



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

AGUIAR, Janderson Jason Barbosa. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: oportunidades e desafios. *Open Minds International Journal*, [S.L.], v. 4, n. 2, p. 183-188, 23 ago. 2023. Trimestral. Editora Mentis Abertas. <http://dx.doi.org/10.47180/omij.v4i2.215>.

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.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense
Programa de Pós-Graduação *Stricto sensu* em Educação

FERNANDES, João Vitor Ferreira et al. Recursos tecnológicos na educação: uma transposição significativa para o ensino de geografia. GEOFRONTER, v. 9, 2023.

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

PEREIRA, Nádia Vilela; DE ARAÚJO, Mauro Sérgio Teixeira. Utilização de recursos tecnológicos na Educação: caminhos e perspectivas. Research, Society and Development, v. 9, n. 8, p. e447985421-e447985421, 2020.

SOUZA, Jaqueline Corrêa Godinho. INTEGRAÇÃO DAS TDICs NA EDUCAÇÃO ESPAÇOS DIGITAIS. Educação e Sociedade Moderna: NARRATIVAS CIENTÍFICAS, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 74-88, 24 mar. 2021. Mensal. Facility Express Solucoes Academicas LTDA. <http://dx.doi.org/10.29327/232022.1.2-6>.