

Tópicos e Recursos Educativos

2 ECTS

2.º Ano, 1.º Semestre

| Área Científica

Ciências da Educação/ Área da Docência (AD)

| Objetivos de Aprendizagem

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.

| Conteúdos Programáticos

1. Inovação educativa e recursos educativos digitais.
 - 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.
 - Criação de e-book em Edilim.
 - Desenvolvimento de atividades em Jcllic.
 - Desenvolvimento de atividades em Hotpotatoes.
 - Transformação das atividades em página web.
 - Colocação das atividades online.
3. Software educativo open source.
 - A evolução do software educativo.
 - Aprendizagem lúdica.

- Software para as diferentes áreas de aprendizagem.
4. Tecnologias emergentes e aprendizagem.
- APPs Educativas.
 - Códigos QR e realidade aumentada.
 - Programação por blocos e robótica

| Metodologia de Ensino

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 perspetivarão contextos de aprendizagem para introduzir as tecnologias emergentes.