

MAPA DE ATIVIDADES - **FUNDAMENTOS DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS**

**Curso:** Pós-Graduação em Inovação na Educação Mediada Por Tecnologias

**Disciplina:** Fundamentos das Tecnologias Educacionais

**Carga horária:** 30 - **Período:** Q3-2020 - **Professor:** Sílvia Dotta - **Turmas:** Turma 1

**Metodologias:** pedagogia de projetos, metodologias ativas, aprendizagem colaborativa, aprendizagem pela pesquisa

**Avaliação:** processual por meio de atividades assíncronas (fórum, wiki, padlet, leituras, pesquisas) e síncronas (apresentação de projetos, participação de debates)

**Projeto:** Aplicação de um objeto de aprendizagem em sala de aula

| UNIDADE /horas             | UNIDADE (TEMA PRINCIPAL) | OBJETIVOS ESPECÍFICOS  | ATIVIDADE teórica  | Atividade prática                               | Peso |
|----------------------------|--------------------------|--|--|---|------|
| Unidade 1<br>12/10 a 25/10 | TIC na Educação          | Conhecer o escopo da disciplina.<br>Refletir sobre o papel do professor e do aluno em contextos de aprendizagem do século XXI<br>Conhecer o histórico das TICs no Brasil<br>Conhecer as políticas públicas atuais<br>Refletir sobre a inclusão digital<br>Refletir sobre os conceitos da aprendizagem colaborativa<br>Desenvolver habilidades para conduzir atividades colaborativas | <b>Leitura:</b><br>O desafio de educar na era digital: educações<br>As TIC e a Aprendizagem Colaborativa<br><br><b>Vídeos:</b><br>Metodologia ou Tecnologia Especial Tecnologia na Educação<br>TIC na Educação | <b>Padlet</b>   Políticas Públicas              | 0,5  |
|                            |                          |  |  | <b>Fórum</b>   Inserção das TIC na sala de aula | 1    |
|                            |                          |  |  | <b>Wiki</b>   Projeto Etapa 1                   | 1    |

|                           |  |   |   |                      |                                      |     |
|---------------------------|--|---|---|----------------------|--------------------------------------|-----|
| Unidade 2<br>26/10 a 8/11 | Tendências em Tecnologias Educacionais | <p>Conhecer e refletir sobre metodologias para inserção das TIC em sala de aula. Desenvolver o senso crítico para a seleção de TIC de forma consciente e contextualizada.</p> <p>Conhecer as diferenças entre ensino a distância, ensino híbrido, ensino remoto</p> <p>Refletir sobre o papel do professor na educação remota</p> | <p><b>Leitura:</b><br/>Ensino Híbrido: Novas Habilidades Docentes Mediadas pelos Recursos Tecnológicos<br/>Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem: Revisão Integrativa<br/>Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica</p> <p><b>Vídeos</b><br/>Metodologias Ativas<br/>Sala de aula invertida</p> | <b>Fórum</b>         | Metodologias ativas no ensino remoto | 1   |
|                           |  |   |   | <b>Wiki</b>          | Projeto Etapa 2                      | 1   |
|                           |  |   |   | <b>Aula Síncrona</b> | Apresenta projeto                    | 0,5 |
| Unidade 3<br>9/11 a 22/11 | Aprendizagem Dialógica                 | <p>Refletir sobre as bases teórico-metodológicas para a inserção das TIC em sala de aula.</p> <p>Desenvolver senso crítico para a criação de situações de aprendizagem por meio do diálogo</p>  | <p><b>Leitura:</b><br/>Aprendizagem Dialógica<br/>Educação sem distância (partes 1 e 2)</p> <p><b>Vídeos:</b><br/>Paulo Freire e a Educação Dialógica<br/>A Pedagogia da Transmissão</p>  | <b>Wiki</b>          | Projeto Etapa 3                      | 1   |
|                           |  |   |   | <b>Wiki</b>          | Livro de atividades                  | 1   |
| Unidade 4<br>23/11 a 6/12 | Convergência Digital                   | <p>Conhecer os conceitos de nativos digitais, jogos sérios, jogos educacionais e seus objetivos</p> <p>Desenvolver senso crítico sobre a aplicabilidade de jogos para a mediação de aprendizagem</p>  | <p><b>Leitura:</b><br/>Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas<br/>A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem</p> <p><b>Vídeo:</b><br/>Gamificação na Educação</p>  | <b>Tarefa</b>        | Análise jogos e gamificação          | 1   |
|                           |  |   |   | <b>Wiki</b>          | Projeto Etapa 4                      | 2   |