



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ENSINO A DISTÂNCIA

CAMPUS: Alaor Queiroz de Araújo – Goiabeiras – Vitória					
CURSO: LICENCIATURA EM HISTÓRIA – EAD					
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL: CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO					
IDENTIFICAÇÃO:					
CÓDIGO: EAD11809	DISCIPLINA OU ESTÁGIO: Fundamentos Estruturais e Pedagógicos da EAD				PERÍODO: 1º
OBRIGATORIA (X) OPTATIVA ()	REQUISITOS: Não possui				
CRÉDITOS: 02	CH TOTAL: 30	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA			
		TEÓRICA 30	EXERCÍCIO XXX	LABORATÓRIO XXX	OUTRA XXX
NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA: 30					

EMENTA:
O ensino à distância e as novas tecnologias. Ensino-aprendizagem e Internet. Os recursos de ensino e a tecnologia educacional em EAD. O processo de comunicação e de ensino e aprendizagem em EAD. A comunicação audiovisual. Seleção, produção e utilização de recursos audiovisuais no ensino. Análise e utilização de softwares educativos em EAD.

OBJETIVOS:
Apresentar inicialmente a disciplina, seu conteúdo, foco, formas de avaliação e importância; A partir das respostas dos alunos no fórum discutir questões relativas à disciplina; Discutir as transformações ocorridas nos processos educativos que envolvem alunos, docentes e conteúdos em contextos técnicos/tecnológicos; Problematizar vídeos e textos com o objetivo de trazer à discussão alguns fundamentos do fazer educacional em contextos técnicos/tecnológicos; Problematizar o conceito de Internet e conhecimento fluxo; Refletir sobre as novas relações com o saber e o papel das comunidades de aprendizagem; Refletir sobre as novas relações com o saber em contextos mediados por tecnologias digitais; Criar um blog individual como prática comunicacional com as tecnologias digitais; Compreender o aspecto totalmente novo propiciado pela Webquest em relação ao processo de gênese e articulação do conhecimento; Buscar o entendimento acerca dos papéis de professores e estudantes em tal processo e sua contribuição no sentido de palmilharem passo a passo as sendas deste saber horizontalizado; Analisar as implicações do texto colaborativo para o processo de aprendizagem; Compreender o aspecto totalmente novo propiciado pela Webquest em relação ao processo de gênese e articulação do conhecimento; Buscar o entendimento acerca dos papéis de professores e estudantes em tal processo e sua contribuição no sentido de palmilharem passo a passo as sendas deste saber horizontalizado;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:
Módulo 1 – “Um caso da cibercultura: técnica e a educação Módulo 2 – “Um caso na cibercultura: internet e o conhecimento fluxo” Módulo 3 – “Um caso na Webquest”. Módulo 4 – Construção de texto colaborativo Módulo 5 - Avaliação

METODOLOGIA DE ENSINO:
A metodologia aplicada às disciplinas dos cursos EaD/UFES visa a estimular o aluno aprendente à inserção nos saberes a elas comuns e assim se materializa: os materiais didáticos são produzidos ou selecionados pelos professores e dispostos nos AVAs das disciplinas aos estudantes, acompanhados de um Mapa de Atividade, que apresenta os objetivos, descreve, regula e orienta o estudante passo a passo quanto ao processo de integralização da disciplina; os estudantes conhecem o material didático, assistem às exposições acerca dos conteúdos feitas pelos professores em quantas webconferências forem previstas; socializam os saberes com os pares nos encontros presenciais nos polos e nos ambientes virtuais de aprendizagens, por meio dos recursos didáticos e midiáticos lá disponíveis. Havendo dúvidas sobre os conteúdos estudados, elas são apresentadas aos tutores, presencial ou virtualmente, que devem dirimi-las. Persistindo as dúvidas, os tutores estabelecem interfaces com os professores, dando ao aluno <i>feedback</i> imediatamente. Os professores visitam os estudantes nos polos, com vistas a mais bem



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ENSINO A DISTÂNCIA**

integrá-los às especificidades e aos saberes das disciplinas sob suas responsabilidades e ao Curso que integralizam.

RECURSOS DE ENSINO:

Material didático selecionado pelo professor da disciplina; artigos científicos, livros, revistas e imagens impressos ou digitais; filmes, animação e audiovisuais diversos, laboratórios de informática dos polos, aparelhos receptores de dados móveis; internet; webconferências; plataforma que hospeda os AVAs dos cursos, cujo uso propicia, dentre outras possibilidades, a criação e gerenciamento de grupos de estudo; criação de fóruns; de perfis de usuários e/ou de grupos configuráveis; de chat, de bibliotecas virtuais, para disponibilização de material de estudo ou entrega de trabalhos; de quadro de avisos; de trocas de mensagens, de correspondência individual ou para grupos etc.

AValiação DA APRENDIZAGEM:

Práticas de estudo (valor total 40 pontos): as atividades realizadas durante as semanas de estudo e entregues ao tutor à distância são também avaliativas; correspondem a esta avaliação atividades como participação nos fóruns de discussão, elaboração das atividades de estudo e registro, diálogo com os tutores via plataforma, entre outras.

Checkagem de conteúdo (valor 60 pontos): O (A) estudante deverá apresentar presencialmente trabalho em grupo, com o objetivo de avaliar a integração teoria/prática dos módulos estudados.

OBS:

Dentro da legislação de EAD as atividades presenciais devem ter peso a partir de 51%. Sendo assim, a soma das atividades virtuais não poderá ser acima de 49%. Os alunos serão avaliados na escala de 0 a 100

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ALMEIDA, Maria José P. M. de; SILVA, Henrique César da. (Orgs.) Linguagens, leituras e ensino da ciência. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1998.

CAMPOS, Fernanda; SANTORO, Flávia; BORGES, Marcos; SANTOS, Neide. Cooperação e aprendizagem on-line. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

DE LA TAILLE, Yves. Ensaio sobre o Lugar do Computador na Educação. São Paulo: Iglu, 1990.

FRANCO, Sérgio Roberto. K. F. (Org.). Informática na educação: estudos interdisciplinares. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

GIACOMANTONIO, Marcello. O ensino através dos audiovisuais. São Paulo: Summus, IEDUSP, 1981.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FERNANDES, Natal Lânia R. Professores e computadores navegar é preciso. Porto Alegre: Mediação, 2004.

FILANTRO, Andrea. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. Porto Alegre: Senac São Paulo, 2003.

MAGDALENA, Beatriz; COSTA, Iris E. Internet em sala de aula: com a palavra, os professores. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PETTITO, Sônia. Projetos de trabalho em informática. São Paulo: Papyrus, 2003.

SCHLUNZER JÚNIOR, Klaus. (Org.). Inclusão digital: tecendo redes afetivas e cognitivas. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2005.

VALENTE, André C. A linguagem nossa de cada dia. Petrópolis: Vozes, 1997.

ASSINATURA (S) DO(S) RESPONSÁVEL(EIS)

Daisa Teixeira