

Tecnologias de informação e comunicação aplicadas ao ensino de geografia

Eletiva - 60h - 4 créditos

EMENTA

RECURSOS DIDÁTICOS E METODOLOGIAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: Conceitos de Educação Geográfica, Geografia Escolar e Ensino de Geografia; Recursos didáticos no ensino de Geografia. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: Conceitos e definições; Fontes de recursos didáticos digitais (repositórios virtuais); Ambientes virtuais de aprendizagem; Jogos digitais; Softwares para dispositivos móveis; Tecnologias assistivas. GEOTECNOLOGIAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: Ferramentas de localização; Aplicativos para dispositivos móveis; Usos dos Sistemas de Informações Geográficas no ambiente escolar.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
FITZ, Paulo Roberto. Geoprocessamento sem complicação. São Paulo: Oficina de Textos, 2008.
KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 3.ed. São Paulo: Papirus, 2007.
MORAN, J.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2000.
PRENSKI, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: SENAC, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e screenagers: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: SANTOS, Edméa; ALVES, Lynn. (Org.). Prática pedagógica e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: E-papers, 2006. p. 143-160.
CÂMARA, G.; DAVIS JR., C. A. Introdução. In: CÂMARA, G.; DAVIS JR, Clodoveu Augusto; MONTEIRO, A. M. V. (Ed. e Org.) Introdução a ciência da geoinformação. São José dos Campos: INPE, 2014. Disponível em: http://www.dpi.inpe.br/gilberto/livro/introd/cap1_introducao.pdf Acesso em 2 abr. 2019.
HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. da USP, 1971