

Projete e desenhe:

Do Planejamento ao Produto Educacional

Heloisa Gomes de Souza Oliveira
Ana Carolina Rigoni Carmo



Projete e desenhe:

**Do Planejamento ao
Produto Educacional**



Projete e desenhe:

Do Planejamento ao Produto Educacional

Heloisa Gomes de Souza Oliveira
Ana Carolina Rigoni Carmo



Rio de Janeiro, 2025

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E
CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

O48 Oliveira, Heloisa Gomes de Souza
Projete e desenhe : do planejamento ao produto educacional / Heloisa
Gomes de Souza Oliveira, Ana Carolina Rigoni Carmo. – 1. ed. – Rio de
Janeiro : Imperial Editora, 2025.

71 p.

Bibliografia: p. 70-71.

ISBN: 978-65-5930-254-3.

1. Educação profissional. 2. Educação tecnológica. 3. Design
instrucional. 4. Produto educacional. 5. Mestrado Profissional em Educação
Profissional e Tecnológica. I. Carmo, Ana Carolina Rigoni. II. Colégio
Pedro II. III Título.

CDD 370.113

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

O e-book *Projete e Desenhe: do Planejamento ao Produto Educacional* é fruto da pesquisa desenvolvida na dissertação intitulada “*Projete e Desenhe: as Contribuições do Design Instrucional no Planejamento e Desenvolvimento de Produtos Educacionais no Mestrado ProfEPT*”, apresentada ao Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Colégio Pedro II. A pesquisa revelou que um dos principais desafios enfrentados pelos discentes do ProfEPT e de outros mestrados profissionais consiste na elaboração de Produtos Educacionais que articulem, de forma eficaz, teoria e prática. Entre as dificuldades identificadas, destacam-se a carência de materiais de apoio práticos e a ausência de orientações metodológicas claras. Nesse contexto, o e-book foi idealizado como um guia prático e acessível, que aborda os conceitos fundamentais relacionados aos Produtos Educacionais, além de fornecer orientações sobre planejamento, design gráfico, acessibilidade, direitos autorais e ferramentas gratuitas para a criação de materiais. O objetivo principal é oferecer suporte a discentes e docentes na elaboração de Produtos Educacionais, incentivando a inovação, a integração entre pesquisa e prática e a melhoria da qualidade dos materiais produzidos no âmbito dos mestrados profissionais.

Palavras-chave: produto educacional; design instrucional; mestrados profissionais; ProfEPT.





SUMÁRIO

Apresentação	8
Descrição Técnica do Produto	9
1. O QUE É UM PRODUTO EDUCACIONAL?	11
2. TIPOS DE PRODUTOS EDUCACIONAIS	16
3. CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO EDUCACIONAL	20
4. CAMADAS DO PRODUTO EDUCACIONAL	22
5. O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL/ EDUCACIONAL (DI/DE) NA CRIAÇÃO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS	25
5.1 O que é o Design Instrucional/ Educacional?	25
5.2 Como o Design Instrucional/ Educacional contribui para os Produtos Educacionais?	25
5.3 Ligando o Design Instrucional/ Educacional às Camadas do Produto Educacional	26
5.4 Por que o Design Instrucional/ Educacional é importante?	26
6. MODELO ADDIE: UM GUIA PARA DESENVOLVER PRODUTOS EDUCACIONAIS COM QUALIDADE	28
6.1 As Fases do Modelo ADDIE	28
6.1.1 Análise: A Base de Tudo	28
6.1.2 Design: Planejando o Caminho	29
6.1.3 Desenvolvimento: Transformando o Planejamento em Realidade	30
6.1.4 Implementação: Colocando em Prática	30
6.1.5 Avaliação: Melhorando Sempre	31
6.2 Como o Modelo ADDIE Ajuda na Construção de Produtos Educacionais?	32
7. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS: MODELO DE FARIAS	34
7.1 As Etapas do Modelo de Farias	35
7.1.1 Préconcepção da Pesquisa e do Produto	35
7.1.2 Base da Pesquisa	35
7.1.3 Requisitos e Parâmetros do Produto	36
7.1.4 Prototipagem do Produto	36
7.1.5 Aplicação e Avaliação do Produto	36
7.1.6 Análise da Aplicação do Produto	37
7.1.7 Revisão e Reformulação do Produto	37
7.1.8 Produto Final	38
7.2 Por que o Modelo de Farias é Importante?	38
8. REFERÊNCIAS PARA PRODUTOS EDUCACIONAIS	40
8.1 Plataforma Sucupira	40

8.2	Plataforma Educapes	40
8.3	Por que consultar referências é importante?	41
9.	O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL/DESIGN EDUCACIONAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS	43
9.1	Linguagem em Produtos Educacionais	43
9.2	Dicas de Estruturação de Conteúdo para Diferentes Formatos	45
9.3	Dicas para Produtos Educacionais Inovadores	48
9.3.1	Vídeos	48
9.3.2	Podcasts, Audiocasts e Videocasts	49
9.3.3	E-learning	50
10.	DICAS DE DESIGN GRÁFICO PARA PRODUTOS EDUCACIONAIS	52
11.	ORIENTAÇÕES SOBRE AUTORIA, DIREITOS AUTORAIS E ACESSIBILIDADE DE PRODUTOS EDUCACIONAIS	55
11.1	Autoria e Direitos Autorais	55
11.2	Licenciamento de Produtos Educacionais	55
11.3.	Acessibilidade	55
12.	FERRAMENTAS GRATUITAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS	58
12.1	Ferramentas para Design Gráfico	58
12.2	Ferramentas para Edição de Vídeos	58
12.3	Ferramentas para Criar Questionários e Atividades	58
12.4	Ferramentas para Edição de Texto e PDFs	59
12.5	Ferramentas para Recursos Visuais e Interativos	59
12.6	Ferramentas para Criação de Cursos e Plataformas Educacionais	60
12.7	Bancos de Imagens e Ícones	60
12.8	Ferramentas para Acessibilidade	60
12.9	Ferramentas Gratuitas para Disponibilização de Vídeos e Podcasts	61
13.	OBSERVAÇÕES IMPORTANTES SOBRE PRODUTOS EDUCACIONAIS	63
14.	QUER SABER MAIS SOBRE CRIAÇÃO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS?	66





Apresentação

Caro(a) leitor(a), seja bem-vindo(a)!

Este *e-book* é fruto da pesquisa realizada na dissertação “Projete e Desenhe: as Contribuições do Design Instrucional no Planejamento e Desenvolvimento de Produtos Educacionais no Mestrado ProfEPT”, apresentada ao Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Colégio Pedro II, sob orientação da Profa. Dra. Ana Carolina Rigoni Carmo. O trabalho enquadra-se na Linha de Pesquisa de “Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica” e pertence ao Macroprojeto 1 “Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT”.

O ProfEPT foi criado para formar professores e gestores capazes de desenvolver soluções inovadoras para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Um dos principais desafios dos discentes do mestrado é criar Produtos Educacionais de qualidade, que unam teoria e prática. A pesquisa realizada pelas autoras mostrou que muitos estudantes têm dificuldades para planejar e desenvolver esses produtos, principalmente por falta de materiais de apoio sobre Design Instrucional e modelos de planejamento, como o ADDIE.

Pensando nisso, este *e-book* foi feito para ser um guia prático e acessível, trazendo conceitos básicos, tipos de Produtos Educacionais, exemplos, ferramentas gratuitas e dicas sobre autoria, acessibilidade e usabilidade. O objetivo é ajudar discentes, docentes e orientadores do ProfEPT e de outros mestrados profissionais a planejar e criar Produtos Educacionais com mais segurança e qualidade.

Esperamos que este material seja útil no seu percurso acadêmico e profissional, contribuindo para fortalecer a educação profissional no Brasil.

Boa leitura!



Descrição Técnica do Produto

Nome: Projete e Desenhe: Do Planejamento ao Produto Educacional

Área do Conhecimento: Ensino

Tipo: Material didático/ instrucional (PPT 1)

Formato: E-book

Público-Alvo: Discentes e Docentes dos Mestrados Profissionais

Objetivo do Produto: Oferecer um guia prático e acessível para o planejamento e desenvolvimento de Produtos Educacionais, apresentando conceitos, modelos, exemplos, ferramentas e orientações sobre autoria, acessibilidade e usabilidade. O intuito é apoiar discentes e docentes de mestrados profissionais no processo de criação de Produtos Educacionais inovadores e de qualidade, que integrem teoria e prática e atendam às demandas da Educação Profissional e Tecnológica.

Competências a serem desenvolvidas:

- Compreender o conceito, as características e os tipos de Produtos Educacionais no contexto da pós-graduação profissional.
- Planejar e desenvolver Produtos Educacionais aplicando o modelo ADDIE e o modelo de Farias.
- Selecionar e utilizar ferramentas gratuitas para elaboração de diferentes formatos de Produtos Educacionais.
- Estruturar conteúdos de forma didática, acessível, funcional e inovadora, considerando aspectos pedagógicos, comunicacionais e estéticos.
- Aplicar princípios de autoria, direitos autorais e acessibilidade na produção de Produtos Educacionais.
- Refletir criticamente sobre o papel do Design Instrucional/Educacional no desenvolvimento de soluções para a Educação Profissional e Tecnológica.

Disponibilidade: Irrestrita, mantendo-se o respeito a autoria do Produto, não sendo permitido uso comercial por terceiros.

Divulgação: Por meio digital.

URL: Produto acessível no site do [Produtos Educacionais ProfEPT | PROPGPEC \(cp2.g12.br\)](https://produtoseducacionaisprofep2.g12.br)

Idioma: Português

Cidade: Rio de Janeiro | **País:** Brasil

Ano: 2025

Figuras: Banco de Imagens Envato.

Origem do Produto: Desenvolvido no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica- ProfEPT- IA Pedro II.



Capítulo 1

O que é um
Produto
Educativo?

1. O QUE É UM PRODUTO EDUCACIONAL?

Antes de começarmos, quero propor uma reflexão: você já se deparou com um desafio ou necessidade no seu campo de atuação que parecia pedir uma solução prática e inovadora? Algo que pudesse transformar realidades, facilitar processos ou melhorar práticas? Se sim, saiba que você já está no caminho de compreender o que é um Produto Educacional (PE).

Mas afinal, o que define um Produto Educacional?

Um Produto Educacional (PE) é o resultado de um processo criativo e de pesquisa, desenvolvido individualmente ou coletivamente e aplicável em contextos formais e informais, que busca propor uma intervenção prática a um problema ou necessidade do campo profissional, podendo conter um ou mais artefatos, físicos ou digitais ou processos.

Agora que você já conhece o conceito, vamos analisar cada aspecto dessa definição para que você entenda melhor:

Um Produto Educacional (PE) é o resultado de um Processo Criativo e de Pesquisa

Um Produto Educacional não surge do nada. Ele é o fruto de um trabalho que envolve:

- **Criatividade:** Pensar em soluções inovadoras para desafios educacionais.
- **Pesquisa:** Basear-se na pesquisa, dados e referências teóricas para garantir que a solução seja fundamentada.

Desenvolvido Individualmente ou Coletivamente

Um PE pode ser criado por uma única pessoa (discente ou docente de pós graduação *Stricto Sensu* ou *Lato Sensu*) ou por um grupo de pesquisadores em programas como PIBID, Residência Pedagógica ou PIBIC.

Aplicável em contextos formais e informais

Os Produtos Educacionais podem ser usados em diferentes ambientes:

- Contextos Formais: Escolas, universidades, cursos técnicos, onde há um currículo estruturado.
- Contextos Informais: Comunidades, ONGs, projetos sociais, ou até mesmo em casa, sem a rigidez de um ambiente acadêmico.

Que busca propor uma intervenção prática a um problema ou necessidade do campo profissional

O objetivo principal de um PE é resolver um problema real ou atender a uma demanda específica do público-alvo. Ele não é apenas teórico, deve ter aplicação prática.

Podendo conter um ou mais artefatos, físicos ou digitais ou processos

Artefato nada mais é que um ou mais objetos físicos (como um livro ou um jogo de tabuleiro) ou digitais (como um vídeo, e-book, podcast) que compõe um Produto Educacional. Mas é importante entender que artefato não é a mesma coisa que Produto Educacional. Um artefato é apenas uma parte do todo.

Vamos a um exemplo simples para ficar mais fácil de entender:

Imagine que o problema seja como ensinar um assunto de forma prática e interativa. A solução encontrada é criar um curso *online* como Produto Educacional. Esse curso pode ser composto por vários artefatos, como:

- Módulos de conteúdo, composto por textos ou vídeos;
- Testes em forma de *Quizzes* para avaliar o aprendizado;
- Fóruns de discussão para a interação entre os participantes.

Cada um desses artefatos, de forma independente, não resolve o problema completamente. Um *quiz*, por exemplo, não é o Produto Educacional inteiro, porque ele não ensina todo o conteúdo nem oferece a experiência completa do curso. O Produto

Educacional só funciona de verdade quando todos esses elementos trabalham juntos, formando o curso *online* como um todo.

Ok, mas e os processos?

Os processos são fundamentais porque garantem que o Produto Educacional seja aplicado de maneira eficaz. Um artefato, por mais bem-feito que seja, pode não gerar o impacto desejado se não houver um processo claro para orientar seu uso. Eles ajudam a estruturar a solução educacional, tornando-a mais organizada, replicável e adaptável às necessidades do público-alvo.

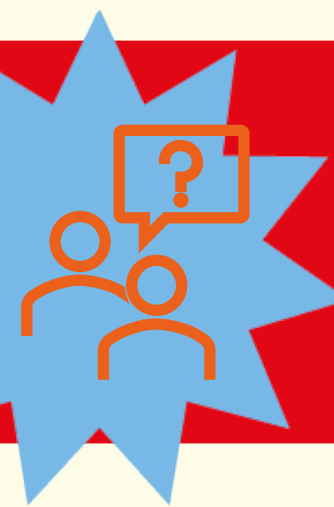


VIU, AGORA FICOU BEM MAIS FÁCIL DE ENTENDER O CONCEITO, NÃO É MESMO?



Você sabia?

Existem muitos nomes diferentes para se referir a Produtos Educacionais, como recursos educacionais, objetos educacionais e objetos de aprendizagem. A CAPES, por exemplo, usa o termo Produção Técnica-Tecnológica (PTT) em seus documentos oficiais para falar de vários tipos de trabalhos acadêmicos, incluindo os Produtos Educacionais.



Agora que você já aprendeu o que é um Produto Educacional, você saberia dizer qual a diferença entre Dissertação e Produto Educacional? Vamos ver!

	Dissertação	Produto Educacional
Objetivo	Explicar o tema, o problema de pesquisa, a justificativa e a metodologia.	Responder de forma prática a uma pergunta ou problema da pesquisa.
Estrutura	Base teórica e metodológica, mostrando o problema e o caminho para resolvê-lo.	Solução ou resposta ao problema, sua estrutura é flexível, pois depende do tipo de Produto e de seus objetivos.
Independência	Para ser compreendido necessita do contexto da pesquisa e seus dados.	Deve ser compreendido sozinho, sem necessidade da leitura da dissertação.
Foco	Teoria e planejamento (o "caminho").	Prática e aplicação (o "resultado").

IMPORTANTE

O Produto é resultado da pesquisa, mas deve ser capaz de funcionar independente dela.



Capitulo 2

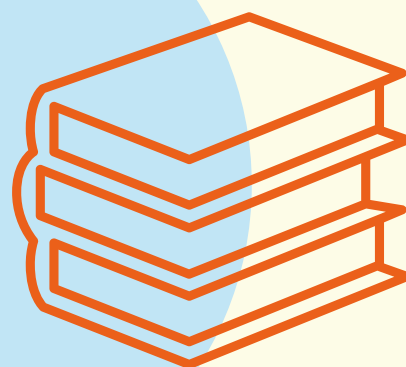
Tipos de Produtos Educaionais

2. TIPOS DE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Segundo a Capes, os Produtos Educacionais nos programas de pós-graduação de nível de Mestrado e Doutorado Profissional na área de ensino são divididos em 10 (dez) tipos. Vamos conhecê-los?

Material didático/ instrucional (PPT 1)

- Propostas de ensino, envolvendo sugestões de experimentos e outras atividades práticas, sequências didáticas, propostas de intervenção, roteiros de oficinas;
- Materiais textuais, como manuais, guias, textos de apoio, artigos em revistas técnicas ou de divulgação, livros didáticos e paradidáticos, histórias em quadrinhos e similares, dicionários;
- Mídias educacionais, como vídeos, simulações, animações, videoaulas, experimentos virtuais e áudios; objetos de aprendizagem; ambientes de aprendizagem; páginas de internet e *blogs*; jogos educacionais de mesa ou virtuais, e afins; entre outros; (Brasil, 2020, p. 13).

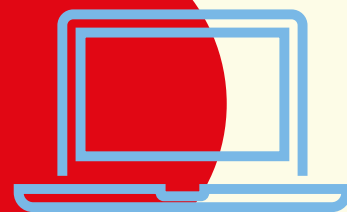


Curso de formação profissional (PPT 2)

- Atividade de capacitação criada ou organizada, cursos, oficinas, entre outros. (Brasil, 2020, p. 13).

Tecnologia social (PPT 3)

- Produtos, dispositivos ou equipamentos; processos, procedimentos, técnicas ou metodologias; serviços; inovações sociais organizacionais; inovações sociais de gestão, entre outros. (Brasil, 2020, p. 13).



Software/ Aplicativo (PPT 4)

- Aplicativos de modelagem, aplicativos de aquisição e análise de dados, plataformas virtuais e similares, programas de computador, entre outros. (Brasil, 2020, p. 13).



Evento Organizado (PPT 5)

- Ciclos de palestras, exposições científicas, olimpíadas, expedições, feiras e mostras científicas, atividades de divulgação científica, entre outros. (Brasil, 2020, p. 13).

Relatório Técnico (PPT 6)

- Documento detalhado que apresenta análises, resultados e recomendações sobre um tema específico, com base em dados e metodologias científicas ou técnicas (Conceito dado pela autora).



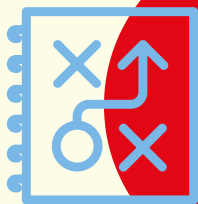
Acervo (PPT 7)

- Curadoria de mostras e exposições realizadas, acervos produzidos, curadoria de coleções, entre outros (Brasil, 2020, p. 13).

Produto de comunicação (PPT 8)

- Produto de mídia, criação de programa de rádio ou TV, campanha publicitária, entre outros (Brasil, 2020, p. 13).





Manual/Protocolo (PPT 9)

- Guia de instruções, protocolo tecnológico experimental/ aplicação ou adequação tecnológica; manual de operação, manual de gestão, manual de normas e/ou procedimentos, entre outros (Brasil, 2020, p. 13).

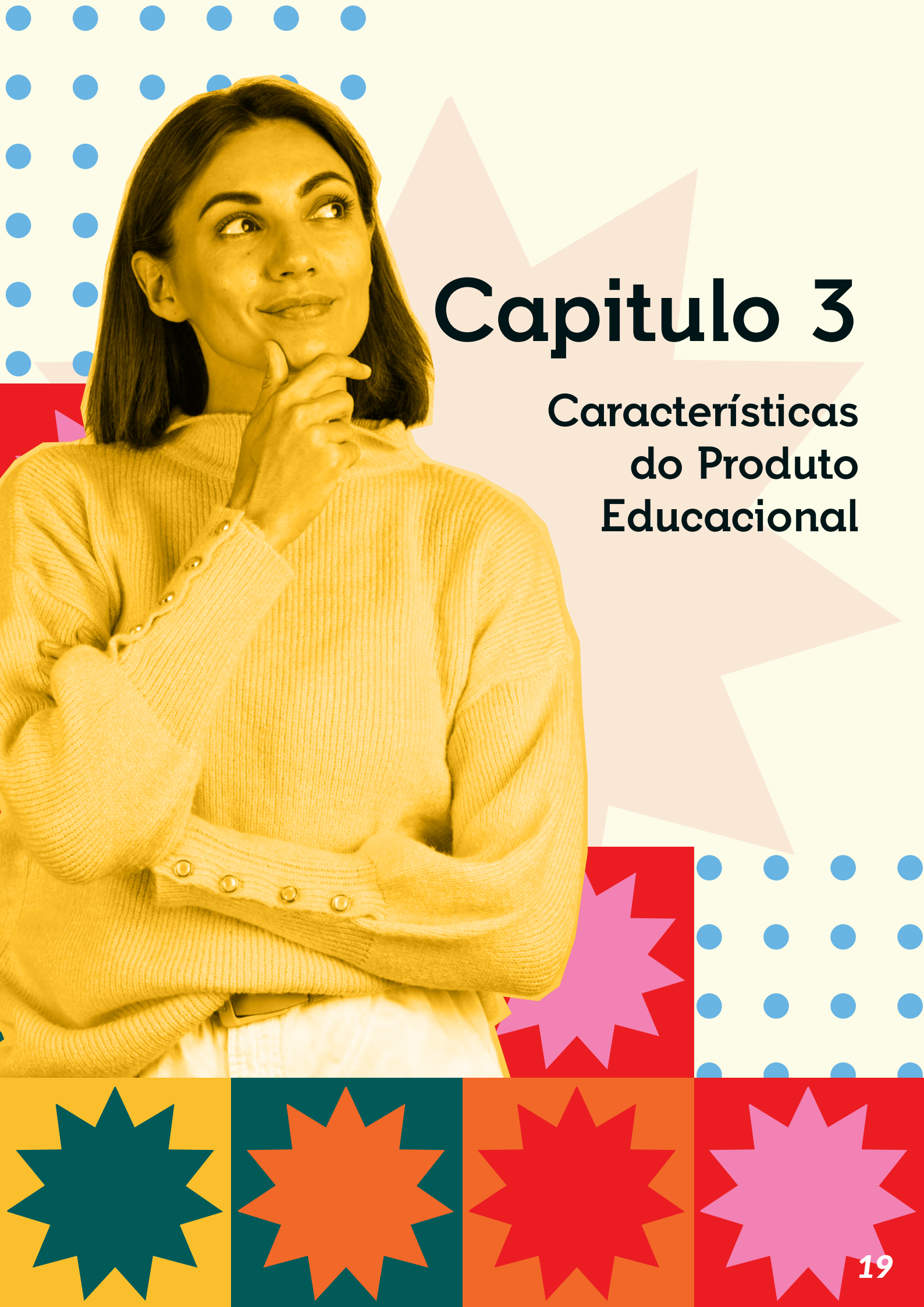
Carta, mapa ou similar (PPT 10)

- Representação visual e gráfica que facilita a compreensão de conceitos, locais ou dados, promovendo o aprendizado por meio de informações geográficas, históricas ou temáticas (Conceito dado pela autora).



Fonte: Elaborado pelas autoras com dados da ficha de ensino da Capes (Brasil, 2020, p. 13).





Capitulo 3

Características do Produto Educativo

3. CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO EDUCACIONAL

Todo Produto Educacional (PE) desenvolvido em Programas de Pós-Graduação Profissional precisa ter algumas características essenciais. Vamos conversar sobre elas?

Aderência:

O PE deve estar conectado à linha de pesquisa e às atividades do Programa de Pós-Graduação. Ou seja, ele precisa fazer sentido dentro do contexto do programa.



Impacto:

Aqui entra a relevância do Produto. Por que ele foi criado? Qual problema ele resolve? O impacto mostra o "porquê" do PE existir e ser aplicado.

Aplicabilidade:

Esse ponto avalia se o Produto pode ser utilizado na prática e, mais importante, se ele pode ser reutilizado em outras situações ou contextos.

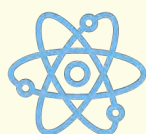


Inovação:

É o quanto o Produto traz algo novo ou transforma o que já existia. Ele consegue propor mudanças significativas?

Complexidade:

Refere-se à riqueza de conhecimentos e métodos envolvidos no desenvolvimento do PE. Quanto mais diversificado, mais complexo ele é.



Publicidade:

Por fim, o PE precisa ser acessível. Isso significa que ele deve ser divulgado nos canais oficiais do programa e em sistemas de informação, para que mais pessoas possam conhecê-lo e utilizá-lo.



Fonte: As autoras com base em Brasil (2019) e Dourado (2023).

Essas características ajudam a garantir que o Produto Educacional seja relevante, útil e acessível para a comunidade acadêmica e fora dela.

Capitulo 4

Camadas do Produto Educativo



4. CAMADAS DO PRODUTO EDUCACIONAL

Os Produtos Educacionais podem ser entendidos como uma construção em camadas, cada uma com uma função específica para garantir sua eficácia e relevância. Vamos explorar essas camadas?

1: Conceitual

Essa é a base do PE, onde são identificadas as características conceituais, técnicas e tecnológicas que ajudam o público-alvo a compreender o Produto. Aqui, o foco é garantir que os fundamentos do PE sejam claros e bem definidos.

2: Didático- Pedagógica

Nessa camada, desenhamos o caminho que queremos que o público-alvo percorra. É onde definimos as estratégias didáticas e o itinerário formativo, ou seja, como o PE vai guiar as pessoas para alcançar seus objetivos de aprendizado.

3: Comunicacional

Essa camada trata de como o PE se comunica com o público. Não é só sobre o texto, mas também sobre outros recursos que ajudam na compreensão, como infográficos, imagens, tabelas e outros elementos visuais. A ideia é tornar a mensagem clara e acessível.

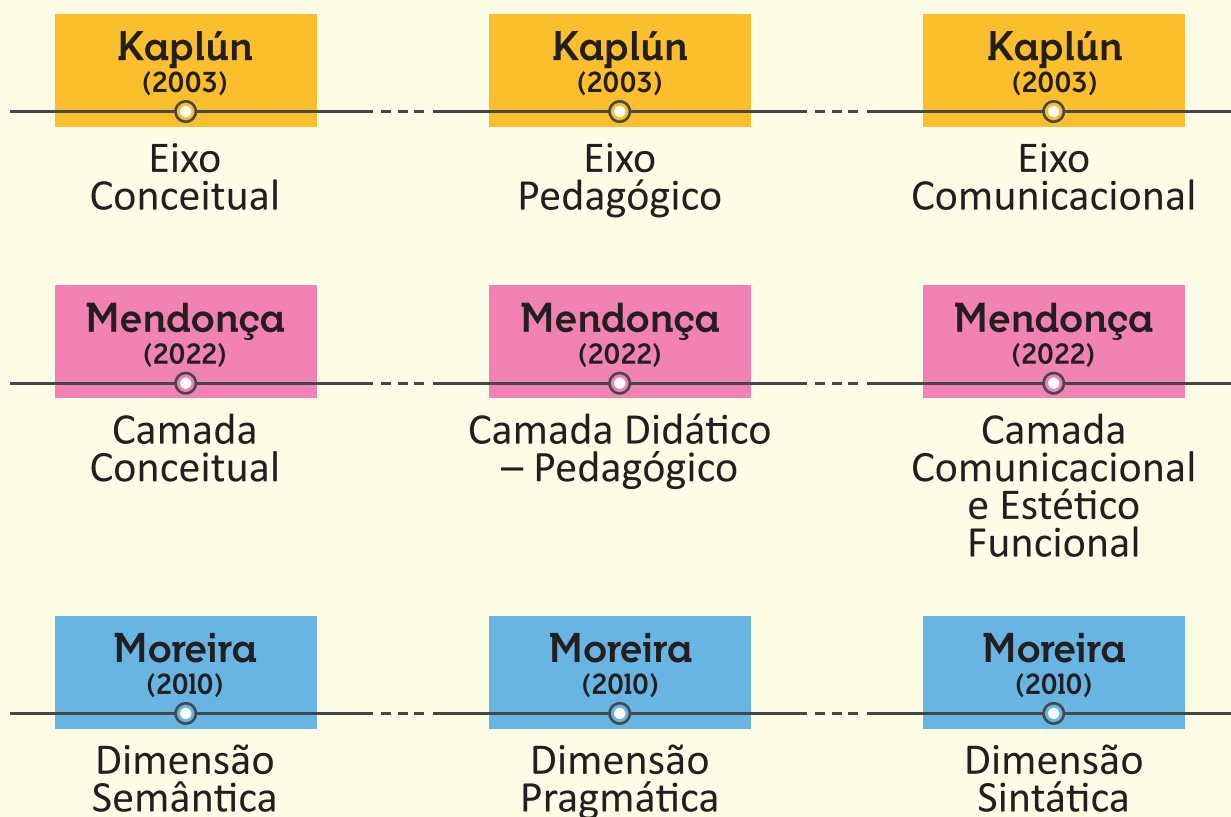
4: Estético Funcional

Aqui, a preocupação é com a harmonia e a funcionalidade do PE. É nessa etapa que decidimos o formato do material, as formas de acesso e os elementos visuais que serão usados, garantindo que tudo seja atrativo e prático ao mesmo tempo.

Fonte: Adaptado de Mendonça, 2022.



Autores como Kaplún e Moreira definem as camadas dos Produtos Educacionais como Eixos ou Dimensões. Veja o comparativo!



O que o
Material diz?

Como e para
que será usado?

Como a
mensagem será
apresentada?

Fonte: As Autoras



Capítulo 5

O papel do Designer Instrucional/Educacional (DI/DE) na criação de Produtos Educacionais



5. O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL/EDUCACIONAL (DI/DE) NA CRIAÇÃO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Agora que já entendemos as camadas que compõem um Produto Educacional, vamos falar sobre algo que conecta tudo isso: o Design Instrucional/Educacional (DI/DE). Ele funciona como um guia estratégico que ajuda a planejar e organizar o ensino de forma clara, eficiente e adaptada às necessidades de quem aprende e de quem ensina. É por meio do DI/DE que transformamos ideias em soluções educacionais que realmente fazem a diferença.

E para que você entenda melhor: neste e-book usaremos os termos como sinônimos para facilitar seu aprendizado. Se você quiser entender um pouco mais sobre as diferentes terminologias relacionadas com a área, dá uma olhada na dissertação que embasou esse Produto, ok? Vamos em frente!


5.1 O que é o Design Instrucional/Educacional?

Inicialmente, é importante entender o significado de "design". Em inglês, *to design* significa planejar, enquanto *to draw* quer dizer desenhar. No Brasil, usamos a palavra "design" para ambas as coisas, mas no caso do DI/DE, o foco está no planejamento. E esse planejamento tem um objetivo claro: resolver problemas educacionais e criar soluções para facilitar o aprendizado.

De acordo com Filatro (2004), o DI/DE é um **processo intencional e sistemático de planejar, criar e aplicar métodos, técnicas e materiais de ensino para favorecer a aprendizagem**. Em outras palavras, ele organiza todo o processo de ensino-aprendizagem, garantindo que tudo seja feito de forma prática, eficiente e adaptada às necessidades dos discentes

5.2 Como o Design Instrucional/Educacional contribui para os Produtos Educacionais?


O DI/DE é essencial porque ele estrutura toda a criação de Produtos Educacionais, desde a identificação do que precisa ser ensinado até a escolha de como isso será feito. Ele garante que o Produto seja:



Personalizado:
Adaptado ao público-alvo, considerando suas necessidades e características.



Acessível:
Fácil de usar e disponível para diferentes perfis de públicos.



Eficaz:
Capaz de alcançar os objetivos de ensino de forma clara e prática.

Por exemplo, ao criar um *e-book*, o DI/DE pode auxiliar na estruturação do conteúdo, na definição de atividades que promovam o engajamento do leitor, na seleção de recursos multimídia (como vídeos, infográficos ou links externos) e até no planejamento de estratégias para avaliar a compreensão dos conceitos abordados.

5.3 Ligando o Design Instrucional/Educacional às Camadas do Produto Educacional

Você se lembra das camadas do Produto Educacional? Veja como o DI/DE está presente em todas elas:

- Na **Conceitual**, ele ajuda a definir os objetivos e os fundamentos do Produto.
- Na **Didático-Pedagógica**, ele organiza o caminho que o participante vai percorrer, como se fosse um roteiro ou um plano de ensino.
- Na **Comunicacional**, ele orienta como transmitir a mensagem de forma clara e acessível, utilizando textos, imagens, vídeos ou outros recursos.
- Na **Estético-Funcional**, ele garante que o Produto seja visualmente atrativo, prático e fácil de usar.

Com o DI/DE, essas camadas não funcionam de forma isolada, mas sim integradas, criando um Produto Educacional que realmente faz sentido e cumpre seu propósito.

5.4 Por que o Design Instrucional/Educacional é importante?

O Design Instrucional/Educacional é fundamental porque ajuda a transformar o ensino em algo mais organizado, acessível e eficiente. Ele não apenas facilita o aprendizado, mas também cria experiências educacionais que fazem sentido tanto para o público-alvo quanto para os educadores.

Além disso, o DI/DE não se limita a uma única área de conhecimento. Ele combina elementos de **Pedagogia e Andragogia** (para entender como as pessoas aprendem), **tecnologia** (para usar ferramentas e recursos adequados) e **gestão** (para planejar e organizar o processo). Essa abordagem multidisciplinar faz com que o DI/DE seja uma ferramenta poderosa para resolver desafios educacionais.

Assim, o Design Instrucional/Educacional (DI/DE) é como o alicerce de um Produto Educacional. Ele organiza e conecta todas as partes, garantindo que o Produto seja eficiente, acessível e adaptado às necessidades do público. Com o DI/DE, conseguimos criar soluções educacionais que realmente impactam, tornando o ensino mais prático, personalizado e transformador. Sem ele, seria como tentar construir uma casa sem planta: as coisas poderiam até funcionar, mas não seriam tão sólidas ou bem planejadas.

Capítulo 6

Modelo ADDIE: Um
Guia para Desenvolver
Produtos Educacionais
com Qualidade



6. MODELO ADDIE: UM GUIA PARA DESENVOLVER PRODUTOS EDUCACIONAIS COM QUALIDADE

Quando falamos em criar Produtos Educacionais eficientes e bem estruturados, o **Modelo ADDIE** é uma das ferramentas mais conhecidas e utilizadas no campo do Design Instrucional/Educacional (DI/DE). Ele foi desenvolvido na década de 1970 pela Universidade do Estado da Flórida para treinar militares nos Estados Unidos e, desde então, tornou-se a base para muitos outros modelos de DI/DE.

O nome ADDIE é um acrônimo das cinco fases que compõem o modelo: **Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação (Evaluation)**. Essas etapas ajudam a organizar e estruturar a criação de Produtos Educacionais de forma sistemática e eficiente.

Vamos conhecer cada uma delas e entender como elas podem ser aplicadas na construção de um Produto Educacional!

6.1 As Fases do Modelo ADDIE

6.1.1 Análise: A Base de Tudo

A fase de Análise é o ponto de partida do modelo. Aqui, o **foco é entender profundamente as necessidades do público-alvo, os objetivos do Produto e o contexto em que ele será aplicado**. É como construir os alicerces de uma casa: se essa etapa não for bem feita, todo o resto pode desmoronar.



O que é feito nesta fase?

- **Identificar as lacunas de conhecimento:** O que o público precisa aprender? Quais habilidades precisam desenvolver?
- **Analisar o público-alvo:** Quem são os aprendizes? Quais suas características, experiências e preferências?
- **Estudar o contexto educacional:** Que recursos estão disponíveis? O Produto será presencial ou online? Faremos um guia, uma sequência didática? Há limitações de tempo ou orçamento?

Nos programas de pós-graduação, essa etapa corresponde ao levantamento de dados realizado durante a pesquisa. Essa análise é essencial para garantir que o Produto Educacional seja planejado com base em informações concretas e alinhado às reais necessidades do público-alvo e do contexto.

6.1.2 Design: Planejando o Caminho

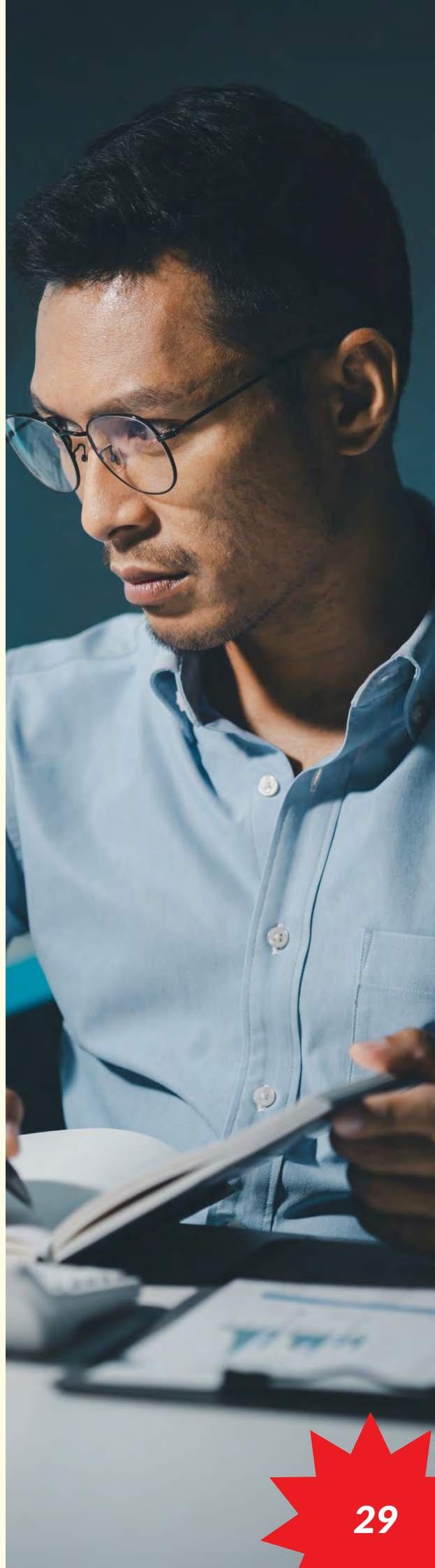
Depois de entender o que é necessário, chega a hora de planejar como isso será feito. A fase de Design é onde o DI/DE define os objetivos de aprendizagem, organiza o conteúdo e escolhe as estratégias pedagógicas que serão usadas.



O que é feito nesta fase?

- **Definição dos objetivos de aprendizagem ou competências:** O que o público-alvo deve ser capaz de fazer ao final?
- **Estruturação do conteúdo:** Organizar o material de forma lógica e progressiva, facilitando o aprendizado.
- **Escolha das metodologias:** Como o conteúdo será ensinado? Será por meio de vídeos, atividades práticas, leituras?
- **Planejamento das avaliações:** Quais métodos serão usados para medir o aprendizado? Testes, formulários, trabalhos individuais, em grupo?

Aqui, o DI/DE cria um "esboço" do Produto Educacional, garantindo que ele seja bem estruturado e alinhado às melhores práticas pedagógicas. Tecnicamente esse "esboço" é chamado de Projeto Instrucional/Educacional.





VOCÊ SABIA?

É bem comum confundir os dois, mas eles têm diferenças claras: os **objetivos de Produto Educacional** estão relacionados a quem está desenvolvendo o Produto, ou seja, ao que os criadores desejam alcançar com o projeto, como atender a uma demanda ou resolver um problema. Já os **objetivos de aprendizagem ou competências** são voltados ao público-alvo, indicando o que eles devem adquirir, como conhecimentos, habilidades ou atitudes, ao final do processo.

6.1.3 Desenvolvimento: Transformando o Planejamento em Realidade

Na fase de Desenvolvimento, o que foi planejado começa a ganhar forma. É o momento de criar os materiais e recursos necessários para o Produto, como vídeos, textos, apresentações e atividades.



O que é feito nesta fase?

- **Produção dos materiais didáticos:** Criar slides, vídeos, *e-books*, exercícios interativos, entre outros.
- **Testes de usabilidade:** Testar os materiais com um grupo piloto para garantir que eles sejam claros, acessíveis e eficazes. Tecnicamente, chamamos isso de Prototipagem.
- **Ajustes e melhorias:** Com base no feedback dos testes, ajustar o conteúdo e os recursos antes de lançar o PE.

Essa etapa é essencial para garantir que o Produto Educacional seja de alta qualidade e esteja pronto para ser implementado.

6.1.4 Implementação: Colocando em Prática

A fase de Implementação é o momento de "entregar" o Produto Educacional. É quando tudo o que foi planejado e desenvolvido começa a ser utilizado.



O que é feito nesta fase?

- **Preparação do ambiente de aprendizagem:** Configurar plataformas *online* ou organizar espaços físicos.
- **Execução do Produto:** O público-alvo começam a acessar o conteúdo e participar das atividades planejadas.
- **Suporte:** Garantir que os participantes tenham suporte técnico e pedagógico durante o PE.

Uma implementação bem feita é essencial para que o público-alvo tenha uma boa experiência e consiga atingir os objetivos de aprendizagem.

6.1.5 Avaliação: Melhorando Sempre

A fase de Avaliação acontece durante todo o processo, mas recebe um foco especial após a implementação. O objetivo é medir a eficácia do curso e identificar o que pode ser melhorado.



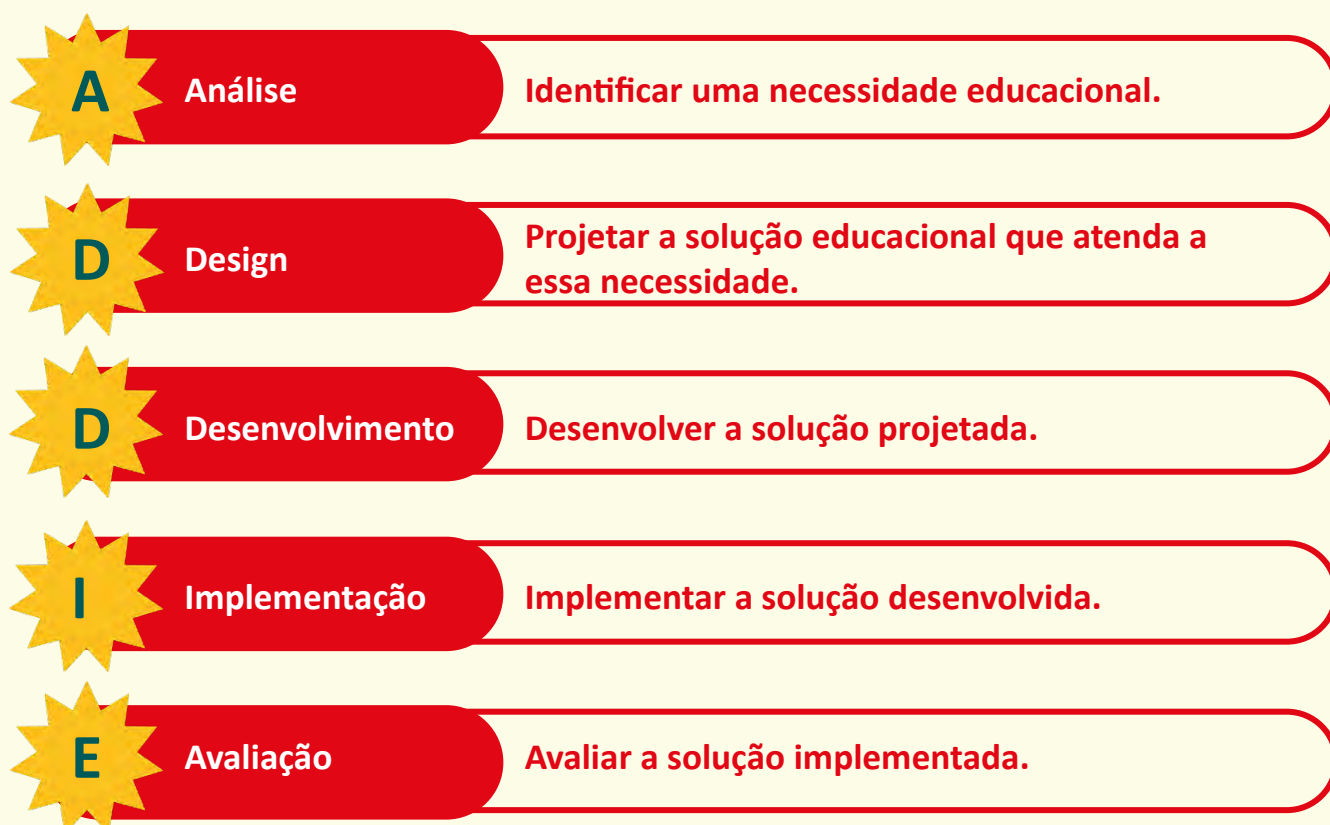
O que é feito nesta fase?

- **Avaliação formativa:** Feita durante o desenvolvimento e a implementação, para ajustar o Produto em tempo real.
- **Avaliação somativa:** Realizada ao final, para verificar se os objetivos foram atingidos.
- **Feedback contínuo:** Coletar opiniões dos público-alvo e analisar os resultados para melhorar futuras edições do PE.

A avaliação é uma parte essencial do modelo ADDIE, pois permite que o Produto Educacional seja constantemente aprimorado.



Veja o quadro resumo:



Fonte: As Autoras

6.2 Como o Modelo ADDIE Ajuda na Construção de Produtos Educacionais?

O grande diferencial do modelo ADDIE é sua abordagem sistemática e organizada. Ele funciona como um "passo a passo" para criar Produtos Educacionais que sejam bem planejados, desenvolvidos com qualidade e avaliados de forma contínua.

No contexto do DI/DE, o ADDIE ajuda a garantir que cada fase do processo seja bem executada, evitando falhas e desperdícios. Além disso, ele pode ser adaptado a diferentes contextos e necessidades pedagógicas. Ao seguir esse modelo, é possível garantir que o ensino seja bem planejado, personalizado e capaz de atender às necessidades do público-alvo. Afinal, um bom planejamento é a chave para o sucesso de qualquer experiência educacional!



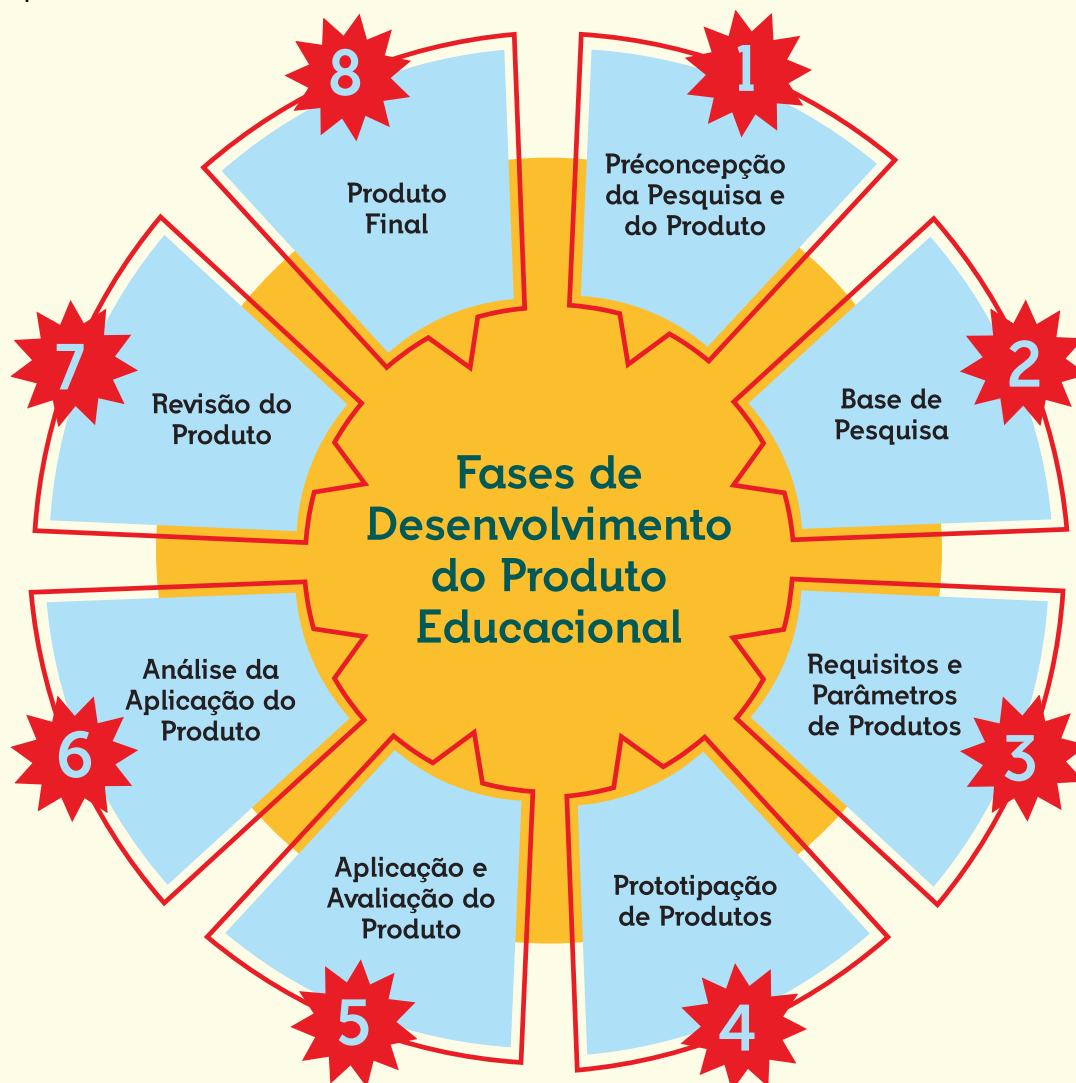
Capítulo 7

**Processo de
Desenvolvimento
de Produtos
Educativos:
Modelo de
Farias**

7. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS: MODELO DE FARIAS

Agora que conhecemos o modelo ADDIE e entendemos como ele organiza o desenvolvimento de um Produto Educacional de forma sistemática, vamos explorar outro modelo, criado por **Farias (2019)**, que também nos ajuda a estruturar esse processo de maneira detalhada e prática. Esse modelo complementa o ADDIE, oferecendo uma visão mais específica e direcionada para o desenvolvimento de Produtos Educacionais e suas etapas.

Assim como no ADDIE, o modelo de Farias é dividido em fases, cada uma com objetivos claros e um papel fundamental para garantir que o Produto final seja eficaz, relevante e alinhado às necessidades do público-alvo. Vamos conhecer cada uma dessas etapas!



Fonte: A autora, com dados de Farias (2019).

7.1 As Etapas do Modelo de Farias

7.1.1 Préconcepção da Pesquisa e do Produto

Tudo começa aqui! Essa é a fase inicial, onde identificamos um problema real que precisa ser solucionado. É o momento de levantar dados preliminares e definir a abordagem metodológica que será utilizada ao longo do processo.



O que acontece nessa etapa?

- Identificação de um problema ou necessidade educacional.
- Coleta de informações iniciais para embasar o desenvolvimento do Produto.
- Escolha de uma metodologia que guiará o processo.

7.1.2 Base da Pesquisa

Aqui, construímos os fundamentos teóricos e metodológicos que irão sustentar o Produto Educacional. É uma etapa de aprofundamento, onde ajustamos o foco do estudo e garantimos que tudo esteja alinhado às necessidades do público.



O que acontece nessa etapa?

- Escolha da abordagem metodológica, como estudo de caso, pesquisa-ação ou pesquisa etnográfica.
- Análise detalhada do público-alvo, incluindo suas características, necessidades e contexto.
- Estruturação do referencial teórico que guiará o desenvolvimento do Produto.





7.1.3 Requisitos e Parâmetros do Produto

Com as informações coletadas nas etapas anteriores, é hora de organizar os requisitos e parâmetros que vão orientar o desenvolvimento do Produto. Aqui, definimos o que o Produto precisa ter para atender as expectativas do público.



O que acontece nessa etapa?

- Definição das características essenciais do Produto.
- Estabelecimento de critérios de qualidade e funcionalidade.
- Planejamento de como o Produto será estruturado.

7.1.4 Prototipagem do Produto

Agora, é hora de colocar a mão na massa e criar a primeira versão do Produto Educacional! Essa versão inicial serve como um protótipo para testes e ajustes. A prototipagem permite identificar pontos fortes e fracos antes de lançar o Produto final, reduzindo riscos e aumentando a eficácia.



O que acontece nessa etapa?

- Desenvolvimento do formato inicial do Produto (ex.: módulos, vídeos, atividades interativas).
- Definição da linguagem, suporte e outros detalhes do Produto.
- Planejamento e realização de testes piloto, que incluem informações sobre onde, como e com quem o Produto será aplicado.

7.1.5 Aplicação e Avaliação do Produto

Com o protótipo pronto, é hora de testá-lo com o público-alvo. Essa fase avalia tanto o desempenho do Produto quanto a interação dos aprendizes com ele.



O que acontece nessa etapa?

- Aplicação do Produto em um ambiente real ou simulado.
- Uso de ferramentas qualitativas e/ou quantitativas para avaliar sua eficácia.
- Coleta de feedback dos participantes.

7.1.6 Análise da Aplicação do Produto

Após a aplicação, é hora de refletir sobre os resultados. Essa análise é feita com base no referencial teórico e metodológico definido anteriormente, permitindo uma avaliação mais profunda do impacto do Produto. Essa etapa garante que o Produto seja continuamente aprimorado, aumentando sua eficácia e relevância.



O que acontece nessa etapa?

- Análise dos dados coletados durante a aplicação.
- Discussão sobre o que funcionou bem e o que precisa ser ajustado.
- Identificação de oportunidades de melhoria.

7.1.7 Revisão e Reformulação do Produto

Com base nos resultados da análise, o Produto é revisado e ajustado. Essa fase é dedicada a aplicar as melhorias necessárias para que o Produto atenda às expectativas e resolva o problema identificado. Essa fase é um exemplo de como o desenvolvimento de Produtos Educacionais é um processo cíclico e iterativo.





O que acontece nessa etapa?

- Revisão de conteúdos, formatos e metodologias.
- Implementação de ajustes com base no feedback do público e na análise realizada.
- Refinamento do Produto para torná-lo mais eficaz e acessível.

7.1.8 Produto Final

Finalmente, chegamos ao resultado final! Após passar por todas as etapas anteriores, o Produto Educacional está pronto para ser apresentado ao público. O Produto final deve promover a autonomia dos aprendizes e oferecer uma solução prática e eficaz para as necessidades identificadas.



O que acontece nessa etapa?

- Apresentação do Produto de maneira clara e didática.
- Garantia de que o Produto seja acessível e alinhado às demandas do público-alvo.
- Validação de que o problema identificado na etapa inicial foi resolvido.

7.2 Por que o Modelo de Farias é Importante?

O modelo de Farias complementa o ADDIE ao detalhar ainda mais o processo de desenvolvimento de Produtos Educacionais. Ele oferece um processo detalhado e estruturado, garantindo que cada etapa seja bem executada e que o Produto final atenda às expectativas do público.

Para facilitar esse processo de desenvolvimento do Produto Educacional, Farias (2019) criou um modelo que pode ser usado por você para construir cada fase do projeto.

Baixe aqui: [*CANVAS 2021.cdr*](#)



Você também pode fazer o gerenciamento do seu projeto de desenvolvimento de Produto Educacional em ferramentas como Trello.

Capítulo 8

Referências
para Produtos
Educativos



8. REFERÊNCIAS PARA PRODUTOS EDUCACIONAIS

Explorar exemplos de Produtos Educacionais (PEs) já desenvolvidos é uma excelente forma de se inspirar e aprimorar a criação de novos projetos! Essas referências ajudam a entender diferentes formatos, abordagens e soluções práticas que podem ser aplicadas em diversos contextos educacionais.

Existem plataformas específicas que disponibilizam esses materiais, como a Plataforma Sucupira e a Plataforma Educapes. Vamos conhecer um pouco mais sobre elas?

8.1 Plataforma Sucupira

A Plataforma Sucupira é uma base de dados oficial da CAPES, que reúne informações sobre programas de pós-graduação no Brasil. Lá, você pode encontrar dissertações e teses que incluem Produtos Educacionais como parte dos trabalhos desenvolvidos.

Acesse aqui: **Plataforma Sucupira**.



QR Code:



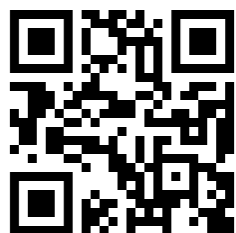
8.2 Plataforma Educapes

A Plataforma Educapes é um portal que reúne objetos educacionais abertos, desenvolvidos por instituições de ensino superior brasileiras. É um espaço rico para encontrar materiais didáticos como vídeos, artigos, e-books, entre outros.

Acesse aqui: *Portal eduCapes:Início.*



QR Code:



8.3 Por que consultar referências é importante?

Consultar exemplos de Produtos Educacionais já existentes não só facilita o entendimento do que é esperado, mas também ajuda a identificar boas práticas, novas ideias e soluções criativas para problemas educacionais. Aproveite essas plataformas para enriquecer o seu trabalho e criar um Produto ainda mais relevante e impactante!



Capitulo 9

O Papel do Design
Instrucional/Design
Educativo no
Desenvolvimento
de Produtos
Educativos



9. O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL/DESIGN EDUCACIONAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Como vimos, o DI/ DE é uma metodologia que ajuda a criar Produtos Educacionais de forma mais organizada e eficiente, pensando sempre nas necessidades do público-alvo. Ele facilita o planejamento, a estruturação e a criação de soluções educacionais que sejam claras, acessíveis e realmente façam a diferença.

Usando os princípios do DI/DE, conseguimos cuidar de pontos importantes, como:

- Escolher a linguagem certa para o seu público;
- Organizar o conteúdo de acordo com o formato escolhido;
- Dar dicas de design gráfico para deixar o material mais atrativo;
- Orientar sobre autoria, direitos autorais e acessibilidade;
- Indicar ferramentas gratuitas para ajudar no desenvolvimento dos seus Produtos.

Vamos juntos aprofundar cada um desses temas?

Nas próximas páginas, você vai encontrar dicas práticas e orientações para criar Produtos Educacionais mais criativos, eficientes e alinhados com as melhores práticas do Design Instrucional e Educacional.

9.1 Linguagem em Produtos Educacionais

A linguagem utilizada em Produtos educacionais precisa ser clara, acessível e adaptada ao público-alvo para garantir que o aprendizado seja eficiente e agradável. Aqui estão algumas orientações para criar uma linguagem adequada:

1. Adapte ao Público-Alvo

- **Idade:** Use uma linguagem mais simples e direta para crianças, enquanto para jovens e adultos, pode-se incluir termos mais técnicos, mas sempre explicando quando necessário.
- **Nível de Conhecimento:** Considere o nível de familiaridade do público com o tema. Evite palavras complicadas que possam confundir.
- **Cultura e Contexto:** Respeite as características culturais e regionais do público, utilizando exemplos e referências que façam sentido para eles.

2. Seja Simples e Objetivo

Prefira frases curtas e diretas. Evite parágrafos longos que possam cansar o leitor. Explique conceitos complexos de forma clara, usando analogias ou exemplos práticos. Evite palavras difíceis ou muito formais. Substitua por termos mais comuns e fáceis de entender.

3. Use uma Linguagem Dialógica

Escreva como se estivesse conversando diretamente com o leitor. Faça perguntas ao longo do texto para engajar o público, como: "Você já se perguntou como isso funciona?". Use pronomes pessoais, como "você" e "nós", para criar proximidade e tornar o texto mais acolhedor.

4. Inclua Exemplos e Contextos

Sempre que possível, ilustre a explicação com exemplos práticos e próximos da realidade do público. Use histórias curtas, situações do cotidiano ou problemas reais para facilitar a compreensão.

5. Utilize Recursos Visuais para Complementar

Combine a linguagem escrita com gráficos, ícones ou imagens que ajudem a reforçar a mensagem. Infográficos, tabelas e esquemas podem tornar textos complexos mais fáceis de assimilar.

6. Evite Excessos de Formalidade

Mesmo em conteúdos técnicos, mantenha um tom amigável e acessível. Evite termos muito rebuscados ou frases cheias de floreios. O objetivo é ensinar, não impressionar.

7. Teste com o Público

Antes de finalizar, peça para pessoas do público-alvo lerem ou interagirem com o material. Observe se elas compreendem bem o conteúdo e ajuste a linguagem conforme o *feedback* recebido.

Veja um Exemplo Prático:

Linguagem Formal: "A metodologia aplicada neste estudo visa proporcionar uma abordagem holística e interdisciplinar ao aprendizado."

Linguagem Simples e Dialógica: "Nossa proposta é ensinar de um jeito que conecte várias áreas do conhecimento, para que você aprenda de forma completa."

IMPORTANTE

A linguagem do Produto Educacional não deve ser igual a usada na Dissertação. Utilize linguagem simples e adaptada ao público a que se destina.

9.2 Dicas de Estruturação de Conteúdo para Diferentes Formatos

A estruturação do conteúdo é um dos elementos mais importantes na criação de Produtos Educacionais eficazes. Ela garante que as informações sejam apresentadas de forma clara, organizada e acessível, promovendo uma experiência de aprendizado fluida e significativa. Quando o conteúdo é mal estruturado, ele pode gerar confusão, dificultar a compreensão e até desmotivar o público, comprometendo os objetivos educacionais do material.

Por outro lado, um conteúdo bem planejado e estruturado, com uma sequência lógica e recursos visuais adequados, não apenas facilita o aprendizado, mas também aumenta o engajamento e a retenção das informações. Abaixo, exploramos os principais aspectos e estratégias para uma boa estruturação de conteúdo:

1. Divida o conteúdo em blocos ou módulos

Uma das melhores formas de organizar informações é dividi-las em partes menores e mais gerenciáveis. Cada bloco ou módulo deve abordar um único tema ou ideia principal, o que facilita a compreensão e evita sobrecarregar o público com excesso de informações.

2. Use uma sequência lógica e progressiva

O conteúdo deve ser apresentado em uma ordem que faça sentido para o público, indo do mais simples ao mais complexo ou do geral ao específico. Essa progressão ajuda o público a construir conhecimento de forma gradual e sólida.

Exemplo:

Primeiro, explique conceitos básicos ou definições. Depois, explore exemplos práticos ou estudos de caso. Por fim, apresente aplicações avançadas ou desafios.

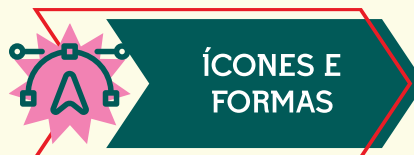
3. Integre elementos visuais para complementar o texto

Elementos visuais, como diagramas, fluxogramas, tabelas e gráficos, são ferramentas poderosas na estruturação do conteúdo. Eles não apenas tornam o material mais atrativo, mas também ajudam a simplificar informações complexas, facilitando a compreensão e a memorização do público.

Dicas práticas:



Use para ilustrar processos ou etapas sequenciais de forma clara e organizada.



Utilize para destacar partes importantes do conteúdo, criando divisões visuais que guiem o leitor.



Resuma grandes blocos de informações em um formato visual e dinâmico, ideal para apresentar dados ou conceitos de forma rápida e impactante.

Por que usar elementos visuais?

Sem eles, o texto pode ficar cansativo e difícil de acompanhar. Por exemplo, veja este caso:

Texto não estruturado:

"O Design Instrucional envolve várias áreas, como Ciências Humanas, que trazem conhecimentos de Psicologia do Comportamento, Psicologia Social e Psicologia Cognitiva. Já as Ciências da Informação contribuem com Comunicação, Mídias Audiovisuais e Gestão de Informação. Por fim, as Ciências da Administração oferecem abordagens como Gestão de Projetos e Engenharia de Produção."

Problemas com o texto:

- Não há divisão clara entre tópicos, o que dificulta a leitura e a compreensão.
- A ausência de elementos visuais ou organização torna o conteúdo cansativo e pouco atrativo.
- O leitor pode se perder na quantidade de informações apresentadas de forma linear.

Solução: Transforme o texto em um **fluxograma** ou **infográfico** que mostre como essas áreas se conectam para formar a base do Design Instrucional. Isso deixa tudo mais claro e fácil de entender. Veja:



Fonte: A Autora

Bem melhor, não é? Dá para perceber que às vezes uma imagem vale mais que mil palavras.

4. Destaque pontos-chave e resumos

Para facilitar a absorção de informações, destaque os pontos mais importantes ao longo do material. Isso pode ser feito com:

- Textos em negrito.
- Títulos e subtítulos coloridos.
- Listas numeradas ou com marcadores.
- Quadros de resumo ao final de cada seção.

5. Adapte o conteúdo ao formato escolhido

Quando criamos um Produto Educacional, é fundamental lembrar que cada formato, seja vídeo, *podcast*, *e-book* ou outro, tem suas próprias características e necessidades. O segredo é adaptar o conteúdo para aproveitar ao máximo o potencial de cada tipo, garantindo que a mensagem seja clara, envolvente e eficiente para o seu público.

IMPORTANTE

Uma boa estruturação do conteúdo transforma informações em aprendizado, garantindo clareza, engajamento e aplicação prática.

9.3 Dicas para Produtos Educacionais Inovadores

Agora, que tal conhecer dicas para três tipos diferentes de Produtos Educacionais ou Artefatos inovadores: Vídeos, Podcasts e E-learning? Vamos lá!

9.3.1 Vídeos

Conheça os tipos de vídeos que funcionam bem em Produtos Educacionais:

- **Aulas expositivas:** Apresentação direta do conteúdo pelo educador, como em uma sala de aula, utilizando explicações, exemplos e recursos visuais.



- **Tutoriais passo a passo:** Demonstração prática de como realizar uma tarefa ou atividade, guiando o público em cada etapa do processo.

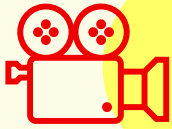
- **Entrevistas e bate-papos:** Conversas com especialistas, convidados ou aprendizes para enriquecer a discussão e trazer diferentes pontos de vista sobre o tema.



- **Estudos de caso:** Apresentação de histórias reais ou simuladas que exemplificam a aplicação prática do conteúdo, facilitando a compreensão e a contextualização.

- **Animações:** Utilização de recursos animados, gráficos e ilustrações para explicar conceitos de forma visual, dinâmica e atrativa, ideal para temas complexos ou público jovem.





- **Webséries educativas:** Sequência de vídeos curtos e interligados, com episódios que abordam diferentes tópicos ou contam uma história educativa, estimulando o engajamento contínuo do público.

Dicas para criar vídeos:

- Planeje um roteiro com começo, meio e fim. Um início interessante faz toda diferença!
- Capriche no áudio e na imagem, mesmo que seja com celular e um microfone simples.
- Grave em um lugar claro e organizado.
- Prefira vídeos objetivos, entre 5 e 10 minutos.
- Use ferramentas gratuitas como *CapCut* ou *Clipchamp* para editar.

Para auxiliar em seu Produto, acesse a esse modelo e exemplo de Roteiro de Vídeo que criamos: [Modelo e Exemplo de Roteiro de Vídeo](#)



9.3.2 Podcasts, Audiocasts e Videocasts

Antes de começarmos as dicas, vamos primeiro entender as diferenças de cada um desses Produtos:

Diferença entre *Podcast*, *Audiocast* e *Videocast*:



- **Podcast:** É um programa em áudio, normalmente dividido em episódios, distribuído por plataformas como *Spotify*, *Google Podcasts* e *Apple Podcasts*. Pode ser uma série ou um episódio único.



- **Audiocast:** É basicamente um *podcast*, mas geralmente se refere a um áudio único, sem periodicidade, feito para um objetivo específico (como uma aula, meditação guiada, ou explicação rápida).



- **Videocast:** É um *podcast* em vídeo. Ou seja, além do áudio, há a gravação dos participantes, geralmente em formato de bate-papo, entrevista ou mesa redonda. Pode ser publicado no *YouTube*, *Vimeo* ou outras plataformas de vídeo.

Dicas para elaboração de *Podcasts, Audiocasts e Videocasts*:

- Escolha temas que realmente interessem ao seu público.
- Tenha um roteiro, mas deixe espaço para conversas naturais.
- Um bom microfone já faz diferença. Se for *videocast*, cuide também da imagem.
- Grave em um lugar silencioso.
- Edite para tirar erros e deixar o áudio agradável, usando ferramentas como *Audacity* ou *Anchor*.
- Publique em plataformas conhecidas para alcançar mais gente.

Para auxiliar em seu Produto, acesse a esse modelo criado por nós e exemplo de Roteiro de *Podcast*: [Modelo e Exemplo de Roteiro de Podcast](#)



9.3.3 E-learning

E-learning é uma forma de ensino e aprendizagem realizada pela internet, usando plataformas digitais para disponibilizar conteúdos, atividades e interações entre discentes e docentes. Também chamada de Curso EAD (Educação a Distância), já que permite estudar de qualquer lugar e no próprio ritmo, com acesso a videoaulas, fóruns, materiais interativos e avaliações online.

Dicas para criar módulos e aulas:

- Faça um *storyboard* (um roteiro visual) para planejar a sequência das informações.
- Sempre que possível, inclua quizzes, exercícios ou fóruns para os aprendizes participarem.
- Disponibilize materiais extras como PDFs, slides ou checklists.
- Crie momentos para o discente avaliar o próprio progresso ou receber feedback do professor.

Para auxiliar em seu Produto, acesse a esse modelo de storyboards criado por nós para *e-learning*: [Modelo e Roteiro de Storyboard de Elearning](#)





Capitulo 10

**Dicas de
Design Gráfico
para Produtos
Educaçãoais**

10. DICAS DE DESIGN GRÁFICO PARA PRODUTOS EDUCACIONAIS

Aqui estão dicas simples para criar um bom design gráfico em Produtos educacionais.
Veja:



QUER SABER MAIS DE DESIGN GRÁFICO?



Esse livro, escrito por Robin Williams, é uma ótima introdução ao design gráfico para pessoas sem experiência na área.

Ele ensina conceitos básicos como proximidade, alinhamento, repetição e contraste, que são fundamentais para criar materiais visuais organizados e atraentes.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design com exemplos práticos. 5. ed. São Paulo: Callis, 2013.





Capítulo 11

**Orientações sobre
Autoria, Direitos Autorais e
Acessibilidade de
Produtos Educacionais**

11. ORIENTAÇÕES SOBRE AUTORIA, DIREITOS AUTORAIS E ACESSIBILIDADE DE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Ao desenvolver um Produto Educacional, é essencial considerar aspectos éticos e legais, bem como garantir que ele seja acessível e fácil de usar para todos os públicos. Aqui estão algumas orientações importantes:

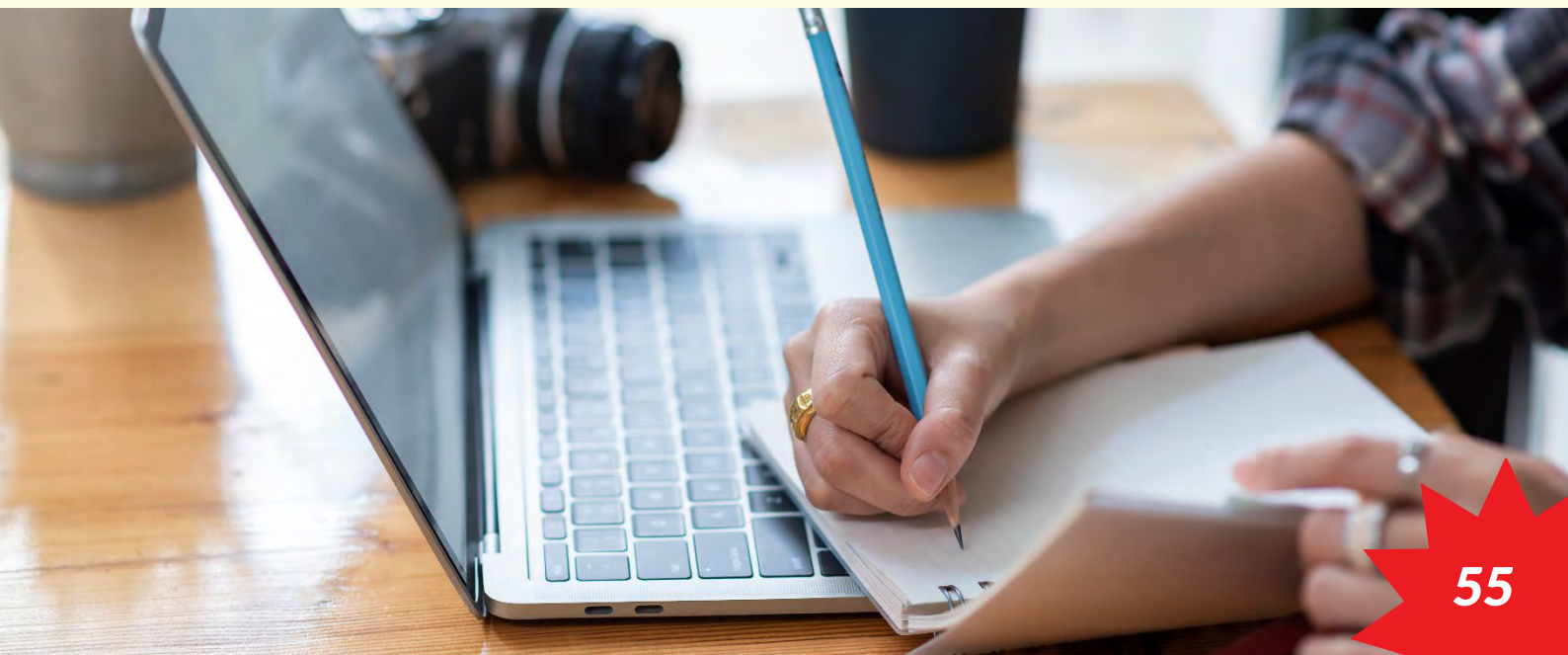
11.1 Autoria e Direitos Autorais

- Respeite os Direitos Autorais: Sempre que utilizar imagens, vídeos, textos ou qualquer outro material de terceiros, certifique-se de que eles estejam livres de restrições ou licenciados para uso (como licenças Creative Commons).
- Cite as Fontes: Dê os devidos créditos aos autores dos materiais utilizados, mesmo que sejam gratuitos ou de domínio público.
- Criação Própria: Priorize a produção de conteúdos originais sempre que possível. Isso valoriza o seu trabalho e evita problemas legais.
- Bancos de Recursos Gratuitos: Utilize plataformas como Unsplash, Pixabay ou Freepik para encontrar imagens e ícones gratuitos e licenciados para uso comercial.

11.2 Licenciamento de Produtos Educacionais

- Creative Commons: Considere licenciar seu Produto Educacional com uma licença Creative Commons, que permite que outros utilizem e compartilhem seu trabalho de forma ética, respeitando as condições que você definir (por exemplo, atribuição obrigatória ou uso não comercial).
- Domínio Público: Se optar por deixar seu material totalmente livre, informe claramente que ele está em domínio público.

Quer saber mais sobre licenças, acesse aqui: [Sobre as Licenças - CC Brasil](#)



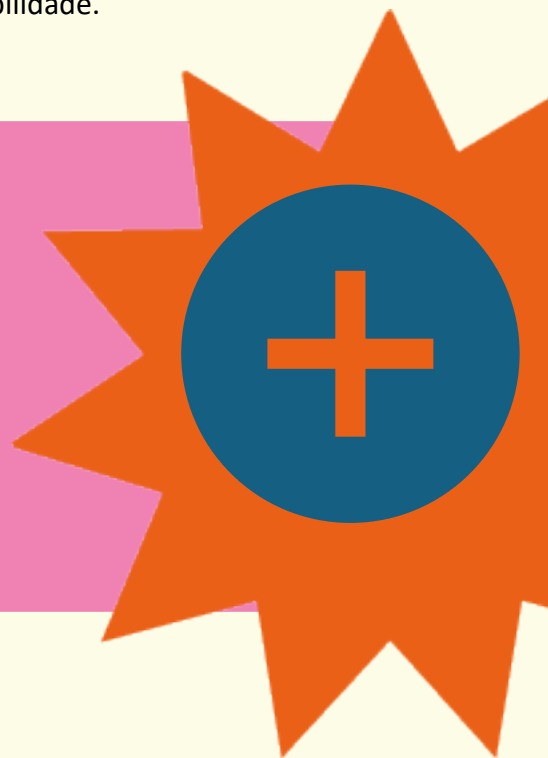
Um Produto Educacional deve ser inclusivo, garantindo que pessoas com diferentes necessidades educacionais possam utilizá-lo. Aqui estão algumas práticas essenciais:

- **Texto Alternativo:** Adicione descrições em imagens para que leitores de tela possam interpretá-las.
- **Contraste de Cores:** Use combinações de cores com bom contraste para facilitar a leitura, especialmente para pessoas com deficiência visual ou daltonismo.
- **Legendas e Transcrições:** Inclua legendas em vídeos e transcrições de áudios para atender pessoas com deficiência auditiva.
- **Navegação Simples:** Certifique-se de que o conteúdo seja fácil de navegar, com menus claros e acessíveis por teclado.
- **Testes de Acessibilidade:** Utilize ferramentas como Wave ou Accessibility Checker para avaliar se o seu Produto atende aos padrões de acessibilidade. Em ferramentas do Pacote Office como Word e Power Point, você pode verificar se o texto está acessível na aba de Revisão/ Verificar Acessibilidade.

QUER SABER MAIS?

O **Design Universal de Aprendizagem (DUA)** é uma abordagem educacional que busca tornar o ensino acessível e eficaz para todos, independentemente de suas habilidades ou estilos de aprendizagem. Ficou interessado no assunto, leia o artigo de Mendes:

O que é Desenho universal para a aprendizagem? 



Capitulo 12

Ferramentas
Gratuitas para o
Desenvolvimento de
Produtos Educacionais




12. FERRAMENTAS GRATUITAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Criar um Produto Educacional pode ser mais simples e acessível com o uso de ferramentas gratuitas disponíveis *online*. Essas plataformas ajudam a desenvolver materiais visuais, interativos e organizados, mesmo para quem não tem experiência técnica. Confira algumas opções:

12.1 Ferramentas para Design Gráfico


Essas ferramentas permitem criar materiais visuais como apresentações, infográficos e *e-books* de forma simples e profissional:

- **Canva:** Ideal para criar apresentações, cartazes, *e-books*, infográficos e materiais visuais. Oferece modelos prontos e fáceis de personalizar.
Acesse aqui: <https://www.canva.com> 
- **Adobe Express:** Ferramenta gratuita da Adobe para criar *posts*, banners e outros materiais visuais.
Acesse aqui: [Adobe Express](#)



12.2 Ferramentas para Edição de Vídeos


Se você precisa editar vídeos para videoaulas ou explicações, essas plataformas são ótimas opções:

- **CapCut:** Um editor de vídeos simples e intuitivo, perfeito para criar videoaulas ou explicações em vídeo.
Acesse aqui: <https://www.capcut.com> 
- **Clipchamp:** Ferramenta online para edição de vídeos, com interface amigável e recursos básicos.
Acesse aqui: [Clipchamp](#)



12.3 Ferramentas para Criar Questionários e Atividades

Engaje o público com atividades interativas e avaliações personalizadas:

- **Google Forms:** Perfeito para criar questionários, avaliações ou pesquisas de forma rápida e prática.
Acesse aqui: <https://forms.google.com> 

- **Kahoot!:** Ótimo para criar *quizzes* interativos que engajam.

Acesse aqui: <https://kahoot.com>

12.4 Ferramentas para Edição de Texto e PDFs

Essas ferramentas ajudam a editar textos e arquivos PDF de forma prática:

- **ILovePDF:** Uma ferramenta online para editar, unir, dividir ou converter arquivos PDF.

Acesse aqui: <https://www.ilovepdf.com>

- **Image To Text:** É uma ferramenta que converte imagem em texto.

- Acesse aqui: [Converter Imagem em Texto - Extrair Texto de Imagem](#)

- **QR Code Generator:** É uma ferramenta que converte site, texto ou arquivo em QR Code.

Acesse aqui: [Gerar QR Codes](#)

[Gratuitamente | QR Code Generator](#)

12.5 Ferramentas para Recursos Visuais e Interativos

Crie conteúdos interativos e inovadores para engajar ainda mais o público:

- **Genially:** Ferramenta para criar apresentações, infográficos e conteúdos interativos.

Acesse aqui: <https://genial.ly>

- **Prezi:** Ferramenta para criar apresentações dinâmicas

Acesse aqui: [Prezi](#)





12.6 Ferramentas para Criação de Cursos e Plataformas Educacionais

Se você quer criar um ambiente virtual de aprendizagem, essas plataformas são indispensáveis:

- **Moodle:** Plataforma gratuita para criar ambientes virtuais de aprendizagem.
Acesse aqui: <https://moodle.org>
- **Google Classroom:** Plataforma gratuita e prática para gerenciar turmas, compartilhar materiais e criar atividades.
Acesse aqui: [Google Classroom](#)

12.7 Bancos de Imagens e Ícones




Adicione imagens e ícones gratuitos para enriquecer seus materiais:

- **Freepik:** Banco de imagens, vetores e ícones gratuitos.
Acesse aqui: <https://www.freepik.com>
- **Flaticon:** Oferece milhares de ícones gratuitos para personalizar materiais visuais.
Acesse aqui: <https://www.flaticon.com>
- **Pixabay:** Oferece imagens, vídeos, vetores e músicas gratuitas para uso comercial.
Acesse aqui: <https://pixabay.com>

12.8 Ferramentas para Acessibilidade





Garanta que seus materiais sejam acessíveis para todos:

- **Wave (Web Accessibility Evaluation Tool):** Avalia a acessibilidade de sites e identifica problemas como contraste, navegação e texto alternativo.
Acesse aqui: <https://wave.webaim.org>

- **Color Contrast Checker (WebAIM):** Verifica o contraste de cores para garantir a legibilidade do conteúdo.
Acesse aqui: <https://webaim.org/resources/contrastchecker/> 
- **NVDA (NonVisual Desktop Access):** Leitor de tela gratuito para pessoas com deficiência visual.
Acesse aqui: <https://www.nvaccess.org> 
- **Accessibility Checker (SiteImprove):** Ferramenta online que analisa a acessibilidade de sites e sugere melhorias.
Acesse aqui: <https://siteimprove.com/en-us/accessibility/> 

12.9 Ferramentas Gratuitas para Disponibilização de Vídeos e Podcasts

Se o seu Produto Educacional inclui ou são vídeos ou *podcasts*, essas plataformas permitem compartilhá-los de forma prática e gratuita:

- **YouTube:** Plataforma popular para upload de vídeos em alta qualidade, com suporte para legendas automáticas e criação de *playlists*.
Acesse aqui: [YouTube](#) 
- **Vimeo:** Alternativa ao YouTube, com foco em qualidade de vídeo e privacidade.
Acesse aqui: [Vimeo](#) 
- **Spotify for Podcasters:** Ideal para hospedar e distribuir *podcasts*, com estatísticas detalhadas sobre a audiência.
Acesse aqui: [Spotify for Podcasters](#) 
- **SoundCloud:** Permite o upload de até 3 horas de áudio no plano gratuito, ideal para *podcasts*.
Acesse aqui: [SoundCloud](#) 

Com essas ferramentas gratuitas, você pode criar e compartilhar Produtos Educacionais de qualidade, acessíveis e inovadores. Escolha as que melhor atendem às suas necessidades e comece a transformar suas ideias em realidade!

Capitulo 13

Observações
Importantes sobre
Produtos
Educativos



13. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES SOBRE PRODUTOS EDUCACIONAIS

Para garantir que o Produto Educacional seja eficaz e atenda aos critérios de qualidade, é fundamental observar algumas diretrizes importantes. Confira abaixo:

1. Aplicabilidade Imediata

Os Produtos Educacionais devem ter aplicabilidade prática, ou seja, precisam ser úteis e utilizáveis em contextos educacionais ou profissionais logo após sua criação. Eles devem oferecer soluções reais para problemas identificados.

2. Validação

Todo Produto Educacional deve passar por um processo de validação. Essa validação é realizada por uma banca de defesa, geralmente composta por especialistas da área, que avaliam a qualidade, relevância e eficácia do Produto.

3. Capítulo na Dissertação

O processo de desenvolvimento e aplicação do Produto Educacional deve ser documentado na dissertação. Isso inclui desde a concepção inicial até os resultados da aplicação, garantindo transparência e rigor acadêmico.






4. Registro, Catalogação e Disponibilização

Os Produtos Educacionais devem ser registrados, de preferência, em formato digital, o que garante maior acessibilidade e preservação do material. É importante lembrar que cada instituição pode ter regras e procedimentos próprios para esse registro, incluindo a necessidade de informar dados detalhados como título, autor, ano de criação e outras informações que facilitam a busca e a identificação do Produto.

Além do registro, é essencial disponibilizar o Produto Educacional publicamente, preferencialmente por meio de links em sites oficiais da instituição de ensino ou em plataformas de acesso aberto. Verifique se sua instituição possui um site oficial ou uma plataforma específica para o registro e compartilhamento desses materiais. Em caso de dúvidas, busque orientações diretamente com a coordenação do seu programa ou consulte o portal institucional.

- Exemplo de site oficial (IA Pedro II): [Produtos Educacionais ProfEPT | PROPGPEC](#) 

Essa prática não só amplia o alcance do seu Produto, como também possibilita que ele seja utilizado por outros educadores e pesquisadores, promovendo impacto positivo em diferentes contextos educacionais.

Capítulo 14

Quer saber mais
sobre criação
de Produtos
Educativos?



14. QUER SABER MAIS SOBRE CRIAÇÃO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS?

Se você quer se aprofundar no assunto, vale a pena acompanhar quem entende do tema e buscar boas referências. Olha só essas dicas:

Design Instrucional para Professores – Andrea Filatro



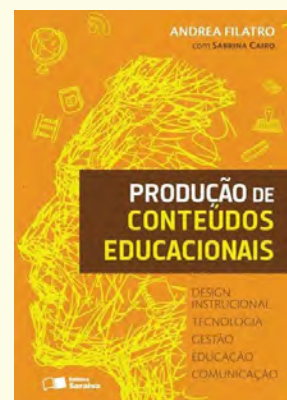
FILATRO, Andrea. Design instrucional para professores. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2023. v. 1. 204 p.

Neste livro apresenta os princípios do Design Instrucional aplicados ao dia a dia dos professores, mostrando como planejar, organizar e estruturar aulas e materiais didáticos com foco na aprendizagem dos discentes. Andrea Filatro explica de forma acessível como o Design Instrucional pode ajudar a tornar o ensino mais eficiente, interativo e alinhado às necessidades de diferentes perfis de estudantes.

Produção de Conteúdos Educacionais – Andrea Filatro

FILATRO, Andrea. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020.

Neste livro, Andrea Filatro aborda o passo a passo para a criação de conteúdos educacionais de qualidade, desde a definição dos objetivos de aprendizagem até a escolha dos formatos e recursos mais adequados. O foco está em oferecer orientações práticas para que professores e educadores consigam produzir materiais claros, atrativos e relevantes para seu público.



Como preparar conteúdos para EAD – Andrea Filatro



FILATRO, Andrea. Como preparar conteúdos para EAD. São Paulo: Saraiva Educação SA, 2018.

Nesse livro, Andrea Filatro compartilha dicas e estratégias específicas para a produção de conteúdos voltados à Educação a Distância. O conteúdo destaca a importância de adaptar materiais e metodologias ao ambiente virtual, considerando aspectos como linguagem, interatividade, acessibilidade e uso de diferentes mídias para potencializar o aprendizado online.

Design de Aprendizagem com o uso de Canvas – Flora Alves

ALVES, Flora. Design de aprendizagem com uso de canvas: como transformar conteúdo em experiências de aprendizagem. São Paulo: DVS Editora, 2020.

Neste livro, Flora Alves apresenta o Canvas como uma ferramenta prática e visual para o planejamento de experiências de aprendizagem. O conteúdo mostra como utilizar o Canvas para mapear objetivos, atividades, recursos e avaliações, facilitando a organização e a criação de trilhas de aprendizagem mais coerentes e eficazes para os discentes.



Gamification – Flora Alves



ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS Editora, 2016.

Neste livro, Flora Alves explora como a gamificação pode ser aplicada à educação para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Ela explica os principais elementos dos jogos que podem ser incorporados ao ensino, como desafios, recompensas e *feedback*, oferecendo exemplos e dicas para transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais divertida e envolvente.

Canal Bora Aprender com Paulo César

Canal sobre o Mestrado ProfEPT com dicas práticas sobre Produtos Educacionais e outros temas relacionados com mestrados profissionais.

Acesse aqui: [Bora Aprender com Paulo César - YouTube](#)





Para finalizar

Chegamos ao final deste *e-book*, “Projete e Desenhe: Do Planejamento ao Produto Educacional”, e esperamos que todo o conteúdo apresentado ao longo destas páginas tenha cumprido o propósito de ser um guia prático, acessível e inspirador para quem se dedica ao desenvolvimento de Produtos Educacionais, especialmente no contexto dos mestrados profissionais.

Desde a apresentação, nosso maior objetivo foi compartilhar conhecimentos, experiências e ferramentas que pudessem facilitar e qualificar o processo de criação de soluções educacionais inovadoras, conectando teoria e prática de forma clara, organizada e aplicável. Sabemos que o desafio de planejar, estruturar e implementar Produtos Educacionais é grande, mas também é uma oportunidade única de transformar realidades e ampliar o impacto da educação profissional e tecnológica no Brasil.

Ao longo do *e-book*, buscamos abordar desde os conceitos fundamentais sobre Produtos Educacionais, passando pelas etapas do Design Instrucional/Educacional, exemplos práticos, dicas de estruturação, recursos visuais, acessibilidade, autoria e direitos autorais, até a apresentação de ferramentas gratuitas que podem facilitar o trabalho de discentes, docentes e orientadores. Tudo isso foi pensado para tornar o processo mais simples, criativo e alinhado às demandas atuais da educação.

Acreditamos que, ao incentivar o uso de metodologias como o ADDIE, o modelo de Farias e as melhores práticas do Design Instrucional/Educacional, estamos contribuindo para a formação de profissionais mais preparados, críticos e inovadores, capazes de criar Produtos Educacionais relevantes, acessíveis e de alto impacto social.

Desejamos sinceramente que este material possa contribuir para a melhoria contínua do processo de elaboração de Produtos Educacionais nos mestrados profissionais, fortalecendo a cultura do planejamento, da autoria consciente e da busca por soluções cada vez mais inclusivas e eficazes. Que você se sinta encorajado(a) a experimentar, adaptar e inovar, levando adiante o compromisso de transformar a educação em todos os espaços em que atuar.

Agradecemos por sua leitura, confiança e dedicação. Que este *e-book* seja apenas o começo de uma trajetória repleta de novos projetos, descobertas e conquistas no universo dos Produtos Educacionais.

Bom trabalho e muito sucesso em sua caminhada!



REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2016.

ALVES, Flora. Design de aprendizagem com uso de canvas: como transformar conteúdo em experiências de aprendizagem. São Paulo: DVS Editora, 2020.

BRASIL. Portaria nº 60, de 20 de março de 2019. Dispõe sobre o mestrado e doutorado profissionais, no âmbito da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Diário Oficial da União, Seção 1, n. 56, 22 mar. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Documento de área – Ensino. 2016. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/480/o/DOCUMENTO_DE_AREA_ENSINO_2016_final.pdf. Acesso em: 02 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Documento Orientador de APCN. 2019. Disponível em: ensino1.pdf (www.gov.br). Acesso em: 02 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Regulamento Geral do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional. Disponível em: <https://ifes.edu.br>. Acesso em: 02 jun. 2025.

DOURADO, Josi Fernandes. Produtos educacionais: elaboração e validação/avaliação, na perspectiva do ProfEPT IFPR. Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2023. 44 p.

FARIAS, M. S. F. Concepção de Produtos educacionais para um mestrado profissional. 2019. Produto Educacional (Mestrado em Ensino Tecnológico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Manaus, 2019.

FARIAS, M. S. F. de. Design thinking na elaboração de um Produto Educacional: roteiro de aprendizagem – estruturação e orientações. 2019. Dissertação (Mestrado em Ensino Tecnológico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Manaus, 2019.

FILATRO, Andrea. Como preparar conteúdos para EAD. São Paulo: Saraiva Educação SA, 2018.

FILATRO, Andrea. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020.

FILATRO, Andrea. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

FILATRO, Andrea. Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson, 2008.

FILATRO, Andrea. Design instrucional para professores. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2023. v. 1. 204 p.

FILATRO, Andrea; PICONEZ, S. C. B. Design instrucional contextualizado. Associação Brasileira de Educação a Distância, [S.l.], abr. 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/pdf/049-TC-B2.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2025.

FREITAS, R. Produtos educacionais na área de ensino da CAPES: o que há além da forma ?

Educação Profissional e Tecnológica em Revista, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 5-20, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.36524/profept.v5i2.1229>. Acesso em: 02 jun. 2025.

LEITE, P. S. C. Produtos educacionais em mestrados profissionais na área de ensino: uma proposta de avaliação coletiva de materiais educativos. CIAIQ2018, [S.l.], v. 1, 2018.

MENDES, Rodrigo Hübner. *O que é desenho universal para aprendizagem*. Artigo originalmente publicado no jornal O Estado de S. Paulo em 24 nov. 2017. Disponível em: <https://diversa.org.br/artigos/o-que-e-desenho-universal-para-aprendizagem/>. Acesso em: 07 jul. 2025.

MENDONÇA, Andréa Pereira et al. O que contém e o que está contido em um processo/Produto Educacional? Reflexões sobre um conjunto de ações demandadas para programas de pós-graduação na área de ensino. Educitec – Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, [S.l.], v. 8, p. e211422, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.31417/educitec.v8.2114>. Acesso em: 02 jun. 2025.

MOREIRA, M. Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología. Web de Tecnología Universidad La Laguna, 2010. Disponível: https://maaz.ihmc.us/rid=1K3790S11-6Y1FXR-TVJ/medios%20de%20ense%C3%B1anza_area.pdf Acesso em: 29 out. 2024.

PASQUALLI, Roberta; VIEIRA, Josimar de Aparecido; CASTAMAN, Ana Sara. Produtos educacionais na formação do mestre em educação profissional e tecnológica. Educitec – Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, [S.l.], v. 4, n. 7, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.31417/educitec.v4i07.302>. Acesso em: 02 jun. 2025.

RIZZATTI, Ivanise Maria et al. Os Produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. Actio: Docência em Ciências, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 1-17, 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>. Acesso em: 02 jun. 2025.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design com exemplos práticos. 5. ed. São Paulo: Callis, 2013.



Projete e desenhe:

**Do Planejamento ao
Produto Educacional**

Heloisa Gomes de Souza Oliveira
Ana Carolina Rigoni Carmo