



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano
Campus Senhor do Bonfim
Fone: (74) 3542-4000

PLANO DE ENSINO

DADOS GERAIS

Curso: Licenciatura em Ciências da Computação	
Disciplina: Multimídia na Educação	
Ano/Período letivo: 7º Semestre	Turma: 2020
Carga horária : 30 horas (24 horas teórica e 06 horas prática)	

EMENTA

Sistemas de hipertexto. Tecnologia digital e multimídia. Projeto de sistemas de hipermídia: sistemas de autoria e de apoio. Projeto de aplicação hipermídia. Padrões em hipermídia. Aplicações na educação e treinamento e na disseminação de informações. Tutores inteligentes e sistemas de hipermídia. Banco de dados multimídia.

OBJETIVO GERAL

Geral: Desenvolver habilidades profissionais necessárias para elaboração e desenvolvimento de softwares hipermídias.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Buscar conhecimentos sobre os diversos tipos de softwares hipermídias.
- Apresentar e analisar softwares educacionais com o uso das hipermídias.
- Implementar um projeto e protótipo de um sistema hipermídia para a educação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Edição de áudio, imagens e vídeos para projetos hiperfídias.

Sistemas de hipertexto.

Tecnologia digital e multimídia.

Projeto de sistemas de hiperfídia: sistemas de autoria e de apoio.

Projeto de aplicação hiperfídia. Padrões em hiperfídia.

Aplicações na educação e treinamento e na disseminação de informações.

Tutores inteligentes e sistemas de hiperfídia.

Banco de dados multimídia.

METODOLOGIAS DE ENSINO

Aulas expositivas de conteúdos teóricos, exercícios em sala, leituras de artigos sobre o tema, interação com diversos tipos de aplicações multimídias, elaboração em sala de aula e fora de sala de aula de um protótipo.

AVALIAÇÃO

- 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 um protótipo hiperfídia;
- Avaliação de Recuperação Final (para os que não alcançaram nota 7): desenvolver um software com foco educacional utilizando os principais elementos apresentados na disciplina.

CRONOGRAMA

Aulas acumuladas	Data	Conteúdo
4	05/08/2023	Apresentação da disciplina. Introdução a Sistemas de hipertexto. Tecnologia digital e multimídia. Padrões em hipermídia.
8	19/08/2023	Oficina de edição de áudio
12	02/09/2023	Oficina de Edição de hypertexto
16	16/09/2023	Oficina de Edição de imagens
20	30/09/2023	Oficina de Edição de vídeo
24	14/10/2023	Aplicações na educação e treinamento e na disseminação de informações. Tutores inteligentes e sistemas de hipermídia. Banco de dados multimídia.
28	28/10/2023	Apresentação dos protótipos dos sistemas hipermídias
30	04/11/2023	Apresentação dos protótipos dos sistemas hipermídias

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 BÁSICA

WENDEL, F. Tecnologia e Educação: As Mídias na Prática Docente. São Paulo. Editora Saraiva, 2008.

PINOCHET, L. H. C., Tecnologias da Informação e Comunicação. São Paulo. Elsevier - Campus, 2014. ISBN: 9788535277883.

ANDERSEN, E. L., Multimídia digital na escola. São Paulo. Paulinas, 2013. ISBN: 978-85-356-3640-6

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

SILVEIRA, S. A. Software Livre e Inclusão Digital. São Paulo. Conrad, 2003.

TAJRA, Sanmya Feitosa. Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 9.ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Erica, 2013. 224 p. ISBN 9788536502007.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Jesse Nery Filho, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 05/08/2023 21:50:34.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/07/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifbaiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 459387

Código de Autenticação: e85f92841a

