



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

DISCIPLINA: Laboratório de Software Educativo	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 8º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: LC0806
Ementa: Experimentação e avaliação do uso de novos recursos e tecnologias educacionais. Seleção e utilização de ferramentas de planejamento e produção de conteúdo educacional digital. Elaboração de projetos multimídias educativos, a partir das concepções de Design Educacional, Usabilidade e Qualidade de Software.	

Conteúdos

UNIDADE I – Objetos de Aprendizagem (OA)

- 1.1 Processo de criação: objetivos, conteúdo instrucional, prática e feedback
- 1.2 Características dos objetos de aprendizagem
- 1.3 Tipos de objetos de aprendizagem
- 1.4 Interação e Interatividade

UNIDADE II – Projetos Multimídia

- 2.1 Estilos de Aprendizagem
- 2.2 Desenho Educacional

UNIDADE III – Concepções de Interface e Design de Interação

- 3.1 Experiência do Usuário
- 3.2 Metas de Usabilidade

UNIDADE IV – Software Educacional

- 4.1 Usabilidade e Qualidade
- 4.2 Critérios de Avaliação

UNIDADE V – Ferramentas de Planejamento e Produção de Conteúdos Educacionais Digitais

- 5.1 Design Thinking para Educadores
- 5.2 Modelo ADDIE no Desenho Instrucional

UNIDADE VI – Projetos Educacionais Baseados no Uso de Mídias Digitais

- 6.1 Metodologias Ativas e Processos Ágeis na Educação
- 6.2 Cultura Maker e Processos Colaborativos Digitais



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

Bibliografia básica

FILATRO, A. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2008.
SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.
SOUZA JUNIOR, Arlindo J.; LOPES, Carlos R.; FERNANDES, Márcia A.; SILVA, Rejane M. (orgs). **Objetos de aprendizagem: aspectos conceituais, empíricos e metodológicos**. Uberlândia: Edufre, 2010.

Bibliografia complementar

ALVES, Flora. **Design de aprendizagem com uso de canvas**. DVS Editora, 2016.
ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. DVS editora, 2015.
BUDDEMEIER, Heinz. **Jogos eletrônicos e realidade virtual: desafio ao bom-senso na educação**. São Paulo: Antroposófica Ad Verbum, 2010.
CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, ANDREA. **Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. Saraiva Educação SA, 2018.
COSTA, J. W. da; OLIVEIRA, M. A. M. (Orgs). **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade**. Petrópolis: Vozes, 2004.
FILATRO, ANDREA CRISTINA; BILESKI, SABRINA M. CAIRO. **Produção de conteúdos educacionais**. Saraiva Educação SA, 2017.
INSTITUTO EDUCADIGITAL. **Design Thinking para Educadores**. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2014. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/site/>>. Acesso em: 22 set 2022.
MATTAR, João. **Design educacional: educação a distância na prática**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.
MORAN, JOSÉ MANUEL. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000.
OLIVEIRA, C. C., COSTA, J. W. E MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem: Avaliação e Produção de Software Educativo**. São Paulo: Papyrus, 2001.