



Componente Curricular:	REDES DE COMPUTADORES - DCO1003
Carga Horária:	60 horas
Docente:	CRISTHIANNE DE FATIMA LINHARES DE VASCONCELOS
No. Vagas:	25 vagas
Período:	2020.3

PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA REMOTO

I – CONTEÚDO

De acordo com a ementa da componente curricular DCO1003, o conteúdo programático será organizado da seguinte forma:

Sessão 1 – Comunicação e Protocolos de Rede

Sessão 2 – Acesso à Rede e Camada Física

Sessão 3 – Camada de Enlace

Sessão 4 – Camada de Rede

Sessão 5 – Camada de Transporte

Sessão 6 – Camada de Aplicação

II – METODOLOGIA

O conteúdo programático será desenvolvido considerando o modelo de sala de aula invertida, onde os alunos terão acesso previamente ao conteúdo disponibilizado. Permitindo que o aluno absorva o conteúdo de forma previa antes dos encontros com o docente, permitindo que a aula do encontro presencial (ENCONTRO SÍNCRONO), utilizando plataformas de videoconferência, pode ser dedicada a aprofundar o tema e a desenvolver os assuntos mais importantes.

Ao longo do semestre, os recursos da “Turma Virtual” disponíveis no sistema de gerenciamento SIGAA serão frequentemente utilizados, com a disponibilização de conteúdo (slides, textos, apostilas, videoaulas, fóruns, vídeos, simulações etc) e a realização de atividades avaliativas (questionários, tarefas, quis etc). O conteúdo será distribuído conforme disposto a seguir:

- i) **ENCONTROS SÍNCRONOS:** Os encontros síncronos acontecerão 2x na semana, com horário fixo (conforme Tabela de Horários), para aprofundar o conteúdo e a desenvolver os assuntos mais importantes. No entanto, poderá ocorrer um terceiro encontro semanal (a combinar com a turma), para a realização de exercícios de gameificação e plantão de dúvidas. Os encontros remotos serão realizados utilizando a plataforma GoogleMeet. Neste momento a assiduidade do aluno será contabilizada pela presença.
- ii) **ATIVIDADES REMOTAS:** Nos dias em que não há encontro síncrono, os discentes terão atividades diárias para garantir o processo de ensino e aprendizagem. Considerando que os discentes absorveram previamente o conteúdo e/ou conhecimentos passados, serão desenvolvidas atividades de fixação de conteúdo trabalhado. Essas atividades também servirão como processo avaliativo e

assiduidade na ausência de encontros síncronos. As atividades utilizarão as seguintes ferramentas:

- a. SIGAA: Na Turma Virtual da disciplina o aluno terá, além do acesso a todo o material do curso, atividades para fixação do conteúdo, realização de Fóruns, controle de assiduidade e realização de avaliações.
- b. FÓRUM: A criação de fóruns de discussão semanais na Turma Virtual é uma oportunidade de validar a aprendizagem dos alunos e sua compreensão em relação a todas as ideias que eles descobriram. Serão criados fóruns abordando diversos tópicos dentro do conteúdo trabalhado. A participação do aluno será contabilizada em seu processo avaliativo de aprendizagem. Seguindo a ideia da utilização do fórum como um espaço para tirar dúvidas, será criado um Fórum exclusivo para tirar dúvidas.
- c. CISCO Packet Tracer: Buscando promover um maior aprofundamento no conhecimento adquirido pelos alunos na disciplina, será utilizado o simulador Cisco Packet Tracer, um programa educacional gratuito produzido pela Cisco Systems que permite a simulação de redes de computadores através de equipamentos e configurações presentes em situações reais. As práticas seguiram o modelo de arquitetura de protocolos TCP/IP. As tarefas envolvendo o simulador será construída de forma auto-instrucional, de forma a guiar o aluno durante toda a simulação e contabilizar o seu progresso. O arquivo para simulação, bem como a tarefa de simulação, será disponibilizado na Turma Virtual.
- d. KAHOOT: o Kahoot é uma plataforma de ensino gratuita que funciona como um gameshow, já utilizada nos semestres tradicionais, utilizando estratégias de gamificação abordando o conteúdo programático. Momento no qual os alunos testam seus conhecimentos e tiram eventuais dúvidas.
- e. GOOGLE MEET: Plataforma gratuita para realização de videoconferência. Será utilizado para a realização dos encontros síncronos.

III – PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O conteúdo do curso remoto está dividido em 6 sessões, uma sessão por semana, totalizando uma unidade a cada duas semanas. Os procedimentos de avaliação de ensino e aprendizagem será contínuo e utilizará as ferramentas utilizadas na metodologia, associado aos diversos instrumentos avaliativos: atividades avaliativas no multiprova, questionários (quiz), tarefas e participação nos fóruns.

IV – CRONOGRAMA E CRITÉRIOS PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES E VALIDAÇÃO DE ASSIDUIDADE DOS DISCENTES

Os critérios de contabilização de assiduidade contarão com as diversas situações de ensino e aprendizagem da modalidade remota descrita na metodologia. Seja pela presença nas aulas síncronas ou pelo cumprimento de atividades nas aulas assíncronas. Cronograma das aulas remotas seguirão as sessões do conteúdo programático, distribuídos da seguinte forma:

AULA	CONTEÚDO	RECURSOS DIDÁTICOS
1	Comunicação e Protocolos de Rede 01	SIGAA; Fórum
2	Comunicação e Protocolos de Rede 02	Google Meet
3	Comunicação e Protocolos de Rede 03	SIGAA
4	Comunicação e Protocolos de Rede 04	Google Meet

5	Comunicação e Protocolos de Rede 04	SIGAA
6	Acesso à Rede e Camada Física 01	SIGAA; Fórum
7	Acesso à Rede e Camada Física 02	Google Meet
8	Acesso à Rede e Camada Física 03	SIGAA
9	Acesso à Rede e Camada Física 04	Google Meet
10	Acesso à Rede e Camada Física 05	SIGAA
11	Camada de Enlace 01	SIGAA; Fórum
12	Camada de Enlace 02	Google Meet
13	Camada de Enlace 03	SIGAA
14	Camada de Enlace 04	Google Meet
15	Camada de Enlace 05	SIGAA
16	Camada de Rede 01	SIGAA; Fórum
17	Camada de Rede 02	Google Meet
18	Camada de Rede 03	SIGAA
19	Camada de Rede 04	Google Meet
20	Camada de Rede 05	SIGAA
21	Camada de Transporte 01	SIGAA; Fórum
22	Camada de Transporte 02	Google Meet
23	Camada de Transporte 03	SIGAA
24	Camada de Transporte 04	Google Meet
25	Camada de Transporte 05	SIGAA
26	Camada de Aplicação 01	SIGAA; Fórum
27	Camada de Aplicação 01	Google Meet
28	Camada de Aplicação 01	SIGAA
29	Camada de Aplicação 01	Google Meet
30	Recuperação de Rendimento	SIGAA

Horário de atendimento				
2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a
18h30m	18h30m	18h30m	18h30m	18h30m
	Síncrono		Síncrono	

V – DETALHAMENTO DOS RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM UTILIZADOS

Os recursos didáticos utilizados serão:

- Turma Virtual do SIGAA para adição de material, vídeos, tarefas, questionários e fórum;
- GoogleMeet para aulas ao vivo;
- Kahoot para estratégias de aprendizado por gameficação;
- CISCO Packet Tracer 7.3 para atividades de simulação.

Vale ressaltar que todas as plataformas são gratuitas e de fácil acesso ao usuário.

VI - BIBLIOGRAFIA

- Kurose, James F.; Ross, Keith W. **Redes de Computadores e a Internet - Uma Abordagem Top-Down**. 3 ed.
- TANEMBAUM, Andrew S. **Redes de Computadores**. 4^a ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- William Stallings, **Redes e Sistemas de Comunicação de Dados** – Ed. Campus.
- COMER, Douglas E. **Redes de Computadores e Internet**. 2^a ed. Editora Bookmam, 2001.
- SOARES, LUIS FERNANDO GOMES. **Redes de Computadores: Das Lans, Mans e Wans as redes ATM**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

