INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

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 Tutórica; 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 Jclic.
   - 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 cenário digitales. 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 cariz mais prático, os alunos utilizarão o computador, desenvolverão atividades, avaliarão software educativo e perspectivarão 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

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.