

Softwares Educacionais

Licenciatura em Ciências da Computação 2022.1

Prof. Dr. Jesse Nery Filho

Site: jn-f.com

E-mail: jesse.filho@ifbaiano.edu.br

O que vamos ver?

- **Dados gerais**
- **Ementa**
- **Objetivos: geral e específicos**
- **Metodologia de ensino**
- **Avaliação**
- **Cronograma**
- **Bibliografia**
 - Básica
 - Complementar

Dados Gerais

Ano/Período letivo: 7º Semestre

Turma: 2018

Carga horária : 60 horas (48 horas teórica e 12 horas prática)

Dias de aulas: Quirtas feiras

Ementa

Etapas para o desenvolvimento de um software educacional (ciclo de vida). Documentação de todas as fases. Desenvolvimento de um protótipo de software educacional, com sua documentação. Qualidade de software (produto) e qualidade no desenvolvimento (processo). Qualidade no desenvolvimento de software educacional. Modelos de avaliação de softwares educacionais. Técnicas e ferramentas envolvidas num processo de avaliação de software educacional. Exercício sobre avaliação de software educacional utilizando os modelos de avaliação.

Objetivo Geral e Específicos

Desenvolver habilidades profissionais necessárias para elaboração e desenvolvimento de softwares educacionais.

- **Buscar conhecimentos sobre os diversos tipos de softwares educacionais.**
- **Apresentar e analisar softwares educacionais comerciais e gratuitos.**
- **Realizar análise projetos de pesquisa com softwares educacionais.**
- **Implementar um projeto e protótipo de um Software Educacional.**

Metodologia de Ensino

Aulas expositivas de conteúdos teóricos, exercícios em sala, leituras de artigos sobre o tema, interação com diversos tipos de softwares educacionais, elaboração em sala de aula e fora de sala de aula de um projeto de SE.

Avaliações

- **Avaliação processual ao longo da disciplina;**
- **Participação em atividades práticas desenvolvidas em sala de aula;**
- **Avaliação de conteúdo teórico por meio seminários;**
- **Elaboração e Apresentação de Projeto de Software Educacional;**
- **Avaliação de Recuperação Final (para os que não alcançaram nota 7): desenvolver um software com foco educacional utilizando os principais elementos apresentados na disciplina.**

Avaliações

- **Em dupla escolher um artigo de livro indicado, sobre desenvolvimento, aplicação ou metodologias de uso de softwares educacionais.**
- **Apresentar dia 15 de setembro, formato de apresentação com auxílio de multimídias.**
- **Auxiliará no levantamento teórico de informações.**

Avaliações

- **Em dupla escolher um software educacional no qual irá se inspirar para fazer uma análise e apresentar para a turma.**
- **Apresentar dia 29 de setembro, formato de apresentação com auxílio de multimídias.**
- **Auxiliará no estado da arte e para criação do protótipo.**

Cronograma

Aulas Data Conteúdo

- 4 01/09/2022 Apresentação da disciplina. Introdução a Software Educacional. Tipos de Software educacional.
- 8 08/09/2022 Etapas para o desenvolvimento de um software educacional. Estudo de Caso de desenvolvimento de um Jogo para Educação.
- 12 15/09/2022 Estratégias de desenvolvimento e gerenciamento de Jogos Educacionais. Protótipo de baixa fidelidade. Apresentações de artigos pelos alunos.
- 16 23/09/2022 Modelos de avaliação de softwares educacionais. Técnicas e ferramentas envolvidas num processo de avaliação de software educacional.
- 20 29/09/2022 Apresentação de estudo de similares de jogos educacionais.
- 24 06/10/2022 Planos de cursos e possibilidades de SE em sala de aula
- 28 13/10/2022 Apresentação dos requisitos e protótipos dos SE.
- 32 20/10/2022 Introdução ao Unity3D
- 36 27/10/2022 Implementação de telas no Unity
- 40 03/11/2022 Implementação da programação no Unity
- 44 10/11/2022 Acompanhamento dos projetos de SE
- 48 17/11/2022 Acompanhamento dos projetos de SE
- 52 24/11/2022 Acompanhamento dos projetos de SE
- 56 01/12/2022 Apresentação dos trabalhos finais - etapa técnica
- 60 08/12/2022 Apresentações dos trabalhos finais - etapa pedagógica
- 64 15/12/2022 Avaliação de Recuperação Final

Recursos

- **Quadro branco + Marcadores para quadro branco.**
- **Laboratório de informática com microcomputador e projetor multimídia, com acesso à Internet, para apresentação de slides ou material multimídia utilizado nas aulas teóricas e práticas.**

Bibliografia

OLVIEIRA, R. Informática Educativa: dos planos e discursos à sala de aula. Campinas: Papyrus, 1997.

SILVA, Marco. Sala de Aula Interativa. 3. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.

NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. 2 ed. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço . 8. ed. São Paulo : Loyola, 2011. 214 p. ISBN 9788515016136 (broch.)

PÉREZ GÓMEZ, A. L. Educação na era digital: a escola educativa. Porto Alegre: Penso, 2015. 192p.

TAJRA, Sanmya Feitosa. Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. São Paulo: Érica, 2012.

PRESSMAN, R. S., Software engineering: a practitioner's approach. 3. ed. New York: McGraw- Hill, 1992;