



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: TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

CÓDIGO: 28010

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

Histórico, evolução e tendências do uso de tecnologias digitais na educação. Ambientes de aprendizagem computacionais e apoiados por tecnologias. Aspectos psico-pedagógicos e sociais. Diferentes usos das tecnologias na educação. O papel do professor.

PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

Serão praticadas diversas formas de se agregar tecnologias digitais aos processos de ensino de conteúdos diversos, de forma alinhada às teorias de aprendizagem. Essas tecnologias incluem dispositivos móveis, jogos digitais, robótica, entre outras.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. LEÃO, Marcelo B. C. (organizador) Tecnologias na educação: uma abordagem crítica para uma atuação prática, 2011.
2. TAJRA, Sanmya Feitosa. Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 8. ed. rev e ampl. São Paulo: Erica, 2008. 198 p.
3. COX, Kenia Kodel. Informática na educação escolar. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008. 124 p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática. Maceió: EDU/FAL, 2002. 207 p
2. TEDESCO, Patrícia R.; SILVA, Ivanda Martins; SANTOS, Marizete Silva. Tecnologia aplicada à educação a distância. Recife: UFRPE, 2010.
3. LUSTOSA, Paulo Henrique; GOMES, Ana Valeska Amaral. Um computador por aluno: a experiência brasileira. Brasília: Câmara dos Deputados, Conselho de Altos Estudos e Avaliação Tecnológica, 2008. 193p.
4. MATTAR, João. Games em Educação: Como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.



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

5. PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac-SP, 2012.

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