

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Tipo de Disciplina	Optativa	Carga Horária	67				
Pré-Requisitos	Projeto e Avaliação de Interfaces do Usuário						
Docente	Heremita Brasileiro Lira						
Distribuição da Carga Horária							
Teórica	30	Prática	37	EaD	0	Extensão	0
Ementa							

Estudo de conceitos avançados e tendências emergentes no uso de tecnologias digitais no ensino e aprendizagem. Ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) e ferramentas colaborativas. Jogos educativos e gamificação no contexto educacional. Inteligência artificial e aprendizado adaptativo em plataformas educacionais. Design de recursos educacionais digitais: padrões e práticas. Realidade aumentada, virtual e mista em práticas pedagógicas. Análise de dados educacionais (Learning Analytics) e avaliação de impacto. Inclusão digital e acessibilidade na educação mediada por tecnologia. Ética e privacidade no uso de tecnologias educacionais. Educação em Computação. Estudos de caso e aplicações práticas em diferentes níveis e contextos educacionais.

Bibliografia Básica

1. Barbosa, S. D. J., Silva, B. D., Silveira, M. S., Gasparini, I., Darin, T., & Barbosa, G. D. J. (2021). Interação humano-computador e experiência do usuário. <https://leanpub.com/ihc-ux>.
2. PREECE, Jennifer, ROGERS, Yvonne, SHARP, HELEN. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2019.

Bibliografia Complementar

1. Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação: <https://sol.sbc.org.br/index.php/cbie>
2. Anais do Workshop de Educação em Computação: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/issue/view/1332>
3. Anais do Simpósio de Educação em Computação: <https://sol.sbc.org.br/index.php/educomp>
4. Revista Brasileira de Informática na Educação: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php>

Bibliografia Suplementar (Periódicos)

Publicações indexadas no Portal de Periódicos da CAPES (www.periodicos.capes.gov.br), no Repositório Institucional do IFPB (repositorio.ifpb.edu.br) e na Editora do IFPB (editora.ifpb.edu.br).

Observações