



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cabedelo			
CURSO: Licenciatura em Ciências Biológicas			
DISCIPLINA: Prática como Componente Curricular III	CÓDIGO DA DISCIPLINA:		
PRÉ-REQUISITO: Prática como Componente Curricular III			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2025-2		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 20	PRÁTICA: 25	EaD ¹ : 05	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 03			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 60h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Jamylle Rebouças Ouverney			

EMENTA

Integração das mídias na educação; educação, gamificação e ludicidade. Tecnologias e ferramentas digitais na formação do professor. As novas tecnologias aplicadas à educação no século XXI e à aprendizagem centrada no aluno. Metodologias ativas. Repensar o currículo no ensino médio e ensino médio integrado. Estilos de aprendizagem. Gerenciamento de projetos e Aprendizagem baseada em Projetos/Problemas. Ensino híbrido. Inclusão no ensino de Biologia e Ciências.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral

Integrar a relação entre a formação docente e as tecnologias no ambiente educacional formal e informal, assim como conduzir o desenvolvimento da visão integradora e interdisciplinar das metodologias ativas da aprendizagem entre os atores do processo de ensino e aprendizagem.

Específicos

- identificar as novas formas de aprender e ensinar com o uso das mídias, destacando uma postura de professor-leitor crítico e de autoria;*
- reconhecer novas terminologias como multimídia, hipertexto, hipermídia e tecnologias da informação e comunicação, tecnologias digitais e metodologias ativas;*
- refletir sobre o papel do professor frente as novas tecnologias;*
- explorar a gamificação, a ludicidade, o ensino híbrido e a inclusão no ensino de Ciências e Biologia no processo de criação de modelos didáticos, sequências didáticas e aulas.*

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I- EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS : Repensando o currículo; Gerenciamento de projetos – ABPs ; Taxonomia de Bloom; Perfil discente; Escape room;

UNIDADE II - ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA DE PROFESSORES: Metodologias ativas de ensino-aprendizagem; AI generativa; ensino e aprendizagem de tecnologias “analógicas”; avaliação da aprendizagem; Gamificação e ludicidade;

UNIDADE III – PESQUISA & AÇÃO: Sala de aula invertida; ensino híbrido; Inclusão no ensino de Ciências e Biologia; criação de plano de aula para uma sequência didática/modelo didático/aula/jogo com foco no ensino médio técnico.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e práticas no laboratório e em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA); seminários e debates temáticos; elaboração e apresentação de projetos de aplicação de ensino utilizando diferentes tecnologias e Metodologias Ativas de Aprendizagem; planejamento, elaboração e implementação de um jogo de escape room, a ser aplicado em ambiente real de ensino e aprendizagem.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [X] Quadro
- [X] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [X] Equipamento de Som
- [X] Laboratório
- [X] Softwares
- [X] AVA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem contemplará duas notas: AV1 será composta de atividades realizadas em sala de aula e no AVA, e AV2 será a avaliação da aplicação do jogo em ambiente real de ensino e aprendizagem. A AV1 também considera os seguintes elementos: assiduidade e participação híbrida (presencial e nas atividades disponibilizadas no AVA); trabalhos em grupo; e trabalhos individuais.

Não há reposição de atividades avaliativas realizadas em sala de aula. No final do semestre será disponibilizada uma atividade extra, caso alguma atividade tenha sido perdida.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica

BOTELHO, Luiz. Jogos educacionais aplicado ao e-learning. 2004. Disponível em <<http://www.elearningbrasil.com.br/?artigos?artigo%2048.asp>>. Acesso em 06 Fev. 2016.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 31ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 25^a ed, disponível em: <<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>>.

OLIVEIRA, A. C. C.; CASTRO, M. G. A.; OUVERNEY-KING, J. R.. Ousadia ou tecnologia? O uso do SoletrandoMob na aula de Língua Portuguesa. In: VII Congresso Internacional de Ambientes Virtuais de Aprendizagem Adaptativos e Acessivos, Novo Hamburgo, 2015a.

OLIVEIRA, A. C. C; CASTRO, M.G. A.; OUVERNEY-KING, J. R.. Brincar de aprender: ferramentas interdisciplinares no ensino da ortografia. Revista Principia – Divulgação Científica e Tecnológica do IFPB – edição nº 30, 2016.

VIANNA, Ysmar, et al. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos .1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

Bibliografia Complementar

CHAVERRI CHAVES, PABLO (Ed.) El Aprendizaje en Servicio en ULACIT: conceptos, experiencias y retos / [et al.]. –San José, C. R.: ULACIT, Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología, 2015. 221p. Disponível em: <http://www.ulacit.ac.cr/files/archivos/VSE/Libro%20Aprendizaje%20en%20Servicio%20Version%20Digital.pdf>

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015 Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf

MORAN, J. M.; MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica (em colaboração com). 21a edição, São Paulo: Papirus, 2013.

NASCIMENTO, Rebeka Moreira Monteiro do , et al. “Microaula Como Ferramenta No Processo de Formação Docente.” INOVACÃO NA

EDUCACÃO SUPERIOR BRASILEIRA. Metodologias E Casos, by P OLIANA M ENDES DE SOUZA, EVEN3, Sept. 2020, www.academia.edu/45615134/Inovação_na_Educação_Superior_Brasileira. Accessed 17 July 2023.

OUVERNEY, Jamylle Rebouças, SOUZA , José Luiz Amado de Menezes e. "REFLEXÕES SOBRE MODELOS EDUCACIONAIS CONTEMPORÂNEOS: METODOLOGIAS ATIVAS DA APRENDIZAGEM, APLICAÇÕES, DESAFIOS E PERSPECTIVAS." ARTEFACTUM - Revista de Estudos Em Linguagens E Tecnologia, vol. 21, no. 1, 14 Jan. 2023, www.artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/2074. Accessed 17 July 2023.

OUVERNEY, Jamylle Rebouças, BATISTA, João Maik de Medeiros. "BIOQUIZ: BIOLOGIA DIVERTIDA PARA ALUNOS COM TEA." ARTEFACTUM - Revista de Estudos Em Linguagens E Tecnologia, vol. 21, no. 1, 14 Jan. 2023, http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/2081. Accessed 17 July 2023.

OUVERNEY, Jamylle Rebouças, et al. "ATLAS BIOLIBRAS: BIOLOGIA INTERATIVA PARA SURDOS." ARTEFACTUM - Revista de Estudos Em Linguagens E Tecnologia, vol. 21, no. 1, 14 Jan. 2023, http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/2079. Accessed 17 July 2023.

Links para artigos sobre Escape room:

<https://revistaeducaonline.eba.ufrj.br/edições-anteriores/2021-1/escape-room-educativo-uma-estratégia-de-gamificação-no-processo-de-ensino>

<https://unisalesiano.com.br/aracatuba/wp-content/uploads/2023/05/2018-Criacao-aplicacao-e-analise-de-um-jogo-no-estilo-Escape-Room---Aracatuba-SP.pdf>

Silva, M. B. da, & Mello, G. J. (2024). ESTADO DO CONHECIMENTO SOBRE OS JOGOS DE ESCAPE ROOM PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM. *Revista Ciências & Ideias ISSN: 2176-1477, 15*(1), e24152380. <https://doi.org/10.22407/2176-1477/2024.v15.2380> ou <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/view/2380>

Links utilizados:

Blooket <https://www.blooket.com>

Canva <https://www.canva.com>

Padlet <https://padlet.com/>

Playposit <https://go.playposit.com>

Pollev <https://www.polleverywhere.com>

Prezi <https://prezi.com/>

Quizzizz <https://quizizz.com/>

VARK – Português <https://vark-learn.com/home-portuguese/>

Escape room - <https://www.puzzleroom.com.br/dicas-para-montar-um-escape-room/>

OBSERVAÇÕES

A prática pedagógica utilizará como norte a aprendizagem centrada no estudante e a perspectiva da Educação no Século XXI, com ênfase em tecnologias digitais voltadas para os processos significativos de ensino e a aprendizagem. Será uma prática híbrida, i.e., com atividades presenciais e outras no AVA. Poderá ainda incluir momentos de sala de aula invertida. A bibliografia essencial será disponibilizada no AVA ou por meio de hiperlinks neste documento.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Jamylle Reboucas Ouverney, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 12/08/2025 18:29:26.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 12/08/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 748486

Verificador: 49b4f7253a

Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400