possíveis utilizações das redes sociais na internet como objetos de aprendizagem. <p>V - Os jogos eletrônicos como ferramentas de ensino e de aprendizagem</p> <p>VI - Oficina de edição de áudio e vídeo</p> <ul style="list-style-type: none">- Adobe Premiere;- Audacity;- Windows Movie Maker.
BIBLIOGRAFIA	<p>BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas Sobre a Experiência e o Saber de Experiência. <i>Revista Brasileira de Educação</i>, n. 19, páginas 20 a 28, jan/abr, 2002.</p> <p>DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo? In: <i>Michel Foucault, filósofo</i>. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento.</p> <p>DEMO, Pedro. <i>Professor do futuro e reconstrução do conhecimento</i>. 2ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.</p> <p>JENKINS, Henry. <i>Cultura da Convergência</i>. São Paulo: Editora Aleph, 2008.</p> <p>JOHNSON, Steven. <i>Cultura da Interface - Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar</i>. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2001.</p> <p>JOHNSON, Steven. <i>Emergência: A dinâmica de rede em formigas</i>,</p>

cérebros, cidades. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2003.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da Inteligência - O Futuro do Pensamento na Era da Informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. Inteligência Coletiva - Por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

LINS, Daniel (org.) Cultura e Subjetividade: Saberes nômades. Campinas: Papyrus, 1997.

MARCONDES FILHO, Ciro. *Sociedade Tecnológica*. São Paulo: Editora Scipione, 1994.

MORAN, José, MASETTO, Marcos, BEHRENS, Marilda. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

MORAN, José. *A Educação que Desejamos – novos desafios e como chegar lá*. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MERCADO, Luís. *Novas Tecnologias na Educação: Reflexões sobre a Prática*. Maceió, AL: Edufal, 2002

RIOS, Terezinha Azeredo. *Ética e competência*. 9ª Edição. São Paulo: Cortez, 2000.

SPEROTTO-PERUZZO, Rosária. O Caso Pokémon: a mídia como um dispositivo de produção de subjetividade na infância. In: *Saberes e Linguagens de Educação e Comunicação*. 1 ed. Pelotas: Editora Gráfica Universitária – UFPel 2001.

MEMÓRIA, Felipe. *Design para a Internet: projetando a experiência perfeita*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 4ª reimpressão.

PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SPEROTTO, Rosária Ilgenfritz. *Os Jogos Eletrônicos: dispositivos de constituição de subjetividades e de aprendizagens no contemporâneo*. Disponível em
<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/rosariasperotto.pdf>> Acesso em: 24 de maio de 2009.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, 1979.

A con
deste
part
144