



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

<b>Disciplina: Software Educativo</b>	
<b>Vigência:</b> a partir de 2020/1	<b>Período Letivo:</b> 5º Semestre
<b>Carga horária total:</b> 45h	<b>Código:</b> LC0512
<b>Ementa:</b> Estudo conceitual sobre os softwares educativos. Análise de softwares educacionais em rede (WEB 2.0). Exploração de Objetos de Aprendizagem (OA) 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 (OA)
- 1.2 Conceitos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Simuladores Educacionais, Realidade Virtual, Aumentada e Misturada
- 1.3 Padrões de metadados de OA 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 (PLE) na WEB 2.0

### UNIDADE III - Tendências em Software Educativo

- 3.1 Gamificação 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 e de aprendizagem no contexto escolar.



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

### **Bibliografia Básica**

MATTAR, João. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

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

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. São Paulo: 5.ed. Loyola, 2010

### **Bibliografia Complementar**

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

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 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, 2016.

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