



FICHA 2

Disciplina: Prática Pedagógica IV						Código: JLC038	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito: -		Co-requisito:		Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EaD () 16,7% EaD*			
CH Total: 36 CH semanal: 02	Padrão (PD): 0	Laboratório (LB): 36	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):
EMENTA (Unidade Didática) Ensino de Computação: Pensamento computacional na Educação Básica; Interdisciplinaridade do Pensamento Computacional; Conceitos computacionais; Modelos de Currículo; Aspectos pedagógicos; Abordagens de ensino; Plataformas de apoio ao ensino do raciocínio computacional; Computador no contexto escolar (processos, métodos e infraestrutura tecnológica).							
JUSTIFICATIVA PARA A OFERTA A DISTÂNCIA Este curso tem uma carga horária de 36 horas. Porém a Resolução nº 04/22 -CEPE estabelece um calendário de 15 semanas o qual totaliza uma carga horária de 30 horas. Assim, para cumprir a carga horária total serão disponibilizadas 6 horas de atividades no formato EAD.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática) Esta proposta está dividida em 6 unidades curriculares com carga horária de 6 horas/aula cada uma (2 horas em aula de execução e 4 horas em atividades de preparação). 1) Ensino de Computação: Conceitos computacionais; 2) Interdisciplinaridade do Pensamento Computacional; 3) Pensamento computacional na Educação Básica; 4) Modelos de Currículo; Aspectos pedagógicos; Abordagens de ensino; 5) Plataformas de apoio ao ensino do raciocínio computacional; 6) Computador no contexto escolar (processos, métodos e infraestrutura tecnológica).							
OBJETIVO GERAL Conhecer múltiplas relações entre tecnologias digitais e as práticas escolares OBJETIVO ESPECÍFICO <ul style="list-style-type: none">• Analisar pressupostos práticos e teóricos das relações mediadas por tecnologias digitais• Compreender a interdisciplinaridade das tecnologias em diversos níveis educacionais• Identificar recursos computacionais para apoio do ensino e raciocínio computacional• Avaliar propostas didático-pedagógicas para o ensino de computação							

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

De modo a empreender os objetivos delineados, as atividades serão desenvolvidas sob a orientação e supervisão da docente e realizadas pelos discentes, com ênfase na reflexão sobre a atividade profissional. As aulas ministradas serão de cunho expositivo, investigativo e dialógico. Os alunos farão estudos individuais por meio de textos, áudios e vídeos, os quais serão disponibilizados pela UFPR Virtual.

Parte da carga horária da disciplina (6h) será desenvolvida no formato EaD, na Plataforma UFPR Virtual, através de videoaulas expositivas previamente gravadas e/ou leituras específicas sobre o conteúdo da disciplina. Para o controle de frequência da carga horária EaD, serão consideradas a entrega de atividades vinculadas as aulas gravadas/leituras.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada de forma contínua e processual, por meio da participação ativa nas aulas e no desenvolvimento de atividades como: atividades práticas, atividades analíticas, avaliações dissertativas, seminário e relatório. Para atribuição de notas serão sempre consideradas aquelas atividades sistematizadas e entregues de modo assíncrono.

A média final semestral dos alunos será gerada da seguinte forma:

- 20% - Participação, engajamento e compromisso nas atividades; sistematização da participação em produções textuais.
- 40% - Organização, apresentação e relatório do seminário.
- 40% - Exercícios analíticas com avaliações dissertativas.

Critérios para aprovação, exame e reprovação:

- Média das avaliações = 70 ou mais => aprovado;
- Média das avaliações = 61 a 69 => faz exame tendo de tirar no mínimo 40;
- Média das avaliações = 40 a 60 => faz exame tendo de tirar o que falta para somar 100 pontos;
- Média das avaliações menor que 40 => reprovado (nota final = média). Não faz exame.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MAJED, M. Aprenda a Programar com Scratch: Uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática. Novatec Editora. 2014.

PAPERT, S. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

RILEY, D.D.; HUNT, K.A. Computational Thinking for the Modern Problem Solver . Chapman & Hall/CRC Textbooks in Computing. 1st Edition. 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BROD, C. Aprenda a programar: a arte de ensinar o computador. Novatec Editora. 2013.

LEVESQUE, H.J. Thinking as Computation: A First Course. Hardcover. 2012.

TENÓRIO, R. M. Computadores de papel: máquinas abstratas para o ensino concreto. São Paulo: Cortez, 2001.

CASEMENT, C.; ARMSTRONG, A. A criança e a máquina: como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001

MATTAR, J. Games em Educação. Editora Pearson Prentice Hall, 2010.



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Campus avançado de Jandaia do Sul
Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação

Professor da Disciplina: _____

Assinatura: _____

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: _____

Assinatura: _____