



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

Metodologias Ativas e as Tecnologias na Educação: reflexões para a Prática Pedagógica	
Vigência: a partir de 2020/2	Período letivo: 2021/1
Carga horária total: 40h	Código: FIC.0088
Ementa: Discussão sobre a utilização da tecnologia na educação desde a analógica até a digital, buscando a compreensão do seu conceito. Reflexões sobre as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e sua inserção no processo de ensino e de aprendizagem, considerando os aspectos sociais e a realidade dos sujeitos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Conhecimentos sobre ferramentas digitais e sua utilização como recurso pedagógico, abordando as questões acerca do Letramento Digital para docentes e estudantes. Análise sobre as Metodologias Ativas e sua utilização no planejamento docente, relacionando-as com o Ensino Híbrido, seus objetivos e os principais tipos.	

Conteúdos

Unidade I - As tecnologias no processo educativo

- 1.1 Conceito de tecnologia
 - 1.1.1 A presença da tecnologia na Educação: do ábaco ao computador
- 1.2 A popularização do computador e o surgimento da Internet
 - 1.2.1. Conceito de Cibercultura e sua influência na Educação

Unidade II - As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e seus impactos no campo educacional

- 2.1 A Inclusão Digital de professores e estudantes: aspectos sociais a considerar
- 2.2 Ferramentas digitais: do conhecimento técnico à utilização com fins pedagógicos
- 2.3 Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e aprendizagem ativa: a resignificação da prática pedagógica
- 2.4 Letramento Digital: ensino e aprendizagem e a aproximação com o mundo do trabalho

Unidade III - Metodologias Ativas de Ensino e de Aprendizagem

- 3.1 Conceito de Metodologias Ativas
 - 3.1.1 A participação do estudante: do comportamento passivo ao ativo no processo de aprendizagem
- 3.2 Aprendizagem Baseada em Problemas
- 3.3 Aprendizagem Baseada em Projetos



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

3.4 Aprendizagem baseada em jogos e gamificação

Unidade IV - Ensino Híbrido: para além da união do real com o virtual - o estudante como protagonista da sua aprendizagem

- 4.1 Conceito de Híbrido e sua relação no espaço educativo
- 4.2 Características e objetivos do Ensino Híbrido
- 4.3 Os principais tipos de Ensino Híbrido em um modelo sustentado
 - 4.3.1 Sala de Aula Invertida
 - 4.3.2 Rotação por Estações
 - 4.3.3 Laboratório Rotacional

Unidade V - Práticas Inovadoras na EJA - EPT

5.1 Características de uma prática pedagógica inovadora

5.1.1 A personalização na educação

5.1.1.1 Inclusão escolar

5.1.1.2 Protagonismo discente

5.1.2 Competências Socioemocionais

5.1.3 Sugestões e análises de planejamentos envolvendo as TDICs e as Metodologias Ativas

5.2 Análise crítica sobre os desafios das práticas inovadoras no ensino e na aprendizagem

5.3 Propostas de práticas pedagógicas inovadoras em situações reais com estudantes da EJA

Bibliografia básica

ALTOÉ, Anair; COSTA, Maria Luiza Furlan; TERUYA, Teresa Kazuko. **Educação e Novas Tecnologias**. Maringá: Eduem, 2005.

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre, RS: Penso, 2018.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus Editora, 2007.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

Bibliografia complementar

BACICH, Lilian. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BENDER, William. **Aprendizagem Baseada em Projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre, RS: Penso, 2014.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de Aula Invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz & Terra, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MUNHOZ, Antônio. **ABP – Aprendizagem Baseada em Problemas em ambientes virtuais de aprendizagem**: ferramenta de apoio ao docente no processo de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cengage Learning, 2015.