



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

<b>DISCIPLINA:</b> Laboratório de Software Educativo	
<b>Vigência:</b> 2023/1	<b>Período letivo:</b> 8º Semestre
<b>Carga horária total:</b> 45h	<b>Código:</b> SUP.2741
<b>CH Extensão:</b> NSA	<b>CH Pesquisa:</b> NSA
<b>CH Prática:</b> NSA	<b>% EaD:</b> NSA
<b>Ementa:</b> 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, Andrea. **Design Instrucional na Prática**. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2008. xvi, 173 p. ISBN 9788576051886 (broch.).

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Objetos de Aprendizagem**. Curitiba: Intersaberes, 2012.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade e cidadania**. 6. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2012. 270 p. ISBN 9788515037087.

### **Bibliografia complementar**

MATTAR, João. **Guia de Educação a Distância**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2011. 104 p. (Série profissional). ISBN 9788522110612.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2022.

RIBEIRO, Andréia. **Educação e Inovação**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2023.

SILVA, Elisangela. **Design Instrucional**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

SPAGNOLO, Carla. **Design Thinking na (Trans)Formação de Professores**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2021.