



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**

## **PLANO DE ENSINO**

**1º SEMESTRE DE 2022**

### **I. IDENTIFICAÇÃO**

Unidade Acadêmica: Ciências Exatas

Curso: Bacharelado em Ciência da Computação

Disciplina: Núcleo Livre – O uso de “tecnologias” no processo de ensino-aprendizagem

Carga horária semestral: 64

CH Teórica: 32

CH Prática: 32

Ano: 2/2022

Turma/turno: Livre

Docente: Ana Carolina Gondim Inocência

Nº de vagas: 30

Modalidade: Presencial

### **II. EMENTA**

Histórico da informática na educação. O papel das Tecnologias de Informação e Comunicação. Como os nativos digitais aprendem. Software Educacional. O uso de jogos na educação. Tecnologias que educam. Ambientes de Aprendizagem. Educação a distância e o Aluno Virtual. M-Learning e U-Learning.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo Geral**

Permitir ao aluno estar apto a reconhecer as novas tecnologias como recurso desencadeador de novas estratégias de aprendizagem, capaz de contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento, bem como avaliar os desdobramentos de sua inserção no âmbito educacional.

#### **Objetivos Específicos**

(i) Compreender a sociedade da informação na história e identificar suas características quanto à redefinição de papéis dos agentes da educação. (ii) Entender os elementos desejáveis em um processo de formação de professores para o uso das "novas" tecnologias no processo de ensino e aprendizagem; (iii) Refletir sobre o contexto atual em que vivemos, em especial sobre o papel da tecnologia nesse processo de ensino e aprendizagem, esclarecendo os desafios que esse contexto coloca à nossa visão da educação e do papel da escola.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

#### IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CRONOGRAMA

##### INFORMAÇÕES IMPORTANTES:

- i) o cronograma de aulas descrito abaixo consiste em uma previsão e pode sofrer modificações no decorrer da disciplina; e
- ii) todas as atividades virtuais realizadas no AVA são contabilizadas na carga horária da disciplina com carga horária variável, dependendo da atividade.

##### LEGENDA

	Avaliações		Feriados/Outras atividades		Entrega e discussão notas		Reposição
--	------------	--	----------------------------	--	---------------------------	--	-----------

AULA	DATA	Hs	CONTEÚDO	REFERÊNCIAS
1	09/08/2022	2	Histórico da Informática na Educação	(VALENTE; ALMEIDA, 2021)
2	10/08/2022	2	Histórico da Informática na Educação	(VALENTE; ALMEIDA, 2021)
3	16/08/2022	2	Os novos perfis – Aluno e Professor	(PACHECO, 2019)
4	17/08/2022	2	Os novos perfis – Aluno e Professor	(PACHECO, 2019)
5	23/08/2022	2	Tecnologias que educam	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
6	24/08/2022	2	Tecnologias que educam	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
7	30/08/2022	2	Tecnologias que educam	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
8	31/08/2022	2	Tecnologias que educam	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
9	06/09/2022	2	Projeto Jogo/Sw educacional	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
	07/09/2022		FERIADO INDEPENDÊNCIA DO BRASIL	
10	09/09/2022	2	Prática Projeto Jogo/Sw educacional - reposição	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
11	13/09/2022	2	Os tipos de Software Educacional	(BITTENCOURT; ALBINO, 2017)
12	14/09/2022	2	Os tipos de Software Educacional	(JÚNIOR; MELO, 2021)
13	20/09/2022	2	Jogos Sérios	(JÚNIOR; MELO, 2021)
14	21/09/2022	2	Jogos Sérios	(LARSON, 2019)
15	27/09/2022	2	Gamificação	(LARSON, 2019)
16	28/09/2022	2	Gamificação	(LARSON, 2019)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**

17	04/10/2022	2	Entrega Projeto Jogo/Sw Educacional	
	05/10/2022		Não haverá aula – Avaliação INEP	
18	11/10/2022	2	ENTREGA E DISCUSSÃO N1	(GOMES; PIMENTEL, 2020)
	12/10/2022	2	FERIADO NOSSA SENHORA APARECIDA	(GOMES; PIMENTEL, 2020)
19	18/10/2022	2	CONEPE	
20	19/10/2022	2	CONEPE	
21	25/10/2022	2	Ambientes Virtuais de Aprendizagem	(HEMPE; NOGUERA, 2016)
22	26/10/2022	2	Ambientes Virtuais de Aprendizagem	(HEMPE; NOGUERA, 2016)
23	01/11/2022	2	Educação a Distância e o Aluno Virtual	(HEMPE; NOGUERA, 2016)
	02/11/2022		FERIADO FINADOS	
24	08/11/2022	2	Educação a Distância e o Aluno Virtual	(HEMPE; NOGUERA, 2016)
25	09/11/2022	2	M-Learning e U- Learning	(BEHAR,2021)
	15/11/2022		FERIADO PROCLAMAÇÃO DA REPÚBLICA	
26	16/11/2022	2	M-Learning e U- Learning	(BEHAR,2021)
27	22/11/2022	2	M-Learning e U- Learning	(BEHAR,2021)
28	23/11/2022	2	O futuro das Tecnologias no processo de ensino e aprendizagem	(BEHAR,2021)
29	29/11/2022	2	Desenvolvimento do projeto	
30	30/11/2022	2	Desenvolvimento do projeto	
31	02/12/2022	2	ENTREGA JOGO/SW EDUCACIONAL	
32	05/12/2022	2	ENTREGA E DISCUSSÃO MÉDIAS FINAIS	



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**

**V. METODOLOGIA**

Aulas presenciais com uso de recursos de apoio (tecnologias que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem: ClassCraft, Kahoot, Google Classroom, entre outras). Uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) para disponibilização de conteúdo, entrega dos projetos que serão componentes das avaliações. Atendimento individual ou em grupos. Aplicação de atividades relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de habilidades relacionadas a tecnologias no processo de ensino e aprendizagem por meio de desafios a serem entregues pelo AVA do SIGAA.

**VI. ATIVIDADES SUPERVISIONADAS**

Aplicação de atividades (questionários, fóruns, debates, entre outros) relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de habilidades relacionadas a tecnologias no processo de ensino e aprendizagem com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem institucionalizado (SIGAA) e Google Classroom. Também serão aplicados desafios gamificados como forma de atividades supervisionadas para promover uma maior interação e engajamento.

Observação: Conforme disposto no art. 16 do RGCG (Resolução CEPEC 1557R): A hora-aula em cursos presenciais será de 60 (sessenta) minutos, sendo 50 (cinquenta) minutos de aulas teóricas e práticas e 10 (dez) minutos de atividades acadêmicas supervisionadas, conforme legislação em vigor.

**VI. PROCESSOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA:**

As avaliações serão organizadas em dois conjuntos, N1 e N2, cujo grau máximo de cada conjunto será de 10 (dez) pontos. A Média Final da disciplina será resultante da Média Aritmética Simples das notas N1 e N2, conforme a seguinte expressão:

$$MF = (N1 + N2) / 2$$

Onde:

MF = Média Final

N1 = Nota resultante do primeiro conjunto de avaliações

N2 = Nota resultante do segundo conjunto de avaliações

- Primeiro conjunto de avaliações (N1) será composto por:

- Projeto do Jogo/Sw Educacional – 100% do conjunto N1

- Segundo conjunto de avaliações (N2) será composto por:

- Protótipo Jogo/Sw Educacional – 100 % do conjunto N2

**Gamificação 1,0 ponto Bônus média final**

**VII. BIBLIOGRAFIAS**

**Básica**

VALENTE, J.A. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas : UNICAMP-NIED, 1999.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação escolar e as tecnologias da informática**. Belo Horizonte : Autentica, 2002.

PERRENOUD, Philippe Perrenoud ; tradução RAMOS, Patrícia Chittoni. **10 novas competências para ensinar : convite à viagem**. Porto Alegre : ARTMED, 2000.

**Complementar**

MATTAR, João. **Games em Educação - Como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice, 2010.

SACCOL, Amarolinda; SCHELEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. **m-learning e u-learning - novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson Prentice, 2011.

CARVALHO, Fábio C. A; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologias que Educam**. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

BELLONI, Maria Luiza; **Educação a Distância**. Campinas - SP: Autores Associados, 2003.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PALLOFF, Rena M.; PRAT, Keith. **O aluno virtual**. Porto Alegre - RS: Artmed Editora, 2003.

### **Virtual**

VELENTE, José Armando; ALMEIDA, Fernando José. “Visão analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor. NIED-UNICAMP/PUC-SP. Disponível em: <http://www.geogebra.im-uff.mat.br/biblioteca/valente.html#:~:text=A%20Hist%C3%B3ria%20da%20Inform%C3%A1tica%20na,ra%C3%ADzes%20s%C3%B3lidas%20e%20relativa%20maturidade>. Acessado em 03/05/2021.

PACHECO, Cinthia Alencar. Aluno tecnológico: o perfil do aluno e sua relação com o professor na era digital. 2019. 94 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Goiás, Jataí, 2019.

BITTENCOURT, Priscilla A. Santana; ALBINO, João Pedro. “O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI”. Revista Ibero-Americano de Estudos em Educação, V. 12, n.1, p.205-214, 2017.

JÚNIOR, Ismael Lemes Vieira; MELO, José Carlos de. “Utilizando as tecnologias na educação: possibilidades e necessidades nos dias atuais”. Brazilian Journal of Development, Curitiba, V.7, n.4, p. 34301-34313, 2021.

LARSON, Kristi. “Serious Games and Gamification in the Corporate Training Environment: a Literature Review”. Association for Educational Communications & Technology. Texas. 30 November 2019.

DE OLIVEIRA, Filipe Lopes; DA FONSECA, Vitória de Azevedo. “Jogar e Aprender: As possibilidades da Utilização de Jogos na Educação”. Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online. Faculdade de Letras – UFMG. 2020.

GOMES, Alex Sandro; PIMENTEL, Edson Pinheiro. “Ambientes Virtuais de Aprendizagem para um Educação Mediada por Tecnologias Digitais”. Informática na Educação. Série de Livros-texto CEIE-SBC. 2019. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/> Acessado em: 12 de maio de 2021.

HEMPE, Cléa; NOGUERA, Jorge Orlando Cuellar. “A Educação a distância e o Perfil do Aluno Virtual”. Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância. UFS-CAR. 2016

BEHAR, Patricia Alejandra. “EduMobile”. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: [http://www.nuted.ufrgs.br/oa/edumobile/m3\\_ml.html](http://www.nuted.ufrgs.br/oa/edumobile/m3_ml.html). Acessado em: 12 de maio de 2021.

Jataí, 05 de agosto de 2022

Ana Carolina Gondim Inocêncio  
Docente do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação