

CAMPUS: NOVA GAMELEIRA

Disciplina: Atelier de Práticas Pedagógicas II: Produção de recursos didáticos

CÓDIGO:

Início: AGO./2024

Carga Horária Total: 60 horas/aula

Semanal: 4 horas/aula

Créditos: 4

Natureza: Teórica-Prática

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Educação

Ementa:

Recursos pedagógicos: tecnologias e materiais didáticos para a educação básica. Introdução aos conceitos de recursos didáticos e estratégias didáticas. Planejamento e criação de recursos didáticos. Desenvolvimento de atividades que contemplem o uso de diferentes recursos didáticos. Tecnologias de prototipagem digital para a produção de recursos didáticos. Funcionamento das impressoras 3D e equipamentos corte e gravação a laser. Recursos didáticos inclusivos: produção e adaptação de materiais para estudantes com deficiência visual. Grafia braille. Criação de recursos didáticos inclusivos que contemplem diferentes deficiências.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Programa Especial de Formação de Docentes - PEFD	2º	Prática Pedagógica e Estágio Supervisionado	X	

Interdisciplinaridade

Prerrequisitos: não há

Correquisitos: não há

Objetivos: A disciplina deverá possibilitar ao estudante:

1. compreender e aplicar conceitos de recursos didáticos e estratégias didáticas;
2. planejar e criar recursos didáticos utilizando tecnologias e materiais diversos;
3. desenvolver atividades pedagógicas que integrem diferentes recursos didáticos;

Unidades de Ensino

Carga horária:
horas/aula

1.	UNIDADE I: Conceitos: recursos didáticos e estratégias didáticas - principais conceitos de recursos didáticos e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem; - estratégias didáticas que utilizam esses recursos para potencializar a aprendizagem na educação básica.	12
----	---	----

2.	UNIDADE II: Planejamento e elaboração de recursos didáticos utilizando tecnologias e materiais diversos - planejamento e criação de recursos didáticos inovadores, utilizando uma variedade de materiais e tecnologias; - aplicação de prototipagem digital, como impressoras 3D e equipamentos de corte e gravação a laser, na produção de recursos didáticos, utilizando o <i>Laber Maker</i>.	16
3.	UNIDADE III: Desenvolvimento de atividades pedagógicas que integrem diferentes recursos didáticos - planejamento e execução de atividades que utilizem múltiplos recursos didáticos para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. - avaliação da eficácia dessas atividades e adaptação conforme necessário para atender às necessidades educacionais dos alunos.	16
4.	UNIDADE IV: Criação de recursos didáticos inclusivos para estudantes com deficiências - produção e adaptação de materiais didáticos para estudantes com deficiência visual, incluindo a grafia braile; - desenvolvimento de recursos didáticos inclusivos que atendam a diversas deficiências, promovendo um ambiente de aprendizado mais acessível e equitativo.	16
Total:		60 horas

Bibliografia Básica	
1.	MACEDO, C. M. S. Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis. Tese para obtenção do título de Doutor no programa Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento – PPEGC, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2010. Disponível em: https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/claudia-mara-scudelari-de-macedo.pdf . Acesso em: 05 jul 2024.
2.	PEREIRA, Elane Silva. Formação e prática do professor autor na EAD: Elaboração de Material Didático para o Curso de Pedagogia da UAB/UECE. 2013. 116 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico ou Profissional em 2013) - Universidade Estadual do Ceará, 2013. Disponível em: https://www.uece.br/ppge/wpcontent/uploads/sites/29/2019/06/Disserta%C3%A7%C3%A3o_ELANE-SILVA-PEREIRA.pdf . Acesso em: 05 jul 2024..
3.	BRASIL. Ministério da educação. Secretaria de Educação a Distância. Referenciais de qualidade para educação superior a distância . Brasília, agosto de 2007. http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refeed1.pdf . Acesso em: 05 jul 2024.

Bibliografia Complementar	
1.	SILVA, Guilmer Brito; ARAUJO, Raphael P. F.; SILVA, Jacqueline Felix da. Guia de produção de material didático . Coordenadoria institucional de educação a distância. Universidade Federal de Alagoas, s/a. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/206114/2/GUIA%20DE%20MATERIAIS%20DID%C3%81TICOS.pdf . Acesso em: 05 jul de 2024.

2.	BORGES, S. de S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na EducaçãoSBIE) . 2013. p. 234. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127 , Acesso em 05 jul 2024.
3.	FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. RENOTE , v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629 . Acesso em 05 jul 2024.
4.	NOVAES, Maria Helena. O que esperar de uma educação criativa no futuro. Psicologia Escolar e Educacional , 2003 Volume 7 Número 2 155-160. Disponível em: https://www.scielo.br/j/pee/a/qJX93xYMkGvin3P3FdTXtbh/?format=pdf&lang=pt Acesso em 05 jul 2024.

Aprovado na 2ª reunião ordinária de 2024 do Colegiado do PEFD, em 08/07/24.