



PLANO DE ENSINO

| | | | |
|------------------------|--|---------------------|--------|
| CURSO | Pós-Graduação em Tecnologias e Práticas Educacionais | | |
| UNID.CURRICULAR | Aprendizagem por meios eletrônicos – e-learning | | |
| C.H. | 48 | ANO/SEMESTRE | 2016/2 |
| PROFESSOR | Joelma Kremer | | |
| E-MAIL | joelma.kremer@ifsc.edu.br | | |

1. EMENTA

Ferramentas de apresentação eletrônicas. Utilização e configuração de equipamentos eletrônicos para uso em sala de aula. O uso de ferramentas eletrônicas (*e-learning*) e aplicativos para dispositivos móveis inteligentes (*tablets, smartphones*).

2. OBJETIVOS

- Desenvolver habilidades para a manipulação física dos equipamentos eletrônicos em sala de aula;
- Reconhecer as possibilidades de utilização de ferramentas eletrônicas em sala de aula a partir de computadores e de dispositivos móveis.

3. COMPETÊNCIAS

- Elaborar sua prática pedagógica integrando as tecnologias de informação e comunicação.
- Planejar suas práticas docentes levando o estudante ao centro do processo em uma construção ativa do conhecimento;
- Integrar teoria e prática nos processos de ensinar e aprender numa perspectiva investigativa e transformadora;
- Atuar em novos contextos da educação escolar diante de paradigmas educacionais emergentes.



4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CARGA HORÁRIA (C.H.)

| Conteúdo Programático | C.H. |
|--|------|
| A aprendizagem centrada no estudante e o uso de ferramentas de e-learning; o modelo finlandês de ensino. | 8h |
| Ferramentas de armazenamento e gerenciamento de materiais e informações. | 4h |
| Ferramentas para contatos orais com os estudantes e interações. | 4h |
| Ferramentas para a construção de trabalhos colaborativos. | 4h |
| Ferramentas para compartilhamento de informações. | 4h |
| Ferramentas para a construção fluxograma. | 4h |
| Ferramentas para criação de vídeos. | 4h |
| Ferramentas para elaboração de testes (<i>quizzes</i>) e jogos (<i>games</i>). | 4h |
| Ferramentas para pesquisas. | 4h |
| Ferramentas para podcasts | 4h |
| M-learning – <i>mobile learning</i> | 4h |

5. MÉTODO DE ENSINO E RECURSOS DIDÁTICOS

As aulas são eminentemente práticas. As ferramentas são apresentadas e os estudantes são convidados a realizar atividades que envolvam as suas disciplinas usando essas ferramentas, sempre a partir de um planejamento que toma como referência o modelo Addie de design instrucional. São utilizados computadores, tablets e telefones celulares.

6. AVALIAÇÃO

De cunho formativo, as avaliações decorrem da execução das atividades, da participação em sala de aula e das postagens no blog da disciplina, com feedback reflexivo do professor a cada uma das atividades.



7. INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

| Instrumentos | Critérios |
|---|--|
| Postagem no blog do curso de atividades pertinentes às ferramentas estudadas. | Quem realizar todas as publicações, terá conceito máximo e, cada publicação que deixar de ser realizada, debitará 1/6 da nota total final. |

REFERÊNCIAS

- KREMER, J. **E-learning: como aplicar ferramentas de e-learning no ensino presencial**. Apostila. IFSC: Lages, 2016.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC SP, 2012.
- ROGERS, KIPP D. **Mobile learning devices**. Canadá: Solution Tree, 2011.
- Best Practice Models for e-Learning, Principles. Disponível em: https://bestpracticemodels.wiki.staffs.ac.uk/Best_Practice_Models_for_e-Learning:_Principles
- Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning for digital age**, disponível em: <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- 4 Principles to Design Learner Centric E-Learning Courses – An Infographic**, Disponível em: http://blog.commlabindia.com/elearning-design/design-learner-centric-elearning-infographic?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+CommLabIndia-CustomTraining-ElearningBlog+%28Custom+Training+and+eLearning+Blog%29.