
	<p align="center"> <b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS</b>  <b>PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO</b>  <b>CÂMPUS DE PALMAS</b>  <b>CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO</b>  109 Norte Av. Ns 15 ALCNO 14   77001-090   Palmas/TO  lcomp@mail.uft.edu.br </p>	
--	--	--

## PROGRAMA DA DISCIPLINA

### Práticas de Ensino em Computação 2

#### INFORMAÇÕES GERAIS

<b>Código:</b>	<b>Créditos:</b> 5	<b>Carga Horária:</b> 75h	<b>Tipo:</b> Obrigatória
<b>Professor:</b> Glenda Michele Botelho			<b>Semestre:</b> 2023/2

### 1 EMENTA

Aplicação de metodologias focadas na construção colaborativa de conhecimento para o ensino das disciplinas desenvolvidas no curso de Licenciatura em Computação.

### 2 OBJETIVOS

#### 1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o arcabouço metodológico para o planejamento, desenvolvimento e avaliação das práticas de ensino de computação.

#### 1.2 Objetivos Específicos

- Aprender sobre os conceitos referentes a sala de aula inovadora.
- Aprender estratégias pedagógicas para aprendizagem ativa.

### 3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Desafios da profissão docente.
- A sala de aula inovadora.
  - Por que inovar na educação?
- Metodologias Ativas.
  - Aspectos históricos e desafios atuais.
- Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa.

### 4 METODOLOGIA

#### 3.1 Ensino

A aula está construída no Ambiente Virtual de Aprendizagem institucional – AVA UFT, contendo:

- Material de referência (conteúdo base);
- Artigos extras para reflexão acerca dos conteúdos apresentados;

- Fórum interativo para discussão sobre as estratégias pedagógicas para Aprendizagem Ativa.

Não obstante será realizado um encontro síncrono e/ou presencial, onde o material (base e complementar) serão discutidos e trabalhados.

### 3.2 Avaliação

A disciplina será avaliada a partir de duas classes de atividades: a) Resolução dos exercícios/atividades/avaliações disponibilizados no ambiente virtual (que corresponde a 70% da nota); b) Fórum interativo, que faz parte do acompanhamento de aprendizagem contínua (que corresponde a 30% da nota). A nota final será composta pela soma.

Alunos com média igual à 7.0 ou mais serão aprovados.

Alunos com média entre 4.0 e 6.9 farão exame final.

Alunos com média inferior à 4.0 serão reprovados.

## 5 CRONOGRAMA DE AULAS

Semana	Tema/Atividade
1	Apresentação do Plano de Ensino (Ementa; Objetivos; Metodologia; Conteúdo Programático; Cronograma de Aula); Apresentação do docente. Desafios da profissão docente. Exercícios.
2	A sala de aula inovadora. Por que inovar na educação? Exercícios
3	Metodologias Ativas: aspectos históricos e desafios atuais Exercícios
4	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
5	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
6	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
7	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
8	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
9	Estratégias Pedagógicas para a Aprendizagem Ativa
10	Exame Final

## 6 BIBLIOGRAFIA

### 6.1 Básica

FEITOSA TAJRA, Sanmya. Informática na educação: O uso de tecnologias digitais na aplicação das metodologias ativas. 2018.

BLIKSTEIN, Paulo; F. ZORZO, Avelino; RAABE, André. Computação na Educação Básica: Fundamentos e Experiências. 2020.

BEECHER, Karl. Computational Thinking: A beginner's guide to problem-solving and programming. 2017.

## **6.2 Complementar**

CAMARGO, Fausto. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. 2018.

BARBOSA MAILZA & ROSA, Francisca. 365 Atividades STEM. 2021.

MINGUET, Pilar Aznar. A construção do conhecimento na educação. Artmed, 1998.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Penso, 2017. Disponível em: [https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2022/10/20220928\\_094536.pdf](https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2022/10/20220928_094536.pdf). Acesso em: 15 out. 2022.

---

PROFA. DRA. GLENDA MICHELE BOTELHO  
MATRÍCULA: 2067513