



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO – UPE  
CAMPUS GARANHUNS

(Reconhecida pelo parecer 1132/89 do CFE)  
Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 – São José – Garanhuns – PE  
CEP: 55.294-902 Fone: (81) 3761-8210 CNPJ 11022597-0007-87

AUTENTICAÇÃO

## PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

### IDENTIFICAÇÃO

<b>Nome</b>	<b>Código</b>	<b>Período</b>
Disciplina Curricular de Extensão 4	SOF0054G	4º
<b>Carga Horária Teórica</b>	<b>Carga Horária Prática</b>	<b>Carga Horária Total</b>
15h	30h	45
<b>Número de Créditos Teórico</b>	<b>Número de Créditos Prático</b>	<b>Número de Créditos Total</b>
1	1	2
<b>Pré-Requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	
N/A	N/A	
<b>Natureza</b>	<b>Perfil</b>	
Disciplina	ES2019-1	
<b>Curso Responsável</b>		
Bacharelado Engenharia de Software		

### EMENTA

DCExt IV - Tecnologias Sociais e Assistivas - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso. A disciplina visa contribuir para que a Universidade se torne mais inclusiva, além disso, a mesma visa deixar a universidade mais próxima das demandas da sociedade, utilizando conceitos centrais, tais como ESG. Para alcançar os objetivos propostos, os alunos irão organizar palestras, minicursos, debates, bem como, quando possível, desenvolver soluções tecnológicas que tem como objetivo a melhoria da qualidade de vida das pessoas.

### OBJETIVOS

#### Geral

Proporcionar para estudantes das diversas sub-áreas da tecnologia uma oportunidade para congregarem através da realização de um evento temático, voltado para a área de tecnologias assistivas. Ainda, é possível que o(a) professor(a) opte por realizar o desenvolvimento de software focado no uso de tecnologias assistivas.

#### Específicos

- Discutir os fundamentos práticos do uso e produção das TIC's e tecnologias assistivas
- Compreender a relação entre educação especial e as tecnologias
- Analisar o papel das tecnologias assistivas no cotidiano de pessoas com deficiência.

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. TECNOLOGIAS ASSISTIVAS -TA
  - a. Utilização das TA nas diversas áreas da Educação Especial (T.A. para deficiência auditiva e surdez, T.A. para deficiência física, T.A. para deficiência Intelectual e T.A. para deficiência visual).
  - b. Comunicação alternativa
  - c. Desenho Universal.
  - d. Lei de Acessibilidade.
2. Direcionamentos e orientações para realização do evento;
3. Organizar o evento;

4. Realizar o evento.

## **METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS**

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Abordagem PDCA (Plan, Do, Check, Act). Trabalhos individuais – leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações, provas. Trabalhos de Grupos – projetos, seminários, painéis, palestras, conferências, e dinâmicas de grupo. Textos, livros, periódicos, vídeos/filmes, filmes/filmadora, slides, materiais de expediente diversos e adequados à disciplina.

## **AVALIAÇÃO**

A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização de projetos, provas, observação, autoavaliação, avaliação cooperativa, e amostra de trabalho.

## **BIBLIOGRAFIA**

### **Básica**

- BROWNING, N. A aplicação da tecnologia assistiva na área de comunicação alternativa. In L.R.O.P. Nunes (Ed). Favorecendo o desenvolvimento da comunicação em portadores de necessidades especiais (pp. 235-250). Rio de Janeiro: Dunya, 2003.
- OKUMURA, MARIA L. M. e JUNIOR, OSIRIS C..Modelo Conceitual de Projeto orientado para Tecnologia Assistiva: Design de Tecnologia Assistiva - DFAT. 1ª Edição, 2019.
- ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

### **Complementar**

- FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação - Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.
- FAROUZAN, Behouz e MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da Ciência da Computação. Editora Cengage Learning. 2ª Edição, 2011.
- BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2010.
- JOHNSON, R. Guia dos Símbolos de comunicação Pictórica. Porto Alegre: Clik, 1998.