



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE ENSINO E INTEGRAÇÃO ACADÊMICA
NÚCLEO DE GESTÃO ACADÊMICA DE CURSOS E CURRÍCULOS

PLANO DE CURSO DE COMPONENTE CURRICULAR

CENTRO

Centro de Formação de Professores

CURSO

Licenciatura em Educação do Campo em Ciências Agrárias

DOCENTE: Letícia dos Santos Pereira

TITULAÇÃO: Mestre

Em exercício na UFRB desde:
2016

COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO	TÍTULO	CARGA HORÁRIA ¹	ANO/SEMESTRE		
			T	P	TOTAL
GCFP 681	Novas Tecnologias e Educação do Campo				
	68	34h		34h	2018.1

EMENTA

Uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem. Multimídia e as possibilidades para a Educação do Campo, a Agroecologia e a Cooperação (identificando outros ambientes virtuais de aprendizagem). Elaboração do Plano de estudo para o Tempo Universidade.

OBJETIVOS

- Reconhecer a importância dos ambientes virtuais na sociedade contemporânea.
- Entender o conceito de Ambiente Virtual de Aprendizagem.
- Conhecer e explorar as principais ferramentas multimídia disponíveis, visando a Educação do Campo.
- Conhecer algumas plataformas virtuais de ensino.
- Explorar as possibilidades do uso das redes sociais como Ambiente Virtual de Aprendizagem.

METODOLOGIA

A metodologia consistirá em aulas expositivas e atividades executadas em laboratório de informática, tais como elaboração de aulas, vídeos e outras ferramentas virtuais, visando sua utilização em um contexto de ensino. Também será utilizado ambientes virtuais para a realização das aulas, de modo a estimular o contato dos mesmos com novas mídias.

RECURSOS

Equipamento multimídia, computadores, lousa e pilotos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Refletindo sobre a importância do mundo digital na sociedade contemporânea.
2. Ferramentas Multimídia.
 - 2.1 Softwares de edição texto
 - 2.2 Softwares de apresentação.
 - 2.3 Softwares de edição de imagens.
 - 2.4 Softwares de produção de vídeo.
3. Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)
 - 3.1 O que são AVA
 - 3.2 Tipos de AVA
4. Socialização das Propostas de Projetos
5. Desenvolvimento dos Projetos (1o momento)
6. Apresentação Parcial dos Projetos
7. Desenvolvimento dos Projetos (2o momento)
8. Socialização dos Projetos
9. Aplicação dos projetos (Tempo Comunidade)

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A avaliação durante o Tempo Universidade consistirá em um projeto, a ser desenvolvido pelos estudantes, utilizando algum dos ambientes virtuais e ferramentas multimídia apresentadas nas aulas, enquanto a avaliação no Tempo Comunidade consistirá em um relatório sobre a aplicação do projeto desenvolvido nas comunidades das quais os alunos são oriundos.

REFERÊNCIA

Básica (mínimo 03):

ALBUQUERQUE, R. S.; LEITE, S. Q. M. Uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem como estratégia educacional complementar no Ensino de Ciências. CINTED UFRGS, V. 6, Nº 1, Julho, 2008.

FREIRE, F. M. P.; VALENTE, J. A. Aprendendo Para a Vida: Os computadores na sala de aula. São Paulo: Cortez, 2001.

FERRETI, C. J. *et al.* Tecnologias, trabalho e educação: um debate multidisciplinar. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

GABARDO, P.; QUEVEDO, S.; ULBRICHT, V. R. Estudo comparativo das plataformas de ensino e aprendizagem. Atas do 16º CIAED. Florianópolis, 2010. p.1-10.

Complementar:

TEIXEIRA, J. (et al). Formação de educadores em tecnologia para a Educação do Campo em Amargosa. In: Anais do Seminário Estadual de Educação do Campo (Bahia). Amargosa: UFRB, 2012. Disponível em <http://www.ufrb.edu.br/educampo/index.php/seminario-educacao-do-campo>.

PAPERT, S. A Máquina das Crianças - Repensando a Escola na Era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SCHWARTZMAN, S. A sociedade do conhecimento e a educação tecnológica. Trabalho realizado por solicitação do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – SENAI, Departamento Nacional. Janeiro de 2005.

REGISTROS DE APROVAÇÃO

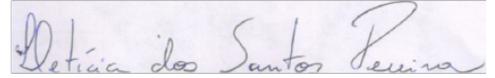
Aprovado em reunião do Colegiado

Conselho de Centro

Local:

Data:

Data:



Detiáa dos Santos Pereira

Coordenação do Colegiado do Curso

Docente