

Ficha 2

Disciplina: Prática Pedagógica II							Código: JLC016	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa	(X) Semestral () Anual () Modular							
Pré-requisito:	Co-requisito:	Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EaD (X) 16,7% *c.H.EaD						
CH Total: 54 CH semanal: 03	Padrão (PD): 00	Laboratório (LB): 00	Campo (CP): 00	Estágio (ES): 00	Orientada (OR): 00	Prática Específica (PE): 00		
Estágio de Formação Pedagógica (EFP):00	Extensão (EXT): 00	Prática como Componente Curricular (PCC): 00						
EMENTA (Unidade Didática)								
<p>Informática na Educação; Teorias de Aprendizagem e as Tecnologias digitais; Histórico da informática na Educação; Evolução e tendências da informática na educação; Ferramentas computacionais cognitivas; Práticas Pedagógicas no Ensino da computação e/ou mediado por Tecnologias Digitais; A sala de aula informatizada (novas estratégias de organização e funcionamento; disposições comunicacionais e infraestruturas); Documentos norteadores para uso de Tecnologias Digitais; Aprendizagem baseada em projetos (concepções e prática).</p>								
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)								
<p>Ferramentas cognitivas para a educação escolar; Práticas de ensino de computação; Estratégias e organização de salas de aula aplicadas ao ensino mediado por tecnologias computacionais; Práticas didático-pedagógicas aplicadas ao ensino mediado por tecnologias computacionais.</p>								
JUSTIFICATIVA PARA OFERTA EAD								
<p>Este curso tem uma carga horária de 54 horas presenciais. Porém a Resolução nº 04/22-CEPE estabelece um calendário de 15 semanas. Deste modo, a Carga Horária Semanal de 03 (três) horas (conforme Tabela 1) totaliza 45 (quarente e cinco) horas presenciais, demandando 09 (nove) horas de Recuperação EaD.</p>								
OBJETIVO GERAL								
<p>Utilizar tecnologias computacionais em práticas didático-pedagógicas aliadas à teorias de aprendizagem.</p>								
OBJETIVO ESPECÍFICO								
<p>Classificar tipos de teoria de aprendizagem; Identificar tipos de ferramentas computacionais cognitivas; Exemplificar tecnologias computacionais comportamentalistas e construtivistas; Empregar conhecimentos teóricos sobre teorias de aprendizagem em contextos de ensino mediado por tecnologias computacionais e no ensino de computação.</p>								

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Parte presencial: O ensino da disciplina desenvolve-se através de aulas expositivas para aquisição do conteúdo e exposições dialogadas, direcionadas por discussões em pequenos e/ou grandes grupos. De acordo com o conteúdo e o registro/tarefa proposto o professor poderá selecionar um ou mais estudantes para expor sua produção e responsabilizar-se pelo início dos trabalhos.

A Tabela 1 apresenta as respectivas datas que acontecerão os encontros presenciais e a carga horária total.

Tabela 1 - Datas/Carga horária semanal síncrona e assíncrona

Semana	Data	Carga horária semanal
1	19/10	3h
2	26/10	3h
3	09/11	3h
4	16/11	3h
5	23/11	3h
6	30/11	3h
7	07/12	3h
8	14/12	3h
9	21/12	3h
10	18/01	3h
11	25/01	3h
12	01/02	3h
13	08/02	3h
14	15/02	3h
15	22/02	3h
		45h

Parte EaD: O restante da carga horária da disciplina (9 horas) será desenvolvido no formato EaD, na plataforma UFPR Virtual, através de videoaulas expositivas previamente gravadas. Para o controle de frequência da carga horária EaD, serão considerados a entrega de atividades vinculadas as aulas gravadas.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina ocorrerá de modo processual e contínuo durante o semestre, buscando diagnosticar o alcance dos objetivos dentro de uma perspectiva formativa. Estará composto de três notas, como segue:

PEC = Participação, engajamento e compromisso nas atividades presenciais e extraclasse. Define-se, p.ex., pela frequência (assiduidade, horários, respeito); execução e cumprimento dos prazos estabelecidos para as tarefas (peso 01 na média final).

PCS = Produções contínuas semanais, como resenhas, organogramas, questionários, vídeos, seminários e estudos dirigidos, sempre a partir dos textos e/ou outros materiais demandados como base de cada encontro, desenvolvidas individualmente ou em grupo. Como critério fundamental, as produções devem demonstrar uma argumentação clara, original e fundamentada do conteúdo estudado. (peso 05 na média final).

PRO = Prova escrita (peso 04 na média final).

MF (Média Final) = $PEC \times 0,1 + PCS \times 0,5 + PRO \times 0,4$

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARAUJO, U. F.; SASTRE, G. (ORGANIZADORES). Aprendizagem Baseada em Problemas no Ensino Superior. São Paulo: SUMUMS, 2009.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS JANDAIA DO SUL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

GOMEZ, P. A. I. Educação na era digital: a escola educativa. Trad. Marisa Guedes. Ed. Penso, 2015.

JONASSEN, D. H. Computadores, ferramentas cognitivas: desenvolver o pensamento crítico nas escolas. Porto Editora, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GANDIN, A. B. Metodologia de Projetos na sala de aula: relato de uma experiência. 7. Ed. São Paulo: Loyola, 2006.

ALMEIDA, M. E. B. T. M. P.; DIAS, P.; SILVA, B. D. Cenários de inovação para a educação na sociedade digital. Edições Loyola, 2014.

OLIVIEIRA, A. C. Projetos pedagógicos: prática interdisciplinares: uma abordagem para os temas transversais. São Paulo: Avercamp, 2005.

PIERRE, L. Inteligência coletiva. Editora Loyola, 2017.

Professor da Disciplina: Camila Andrade de Macedo

Assinatura: _____

Coordenador do Curso: Alexandre Prusch Zuge

Assinatura: _____