



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Licenciatura em Computação

SEMESTRE: 7º

PROFESSOR(A): Eduardo Souto Maior Sales

DISCIPLINA: Software Educacional

CARGA HORÁRIA DA DISCIPLINA: 60h

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/aula

EMENTA

Conceitos gerais de análise e projetos educacionais. Tipos de software educacional. Computador como máquina de ensinar ou como ferramenta. Técnicas de desenvolvimento e gerenciamento de projetos educacionais.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

- Compreender a concepção de técnica, tecnologia e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) a partir de uma perspectiva criativa e transformativa.
- Avaliar e classificar softwares “educacionais” e “não educacionais”, considerando as dimensões técnicas e pedagógicas, para o ensino e aprendizagem.
- Compreender os conceitos gerais de análise e projetos educacionais.
- Planejar, desenvolver e executar projetos educativos explorando os recursos tecnológicos das TICs, observando aspectos da interatividade, colaboração, autonomia e autoria.

CONTEÚDOS

- A epistemologia da técnica, tecnologia e TIC.
- As TIC numa perspectiva não instrumental na Educação.
- Avaliação e classificação de softwares educacionais.
- Análise e projeto de Software Educacional.
- Interatividade, colaboração, autonomia e autoria no desenvolvimento e execução de projetos educacionais.
- Projetos de Software Educacional.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

METODOLOGIA

As aulas serão desenvolvidas através de um processo dialético, priorizando a autonomia do aluno. Os conteúdos necessários para adquirir as competências e habilidades da disciplina requererão um estudo prévio, para compreensão e auxílio no processo de construção do conhecimento.

Aulas práticas em laboratório serão utilizadas para praticar as competências trabalhadas em sala de aula, com atividades individuais e em grupo, seminários e avaliação da aprendizagem.

TRANSVERSALIDADE/DIÁLOGOS POSSÍVEIS

AVALIAÇÃO

O processo de verificação do desempenho dos alunos se dará a partir de avaliações escritas individuais e em equipe, trabalhos de pesquisas, listas de exercícios, sempre buscando solucionar as dificuldades que possam surgir durante o processo aprendizagem. Para cada indicador de competências: domínio cognitivo, comprimento e qualidade das tarefas, capacidade de produzir em equipe e autonomia, será analisado para assim ter uma idéia global do desempenho do aluno.

De acordo com a norma acadêmica dos cursos superiores do IFBA, serão atribuídas notas aos alunos através de no mínimo 03 (três) avaliações parciais e no exame final, quando for o caso.

O processo avaliativo será contínuo e seguirá os critérios abaixo:

- Assiduidade/ pontualidade/ comprometimento/ resolução das atividades propostas;
- Participação nas discussões presenciais e no ambiente AVA;
- Desenvolvimento e apresentação de seminário;
- Desenvolvimento e execução de projeto de Software Educacional.

Os instrumentos de avaliação, portanto, são:

- **Avaliação-1(Processual):** Realização das atividades individuais e coletivas propostas, participação nas discussões do grupo de estudo, frequência, assiduidade e pontualidade; (somando 10 pontos);
- **Avaliação-2 (Teórica):** Artigo acadêmico-científico(somando 10 pontos);
- **Avaliação-3 (Teórico-prática):** Projeto de Software Educacional (somando 10 pontos).



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

A média final do aluno será calculada, através da média aritmética das notas das três avaliações parciais, com peso dois e a nota do exame final, com peso um, conforme fórmula abaixo:

$$\text{Média Final} = \frac{(\text{média aritmética das três avaliações}) \times 2.0 + (\text{nota da avaliação final}) \times 1.0}{3}$$

REFERÊNCIAS

Básicas

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 3ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

FREIRE, Wendel (Org.). **Tecnologia e educação: as mídias na prática docente**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 6.ed. Campinas/SP: Papirus, 2007.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. Pearson, 2012.

PADOVANI, Stephania; MOURA, Dinara. **Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**. 3.ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania**. 6. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

Complementares

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

POCHO, Cláudia Lopes; AGUIA, Márcia de Medeiros; SAMPAIO, Marisa Narciso. **Tecnologia Educacional: descubras suas possibilidades na sala de aula**. 7. ed. Petrópolis/ RJ: Vozes, 2012.

SALES, E.S.M. **Currículo Hipertextual e Tecnologia da Informação: Um Estudo de Caso na Licenciatura em Computação do IFBA. - Campus Santo Amaro**. 2016. 215f. Tese (Doutorado em Educação) - Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. 2016.