

Detalhamento Geral da Pauta da Câmara de Ensino (12/04/2022)

O presente detalhamento da pauta da Câmara de Ensino objetiva orientar seus participantes e informar os setores, por onde as alterações solicitadas irão tramitar posteriormente à aprovação, sobre os encaminhamentos (modificações, alterações, inserções...) realizados na busca de qualificação dos cursos.

> Câmpus Pelotas

Curso Superior de Licenciatura em Computação

Programas

Aprovação dos programas das seguintes disciplinas do 7º semestre, quais sejam:

LC0710_Jogos Educativos

LC0709_Informática na Educação

LC0708_Projetos de Pesquisa

LC0701_Educação a Distância



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Educação a Distância	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 60h	Código: LC0701
Ementa: Estudo dos fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a Distância (EaD). Caracterização do ensino e da aprendizagem na modalidade EaD. Definição de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Reflexão sobre o histórico da Educação a Distância. Discussão sobre avaliação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Busca de compreensão sobre prática em aprendizagem e ensino na modalidade EaD.	

Conteúdos

UNIDADE I – Fundamentos da Educação a Distância (EaD)

- 1.1 Conceito e estrutura
- 1.2 História da educação a distância
- 1.3 A EaD no Brasil
 - 1.3.1 Políticas Públicas
 - 1.3.2 UAB e Pronatec
- 1.4 A EaD no mundo

UNIDADE II – O processo de ensinar e aprender na EaD

- 2.1 O aluno virtual
- 2.2 A autonomia, colaboração e interatividade
- 2.3 A sala de aula virtual
 - 2.3.1 O ambiente Moodle e outros Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)
 - 2.3.2 Ferramentas de apoio

UNIDADE III – Referências de qualidade para o ensino superior EaD

- 3.1 Concepções de educação
- 3.2 Estrutura dos cursos
- 3.3 Equipes multidisciplinar
- 3.4 Organização didático-pedagógica



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

UNIDADE IV – Fundamentos da formação de professores para EaD

- 4.1 O modelo de EaD adotado no Brasil
- 4.2 Elaboração do guia didático
- 4.3 Elaboração do material didático
- 4.4 Competências digitais docente
- 4.5 A concepção pedagógica das ferramentas *on-line*

Bibliografia básica

BEHAR, Patrícia A. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Rio Grande do Sul: Artmed, 2008.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a Distância**. Campinas: Autores Associados, 2015.

BRASIL. **Decreto Nº. 5.622, de 19 de dezembro de 2005**, regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (LDB). Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEC&numero=5622&ano=2005&ato=8d6oXU65UMRpWT06f>. Acesso em: 30 de março de 2022.

BRASIL. **Decreto N.º 6.303, de 12 de dezembro de 2007**, altera dispositivos dos Decretos nos 5.622, de 19 de dezembro de 2005. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEC&numero=6303&ano=2007&ato=e68k3YE1UNRpWT67b>. Acesso em: 30 de março de 2022.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. CIEB: notas técnicas #8: **Competências de professores e multiplicadores para uso de TICs na educação**. São Paulo: CIEB, 2019.

GÓMEZ, Angel Pérez Gomes. **Educação na Era Digital: a escola educativa**. Tradução: Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.

LITWIN, Edith. **Educação a Distância: temas para o debate de uma nova agenda educativa**, Porto Alegre: Artmed, 2001.

Bibliografia complementar

BATES, Tony; MATTAR, João. **Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

LEMOS, A. **Cibercultura e Mobilidade**: a era da conexão. In: Razón y Palabra, Nº. 41. Out-Nov. 2004. Disponível em: <https://docplayer.com.br/42202-Cibercultura-e-mobilidade-a-era-da-conexao-por-andre-lemos-numero-41.html> Acesso em 30 de março 2022.

PALLOFF, R & PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**: estratégias eficientes para a sala de aula *on-line*. Tradução: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Projeto de Pesquisa	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: LC0708
Ementa: Reflexão sobre a pesquisa como elemento do processo de construção dos conhecimentos atrelado aos fundamentos epistemológicos da educação. Elaboração de projeto de pesquisa em educação como trabalho final do curso de Licenciatura em Computação. Aplicação das indicações sobre construção de trabalhos acadêmicos constantes na NBR 14724/2011 e de projeto de pesquisa constantes na NBR 15287/2011.	

Conteúdos

UNIDADE I – Pesquisa em educação

- 1.1 Pesquisa qualitativa
- 1.2 Ética em pesquisa
- 1.3 Abordagens teórico-metodológicas

UNIDADE II – Projeto de pesquisa em educação

- 2.1 Tema de pesquisa
- 2.2 Problema de pesquisa e questões norteadoras
- 2.3 Justificativa de pesquisa
- 2.4 Objetivos de pesquisa
- 2.5 Fundamentação
- 2.6 Metodologia
- 2.7 Cronograma
- 2.8 Recursos
- 2.9 Referências

Bibliografia básica

FLICK, Uwe. **Métodos de Pesquisa:** introdução à pesquisa qualitativa. Rio de Janeiro: Artmed-Bookman, 2009.

GASKELL, George; BAUER, Martin (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa Social:** teoria, método e criatividade. 33.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

Bibliografia complementar

ABNT. NBR 14724: informação e documentação - trabalhos acadêmicos - apresentação. 2.ed. Rio de Janeiro: ABNT, 2011a.

ABNT. NBR 15287: informação e documentação - projeto de pesquisa - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011b.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 12.ed. São Paulo, SP: Hucitec, 2010.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 21.ed. São Paulo: Cortez, 2000.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Informática na Educação	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: LC0709
Ementa: Estudo sobre os fundamentos da informática na educação em suas abordagens contemporâneas. Análise do computador como ferramenta de construção do conhecimento. Problematização da função do computador, enquanto elemento de mediação tecnológica, nos processos de organização e operacionalização do espaço-tempo de sala de aula. Exploração dos tipos de ambientes digitais e de tecnologias educacionais baseados em computador. Estudo das práticas pedagógicas com o uso da informática na educação na aprendizagem em rede, no contexto da conectividade e mobilidade. Planejamento e experimentação de metodologias ativas de aprendizagem com Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).	

Conteúdos

UNIDADE I – Fundamentos da informática na educação

- 1.1 Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação
- 1.2 Alfabetização Midiática e Informacional (AMI) da UNESCO
- 1.3 Competências digitais para educadores (DIGCOMPEDU)
- 1.4 Letramentos digitais, multiletramentos e as TIC

UNIDADE II – Computador como ferramenta de construção do conhecimento

- 2.1 Taxonomia de Bloom revisada para o contexto digital
- 2.2 Conhecimento Pedagógico, de Conteúdo e Tecnológico (CPCT ou TPACK) integrado dos professores
- 2.3 Modelo Substituição-Ampliação-Modificação-Redefinição (SAMR) para avaliação do uso da tecnologia
- 2.4 Tipos de ambientes e tecnologias educacionais baseados em computador: simuladores digitais, laboratórios virtuais, lousa interativa e robótica educacional



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

UNIDADE III – Aprendizagem em Rede na conectividade e mobilidade

- 3.1 Dispositivos móveis e aplicativos sociais
- 3.2 Vídeos educacionais para Web, Webcast e Podcast
- 3.3 Ferramentas de interatividade on-line em dispositivos móveis

UNIDADE IV – Metodologias ativas e ágeis de aprendizagem com as TIC

- 4.1 Gamificação, Microinterações e Microlearning
- 4.2 Aprendizagem Baseada em Problemas (APB) e aprendizagem colaborativa
- 4.3 Pedagogia de projetos com TIC: *Design Thinking*, Portfólios Digitais e Mostras Culturais Digitais

Bibliografia básica

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017.
DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos Digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
LUCAS, M.; MOREIRA, A. **DigCompEdu**: quadro europeu de competência digital para educadores. Aveiro: UA, 2018.
WILSON, Carolyn et al. **Alfabetização Midiática e Informacional**: currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.

Bibliografia complementar

ALVES, Flora. Gamification: **Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: DVS editora, 2015.
CARVALHO, Fábio C. A.; IVANOFF, Gregorio B. **Tecnologias que educam**: ensinar e aprender com tecnologias da informação e comunicação. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Design Thinking na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2017.
ROJO, Roxane et al. **Escola Conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Jogos Educativos	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: LC0710
Ementa: Apropriação dos conceitos de jogos educativos e gamificação, identificando os novos alunos e seus estilos de aprendizagem, bem como a produção de jogos educativos.	

Conteúdos

UNIDADE I – Nativos Digitais

- 1.1 Definição dos Nativos Digitais
- 1.2 Estilos de aprendizagem dos Nativos Digitais

UNIDADE II – Gamificação

- 2.1 Definição e conceitos de gamificação
- 2.2 A gamificação na educação

UNIDADE III – Conceitos Básicos de Jogos

- 3.1 Definição e surgimento dos jogos
- 3.2 Arquitetura de um jogo

UNIDADE IV – Jogos na Educação

- 4.1 O uso de jogos na educação
- 4.2 Aprendizagem baseada em jogos digitais

UNIDADE V – Produção de Jogos Educativos

- 5.1 Ferramentas para criação de jogos educativos

Bibliografia básica

MATTAR, João. **Games em Educação:** como nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Aprendizagem Ativa via Tecnologias.** Curitiba: Intersaberes, 2019. ISBN 9788522700677.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.** São Paulo: Senac, 2012.

Bibliografia complementar

BUDDEMEIER, Heinz. **Jogos Eletrônicos e Realidade Virtual:** desafio ao



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

bom-senso na educação. São Paulo: Antroposófica Ad Verbum, 2010.
JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

FADEL, Luciane Maria, et al (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

PERUCIA, Alexandre, et al. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos**: teoria e prática. São Paulo: Novatec, 2007.

PRENSKY, Marc. **“Não me atrapalhe, mãe - eu estou aprendendo!”**: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar! São Paulo: Phorte, 2010.

Bibliografia virtual

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos Digitais e Aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. ISBN 9788544902639.

MATTAR, João. **Games em Educação**: como os nativos digitais aprendem. Editora Pearson, 2010. ISBN 9788576055624.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em Debate**. Blucher, 2018. ISBN 978852121316.

Documento Digitalizado Público

Anexo_PL_LComp_RES_CE_06_2022

Assunto: Anexo_PL_LComp_RES_CE_06_2022
Assinado por: Mario Junior
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Mario Renato Chagas Junior, TECNICO EM ASSUNTOS EDUCACIONAIS**, em 28/04/2022 15:12:04.

Este documento foi armazenado no SUAP em 28/04/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 349454

Código de Autenticação: 97cac72cb9

