

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO



PROGRAMA

| | | |
|--|--------------|----------------|
| DISCIPLINA: (INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO) | | |
| Código: PB0074 | Créditos: 04 | Horas-aula: 64 |

EMENTA: A informatização da sociedade; Definição, campo, e métodos da Informática Educativa; tendências atuais da informática educativa; Diferentes usos do computador na educação: tipos de software educativo. A informática nas escolas de ensino fundamental e ensino médio; Introdução ao uso do computador como ferramenta no ensino de áreas específicas de conhecimento.

OBJETIVOS:

1. Desenvolver conhecimento básico sobre:
 - ❖ Objeto de estudo, campo e métodos de investigação da Informática Educativa.
 - ❖ Diferentes formas de utilização da informática na educação e sua relação com a aprendizagem escolar.
 - ❖ Pesquisas na área de informática educativa
2. Obter domínio técnico e pedagógico elementar de:
 - ❖ Software educativos e planejamento de atividades/projetos que possam representar usos eficazes do computador no ambiente escolar.
 - ❖ Novas tecnologias de informação e comunicação (Ex: Internet, correio eletrônico e listas de discussão).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Unidade 1

A Informática Educativa: objeto de estudo, campo e métodos de investigação. A informatização da sociedade e suas conseqüências para a educação: a) Mudanças no papel do educador; b) A inserção do computador na escola. Diferenciação entre Informática na Educação e Informática Educativa. Tendências atuais da informática educativa. Pesquisa em Informática Educativa.

Unidade 2

A informática nas escola de ensino médio e ensino fundamental: a) A realidade brasileira; b) A realidade no estado do Ceará (escolas públicas e privadas).



Unidade 3

Diferentes usos do computador na educação. A linguagem LOGO: aplicações e críticas. Software cuja eficácia pedagógica têm sido confirmada através de pesquisas na área (LOGO, Cabri, Table-top). Exploração e análise crítica de software disponibilizados no mercado.

Unidade 4

Informática e aprendizagem escolar. a) O computador como auxiliar no desenvolvimento de conceitos, b) Introdução ao uso do computador como ferramenta no ensino de áreas específicas de conhecimento (ex: Português, Matemática, Ciências e Estudos sociais).

METODOLOGIA

Para a execução do programa previsto, serão realizadas as seguintes atividades:

- 1) Discussões teóricas a respeito do uso do computador na educação, a partir das leituras sugeridas na bibliografia básica.
- 2) Aulas práticas no laboratório envolvendo o uso de Software educativos.
- 3) Realização de um trabalho prático sobre o estado atual da informática educativa nas escolas públicas ou particulares de Fortaleza.
- 4) Discussões à distância com o uso de lista de discussão.
- 5) Elaboração de projetos com a incorporação do computador, tomando-se como parâmetro o currículo escolar.
- 6) Levantamento bibliográfico sobre pesquisas na área de Informática Educativa.

AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno irá considerar os seguintes instrumentos de avaliação:

- a) Exercícios realizados no laboratório.
- b) Mensagens enviadas para a lista de discussão.
- c) Relatório sobre um trabalho de observação do uso do computador nas escolas públicas e particulares de Fortaleza.
- d) Análise crítica dos softwares utilizados.
- e) Projeto sobre utilização do computador no currículo escolar.



BIBLIOGRAFIA:

Básica:

- Borges Neto, H. (1998). Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola. Revista Educação em debate.
- Carraher, D.W. (1992). A aprendizagem de conceitos com o auxílio do Computador. Em M.E Alencar (org). Novas Contribuições da Psicologia aos Processos de Ensino-Aprendizagem. São Paulo, Cortez Editora.
- Carraher, D.W. (1994). Educação Tradicional e Educação Moderna. Em T. Carraher (org). Aprender Pensando: Contribuições da Psicologia Cognitiva à Educação. Petrópolis: Vozes, 9ª. edição.
- Franco, M. A. (1997). Ensaio sobre as Tecnologias digitais da Inteligência. Campinas, SP: Papyrus.
- Moraes, M.C. (1997). Informática educativa no Brasil: uma história vivida, algumas lições aprendidas. In Revista Brasileira de Informática na Educação, No. 1.
- Papert, S. (1985). Logo: Computadores e Educação. Editora Brasiliense.
- Papert, S. (1994). A Máquina das Crianças. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Perrenoud, P. (2000). Dez Novas Competências para Ensinar, cap 9 (págs 125-140). Porto Alegre: ArtMed.
- Schaff, A. (1990). A Sociedade Informática. São Paulo, Editora UNESP, 1990.
- Tajra, S. F. (2001). Informática na Educação. São Paulo: Érica. 3ª. edição.
- Valente, J.A. (Org.) (1998). Computadores e Conhecimento: repensando a educação. Campinas, UNICAMP/NIED.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- Brady, P. (1992). Simulações no Computador e Leitura de Instruções. The Computer Teacher, outubro de 1986.
- Campos, T. & Leme, C. (Org) (1998) Explorando conceitos de geometria elementar com o Cabri Geometre. São Paulo, EDUC.
- Carraher, D. W., (1990). O que Esperamos do Software Educacional. Acesso, São Paulo, 2 (3): 32-36, Jan/jun, 1990.
- Carraher, D. W., (1992). O Papel do Computador na Aprendizagem. Acesso, São Paulo, 3 (5): 21-30, Jan/jun, 1992.
- Chaves, E. O., & Setzer, V. W. (1988). O Uso de Computadores em Escolas: Fundamentos e Críticas. São Paulo, Scipione, 1988.
- Lira, A. K. M. (s/data) Fazendo Ciências com o Tabletop, mimeografado.
- Lollini, P. (1991). Didática e Computador: Quando e onde a Informática na Escola. São Paulo, Edições Loyola, 1987.
- Maddux, C.D., (1989). Logo: Dedicção científica ou Fanatismo Religioso nos anos 90? Educational Technology, February 1989. Págs 18-23. Tradução de Ana Maria de Oliveira Freitas e José Aires de Castro Filho.
- Tofler, A (1980). A Terceira Onda. São Paulo, Record, 1980.
- Valente, J.A. Liberando a Mente: Computadores na Educação Especial. Campinas, Unicamp, 1991.