

Unidade Curricular	Opção II - Recursos Educativos Digitais	Área Científica	Formação Educacional Geral
Licenciatura em	Educação Básica	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	3.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	9853-531-2106-05-23		
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T - , TP 27, PL - , TC - , S - , E - , OT 9, O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) João Sérgio Pina Carvalho Sousa

Resultados da aprendizagem e competências

- No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Compreender a necessidade de inovar através da integração curricular de recursos digitais.
 2. Desenvolver atividades educativas multimédia.
 3. Conhecer a diversidade de software educativo Open Source.
 4. Desenvolver atividades com tecnologias educativas emergentes.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Inovação educativa e recursos educativos digitais. Desenvolvimento de atividades educativas multimédia. Software educativo open source. Tecnologias emergentes e aprendizagem.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Inovação educativa e recursos educativos digitais.
 - Conceito e classificação de RED e REA
 - A diversidade de recursos educativos digitais.
 - Utilização versus integração dos recursos educativos digitais.
 - Níveis de integração dos recursos digitais.
 - Procedimentos para a inovação pedagógica com recursos educativos digitais.
2. Desenvolvimento de atividades educativas multimédia.
 - Ferramentas de autor para o desenvolvimento de atividades educativas multimédia.
 - Desenvolvimento e personalização de atividades em Jclíc.
 - Criação de atividades em ferramentas online.
 - Aprendizagem lúdica.
3. Recursos para a promoção do pensamento computacional
 - CODE.org
 - Scratch JR
 - Scratch
 - Robots educativos
4. Tecnologias emergentes e aprendizagem.
 - APPs Educativas.
 - Códigos QR e realidade aumentada.
 - Recursos educativos de Inteligência artificial

Bibliografia recomendada

1. Kukulska-Hulme, A. et al (2021). Innovating Pedagogy 2021: Open University Innovation Report 9. Milton Keynes: The Open University.
2. OCDE (2010). Inspirados pela tecnologia, norteados pela pedagogia. Uma abordagem sistémica das inovações educacionais de base tecnológica. Santa Catarina.
3. Llorente, C. , Roman, P. , & Romero, R. (2014). Tecnologías en los entornos de Infantil y Primaria. Madrid: Sintesis.
4. Cabero, J. & Barroso, J. (2013). Nuevos cenários digitais. Madrid: Pirámide.
5. Lata, M. , & Khatri, H. (2016). Educational Technology: Pedagogy and ICT Integration Across the Curriculum. Delhi: Shipra publications.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Sempre que possível, os aspetos mais teóricos serão relacionados com exemplos práticos da experiência docente. A discussão e reflexão conjunta é também uma importante prática metodológica. Nas aulas de caráter mais prático, os alunos utilizarão o computador, desenvolverão atividades, avaliarão software educativo e perspetivarão contextos de aprendizagem para introduzir as tecnologias emergentes.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua. - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Trabalho em grupo.)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Trabalho individual)
2. Avaliação de exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100% (Prova prática.)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

João Sérgio Pina Carvalho Sousa	Manuel Florindo Alves Meirinhos	Maria Cristina do Espírito Santo Martins	Carlos Manuel Costa Teixeira
22-02-2024	22-02-2024	25-03-2024	04-04-2024