

Subprojeto - Computação

Escrito por Coordenação de Comunicação Social

Qua, 29 de Janeiro de 2014 09:37 - Última atualização Qua, 22 de Julho de 2015 15:44

Coordenadores:

Angela Dillmann Nunes Bicca

Claudia Rosana da Costa Caldeira

Daniel Grill Lacerda

Roger Luis Albernaz de Araujo

Atividades a serem desenvolvidas em 2014/2015:

Simulações: Desenvolvimento de objetos de aprendizagem que possam simular ou ampliar o escopo de experimentações que interconectem conhecimentos referentes a área de ciências físicas, químicas e biológicas. Relação com outras licenciaturas: Produzir um mapeamento do processo de produção de conceitos e ou experimentos na área das de ciências físicas, químicas e biológicas, com vistas a compor mapas conceituais destes processos.

Desenho instrucional: Produzir um estudo acerca de uma diversidade em nível de um desenho instrucional, que possa abarcar as singularidades referentes a cada área do conhecimento em nível de ciências, produzindo soluções em nível de material didático que amplie as possibilidades do ensino-aprendizagem.

Material didático: Experimentar o desenvolvimento de material didático para a área de ciências físicas, químicas e biológicas, a partir da composição de equipes multidisciplinares, com a participação de licenciandos da área de informática e da área de ciências, com a participação discente, desde a fase de concepção até a fase de implementação e verificação dos resultados.

Redes sociais: Propiciar pesquisa da interação discente com os sites de redes sociais, como forma de gerar indicadores que possam produzir alternativas de sistematização de soluções mediadas por tecnologias, que possam contribuir para a qualificação do processo de ensino aprendizagem na área de ciências físicas, químicas e biológicas.

Mídias na educação: Criar uma estrutura de laboratório de produção de mídias para a educação, que se utilize do expertise da proximidade entre os licenciandos de computação e os licenciandos de física, química e biologia, como possibilidade de uma sistematização de soluções a partir da realidade discente, como forma de inferir um conceito de proximidade entre quem produz e quem se utiliza da produção.

Jogos educativos digitais: Desenvolver projetos de jogos educativos digitais, que possam inferir clímax do entretenimento, em termos de jogabilidade dos jogos eletrônicos, no espaço-tempo de sala de aula, explorando assim uma possibilidade de uma ludicidade dos processos de mediação contemporâneos.

Subprojeto - Computação

Escrito por Coordenação de Comunicação Social

Qua, 29 de Janeiro de 2014 09:37 - Última atualização Qua, 22 de Julho de 2015 15:44

Educação Ambiental: Serão desenvolvidas atividades junto com as outras licenciaturas com a temática ambiental. O(s) assunto(s) a ser(em) abordado(s) será(ão) segundo as demandas apresentadas pela realidade da(s) escola(s) conveniada. Estas atividades serão desenvolvidas com grupos de no máximo quatro bolsistas de iniciação à docência de cada licenciatura e havendo o revezamento dos coordenadores de área e supervisores em cada grupo.