

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Programação de Computadores: Informática Aplicada à Educação	CÓDIGO:7CECOM.134
-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

Período Letivo: a partir do 1º Semestre de 2009

Carga Horária: Total: 30 horas-aula Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: Teórica

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Complementar

Ementa:

A Informática como recurso pedagógico, noções básicas sobre o processo de ensino e aprendizagem, conceitos básicos sobre objetos de aprendizagem, construção e validação de objetos de aprendizagem.

Curso	Período	Eixo	Natureza
Engenharia de Computação	4º	Fundamentos de Engenharia de Computação	Optativa

Departamento: Departamento de Computação e Construção Civil (DCCC)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
Computação Gráfica, Engenharia de Software I (Programação)
Co-requisitos
Disciplinas para as quais é pré-requisito / co-requisito

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante:*

1	Conhecer e entender conceitos básicos sobre os objetos de aprendizagem.
2	Conhecer e entender princípios básicos do processo de ensino e aprendizagem.
3	Contribuir e encorajar o desenvolvimento de material didático com o uso de recursos computacionais para enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem.
4	Produzir material didático (objetos de aprendizagem), bem como o guia do professor.
5	Validar o material didático produzido.

Unidades de ensino		Carga-horária horas
1	Introdução <ul style="list-style-type: none">A Informática como recurso pedagógico, mais especificamente os chamados objetos de aprendizagem.	4
2	O processo de ensino e aprendizagem <ul style="list-style-type: none">Noções sobre o processo de ensino e aprendizagem	6

	segundo a Teoria da Atividade.	
3	Objetos de aprendizagem: conceitos <ul style="list-style-type: none"> • Definição de objeto de aprendizagem; • Objetivos de objetos de aprendizagem; • Características de um objeto de aprendizagem; • Tipos de objetos de aprendizagem; • Classificação dos objetos de aprendizagem. 	12
4	Construindo objetos de aprendizagem <ul style="list-style-type: none"> • Princípios e etapas de criação de objetos de aprendizagem; • Softwares que permitem a criação de objetos de aprendizagem; • Padronização de objetos de aprendizagem; repositórios de objetos de aprendizagem. 	4
5	Validando os objetos de aprendizagem <ul style="list-style-type: none"> • Implementação, teste e avaliação de um objeto de aprendizagem. 	4
Total		30

Bibliografia Básica	
1	MUNHOZ, Antonio Siemsen. Objetos de aprendizagem . Editora Intersaberes, 2012.
2	SOUZA JUNIOR, Arlindo José de; FERNANDES, Márcia Aparecida; LOPES, Carlos Roberto e SILVA, Rejane M. Ghisolfi(Organizadores). Informática na Educação: Elaboração de Objetos de Aprendizagem . Editora EDUFU, 2007.
3	SOUZA JUNIOR, Arlindo José de; FERNANDES, Márcia Aparecida; LOPES, Carlos Roberto e SILVA, Rejane M. Ghisolfi(Organizadores). Objetos de Aprendizagem: Aspectos Conceituais, Empíricos e Metodológicos . Editora EDUFU, 2010.

Bibliografia Complementar	
1	TAJRA, Sammya Feitosa. Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade . São Paulo: Érika, 2000.
2	BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância. Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico . Organização: Carmem Lúcia Prata, Anna Christina Aun de Azevedo Nascimento. Brasília: MEC, SEED, 2007.
3	MORAES, Raquel Almeida. Informática na Educação . Editora DP e A, 2000.
4	SILVA, Robson Santos da. Objetos de Aprendizagem para Educação a Distância . Editora NOVATEC, 2011.
5	GARCIA, Simone Carboni. Objetos de aprendizagem como artefatos mediadores da construção do conhecimento: um estudo com base na epistemologia histórico-cultural . Pelotas, 2011. Tese (Doutorado)- Universidade Católica de Pelotas.