



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Software Educativo	
<b>Vigência:</b> a partir de 2018/1	<b>Período letivo:</b> 5º Semestre
<b>Carga horária total:</b> 45h	<b>Código:</b> LC.0405
<b>Ementa:</b> Estudo conceitual sobre os softwares educativos. Análise de softwares educacionais em rede (WEB 2.0). Exploração de Objetos de aprendizagem (OAs) e sua aplicação em ambientes virtuais de ensino-aprendizagem. Estudo das implicações pedagógicas e sociais do uso de softwares educativos, no enfoque da transposição didática. Planejamento e experimentação de softwares educativos no contexto da sala de aula interativa.	

### Conteúdos

#### UNIDADE I - Fundamentos do Software Educativo

- 1.1 Conceitos de Softwares educativos e Objetos de Aprendizagem (OAs)
- 1.2 Conceitos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Simuladores Educacionais, Realidade Virtual, Aumentada e Misturada
- 1.3 Padrões de metadados de OAs e repositórios digitais
- 1.4 Ambientes colaborativos online e autoria coletiva

#### UNIDADE II - Sala de Aula Interativa

- 2.1 WEB 2.0 e Redes Sociais na Educação
- 2.2 Nativos digitais, Imigrantes digitais, Professor 2.0 e os softwares educativos online;
- 2.3 Taxonomia Digital de Bloom
- 2.4 Ambientes Pessoais de Aprendizagem (PLEs) na WEB 2.0

#### UNIDADE III - Tendências em Software Educativo

- 3.1 Gameficação como estratégia pedagógica em softwares educativos
- 3.2 Filosofia BYOD com Dispositivos Móveis
- 3.3 Ubiquidade: dispositivos *smart* e *dress computing* na educação

#### UNIDADE IV - Estratégias de Planejamento e Avaliação com Software Educativo

- 4.1 Abordagens pedagógicas de apropriação dos softwares educativos: instrucionismo e construcionismo
- 4.2 Avaliação de softwares educativos: aspectos pedagógicos e computacionais
- 4.3 Aplicação de softwares educativos em processos de ensino-aprendizagem no contexto escolar





Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

### **Bibliografia básica**

OLIVEIRA, C. C. de; MOREIRA, J. W. C. **Ambientes informatizados de aprendizagem:** produção e avaliação de software educativo. Campinas: Ed. Papyrus, 2004.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa:** educação, comunicação, mídia clássica... 5. ed. São Paulo: Ed. Loyola, 2010.

MATTAR, João. **Web 2.0 e redes sociais na educação.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

### **Bibliografia complementar**

ALVES, Flora. **Gamification:** Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS editora, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2017.

CARVALHO, Fábio C. A.; IVANOFF, Gregorio B. **Tecnologias que educam:** ensinar e aprender com tecnologias da informação e comunicação. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender.** São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

KENSKI, Vani. **Educação e Tecnologias:** novos ritmos da informação. Campinas, SP: Editora Papyrus, 2007.

