



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO.
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA – EIA**

**Programa de disciplina
TIN0128 – Informática na Educação 2020.2**

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

DEPARTAMENTO: Informática Aplicada

DISCIPLINA: Informática na Educação

CÓDIGO: **TIN0128**

TIPO: Optativa

CARGA HORÁRIA: 60 horas

Nº DE CRÉDITOS: 4 créditos

PERÍODO: -

PROFESSOR(ES): Mariano Gomes Pimentel (Matrícula SIAPE: 1552823)

CURSO A SER OFERTADA EM 2020.2: Bacharelado em Sistemas de Informação

EMENTA:

Histórico, evolução e tendências. Teorias de Aprendizagem e Métodos Educacionais. Sistemas computacionais voltados para a educação (Tutoriais (CAI), Software educacional, Jogos, Simuladores, Editores, Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Educação a Distância (EAD), Redes Sociais.

PRÉ-REQUISITOS: nenhum

OBJETIVOS DA DISCIPLINA:

Trabalhar com os estudantes os conceitos, técnicas e ferramentas relacionados ao desenvolvimento e uso de aplicações computacionais voltadas para a educação.

METODOLOGIA:

Aprendizagem Baseada em Projetos. Ao longo da disciplina, os alunos, em grupos, deverão projetar um sistema computacional (ou módulo) para ser usado em educação. Para apoiar os estudantes na concepção do projeto, são realizadas aulas remotas síncronas com apresentação e discussão de conteúdos e seminários onde os alunos apresentam e discutem tópicos do conteúdo programático e as etapas intermediárias de seus projetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Educação online
- Informática e Sociedade
- Teorias psicopedagógicas e tecnologias computacionais para educação
- Concepção comportamentalista: instrução auxiliada por computador (CAI), tutoriais, programas de exercício-e-prática, e jogos instrucionais de treino e prática.
- Concepção construtivista: editores (de texto, de imagem, de planilha etc.), jogos de estratégia e de lógica, software de simulação e de modelagem, linguagem de programação LOGO e software de autoria.
- Concepção sócio-interacionista: ferramentas de comunicação (correio-eletrônico (e-mail), lista de discussão, fórum de discussão, bate-papo (chat), videoconferência etc.), as plataformas de Educação a Distância (EAD), editores cooperativos, e mesas-computadores (table-top).
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem
- Redes Sociais e Educação
- Sistemas para Autoria e Multiletramentos

- História do uso de Informática na Educação

CRONOGRAMA:

Cronograma da disciplina por semana

Semana 1 03/03/21	Educação online
Semana 2 11/03/21	Informática e Sociedade
Semana 3 18/03/21	Teorias psicopedagógicas e tecnologias computacionais para educação
Semana 4 25/03/21	Concepção comportamentalista: instrução auxiliada por computador (CAI), tutoriais, programas de exercício-e-prática, e jogos instrucionais de treino e prática
Semana 5 1/04/21	Concepção construtivista: editores (de texto, de imagem, de planilha etc.), jogos de estratégia e de lógica, software de simulação e de modelagem, linguagem de programação LOGO e software de autoria
Semana 6 08/04/21	Concepção sócio-interacionista: ferramentas de comunicação (correio-eletrônico (e-mail), lista de discussão, fórum de discussão, bate-papo (chat), videoconferência etc.), as plataformas de Educação a Distância (EAD), editores cooperativos, e mesas-computadores (table-top).
Semana 7 15/04/21	Apresentação-discussão da versão intermediária do trabalho-final
Semana 8 22/04/21	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
Semana 9 29/04/21	Redes Sociais e educação
Semana 10 06/05/21	Sistemas para Autoria e Multiletramentos
Semana 11 13/05/21	História do uso de Informática na Educação
Semana 12 20/05/21	Prova final: entrega/apresentação do trabalho-final Avaliação da disciplina

EXAMES E AVALIAÇÕES:

Descrição e datas

N1 = Média das notas das atividades semanais (a cada semana o aluno deverá escrever um pequeno texto refletindo sobre o uso educacional de um sistema do tipo de sistema em estudo naquela semana)

N2 = Projeto de sistema computacional para educação, a ser desenvolvido em duplas durante a segunda metade do curso e apresentado no último dia de aula;

Cálculo da nota-final = $(N1 + N2) / 2$

Para ser aprovado na disciplina, o aluno precisa obter nota final maior que ou igual a 5.

Caso não obtenha, terá chance de refazer o trabalho final e as tarefas intermediárias para tentar recuperar a nota.

FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- Zoom (conta do próprio professor)
- Google Sala de Aula
- Grupo de Aprendizagem Social do Facebook
- Navegador web
- Google Apresentação e diversos outros sistemas web (em cada aula serão estudados alguns sistemas computacionais usados na educação)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- Série de livros-texto de Informática na Educação, da CEIE/SBC. Disponível online: <https://ieducacao.ceie-br.org/>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- Artigos de eventos científicos da área, tais como SBIE e WIE, todos online:

Assinatura do professor: 