



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n. - Dois Irmãos CEP: 52171-900

Recife - PE

Fone: 0xx-81-3320-6000

www.ufrpe.br

PROGRAMA DA DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

NOME: PRÁTICA DE ENSINO DE COMPUTAÇÃO II

CÓDIGO: 28009

DEPARTAMENTO: DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

ÁREA: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60H

CRÉDITOS: 4

CARGA HORÁRIA SEMANAL **TEÓRICA:** 2 **PRÁTICA:** 2 **EAD*:** - **TOTAL:** 4

PRÉ-REQUISITOS: NENHUM

CO-REQUISITOS: NENHUM

EMENTA

Prática de ensino de Programação. Métodos de ensino de programação. Ferramentas para ensino de programação. Ferramentas de programação visual e abordagens lúdicas.

PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

Nesta disciplina, é praticado o ensino de programação, que é um dos pilares da Ciência da Computação. A aprendizagem de programação é um processo complexo para os estudantes, e o licenciado em Computação deve apropriar-se de uma variedade de métodos de ensino para ajudar os futuros aprendizes a desenvolverem a habilidade de programar.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. Workshop de Educação em Computação - WEI/SBC. Biblioteca Digital Brasileira de Computação - BDBComp. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/servlet/PesquisaEvento?evento=wei>. Acesso em: Nov. 2016.
2. Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education - ITiCSE/ACM. ACM Digital Library. Disponível em: <http://dl.acm.org/>. Acesso em: Nov. 2016.
3. Bennedsen, J., Caspersen, M. E., Kölling, M. (Eds.) Reflections on the Teaching of Programming: Methods and Implementations. 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. Soloway, E., Spohrer, J. C. Studying the Novice Programmer. 1988.
2. Weinberg, G. M. The Psychology of Computer Programming. 1998.

**Essa disciplina poderá ter até 4 encontros a distância, se aprovado em plano de ensino pelo colegiado*