



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE

Programa de Pós-Graduação *Stricto sensu* em Educação

Disciplina
Recursos Tecnológicos Digitais para a Educação

Nível: Mestrado Acadêmico
Obrigatória: Não
Área(s) de Concentração: Educação
Carga Horária: 45
Créditos: 3

EMENTA

Sumário dos conteúdos trabalhados:

Cibercultura: o real e o virtual. Teorias cognitivas de aprendizagem e a contribuição das tecnologias digitais em contextos educacionais. Aprendizagem híbrida. Aprendizagem móvel. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Instrumentos para a análise de recursos tecnológicos digitais para a educação.

Foco teórico da abordagem da disciplina:

O foco teórico desta disciplina fundamenta-se na discussão sobre a contribuição das tecnologias digitais para a Educação, considerando-se as teorias cognitivas de aprendizagem e as características do processo de ensino-aprendizagem nas dimensões do real e do virtual. Trata-se de aprofundar as discussões sobre o impacto de aprender por meio das tecnologias digitais e como mensurar este aprendizado. Desta forma, tanto a ementa quanto a bibliografia proposta pretendem promover a reflexão e investigação de instrumentos para análise e mensuração da aprendizagem mediada pelas tecnologias digitais.

BIBLIOGRAFIA

BEHAR, P. A (org.) Modelos Pedagógicos em Educação a Distância. Porto Alegre: Artmed, 2009.

CARR, N. A geração superficial – o que a Internet está fazendo com nossos cérebros. Trad. M.G.F. Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.



INSTITUTO FEDERAL
Catarinense
Reitoria

Rua Das Missões, 100 – Ponta Aguda
89051-000 – Blumenau/SC
(47) 3331-7800



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE

KENSKI, V. M. Tecnologias e tempo docente. Campinas: São Paulo, Papyrus, 2013.

MACHADO, G. J. C. Educação e Ciberespaço. Estudos, propostos e desafios. Editora Virtual Editora, 2010.

MATTAR, J. Games em Educação: Como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010.

PRENSKY, M. “Não me atrapalhe, mãe - eu estou aprendendo!”: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI. São Paulo: Phorte, 2010.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012.

RICHIT, A. (Org). Tecnologias digitais em educação: perspectivas teóricas e metodológicas sobre formação e prática docente. Curitiba: CRV, 2014. 163p. ISBN 9788580429275.

ROJO, R. Escola Conectada: os multiletramentos e as TICs. Editora Parábola, 2013.

SOUZA, B. Mobile Learning: Educação e tecnologia na palma da mão. “Ebook - Kindle”, 2013.