



Universidade Federal de Alagoas - Ufal
Faculdade de Medicina – Famed/Ufal
Mestrado Profissional em Ensino na Saúde –



CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

I – IDENTIFICAÇÃO

DISCIPLINA: PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS I

C.H.: 60 h

Semestre / Ano: 1º 2026

HORÁRIO: Manhã e/ou tarde. DIAS: Quintas e sextas (15 e 29/05; 05, 11,12,18,19, 25 e 26/06)

PROFESSORAS: Andrea Marques Vanderlei Fregadolli e Maria Lusía de Moraes Belo Bezerra

II – EMENTA

Esse plano explora práticas inovadoras de desenvolvimento, validação e publicação de produtos educacionais, integrando ferramentas de inteligência artificial de última geração para maximizar a criatividade e a eficiência dos discentes. Seguem os conteúdos: planejamento, desenvolvimento, validação, e publicação de produtos educacionais inovadores. Uso de tecnologias digitais e ferramentas de inteligência artificial para criação de aplicativos, jogos educacionais, e recursos interativos como websites, e-books, podcasts e outros. Editoração de livros, design educacional, depósito de patentes, e organização de eventos científicos. Validação eletrônica (Painel Eletrônico de Validação - PEV) e aprimoramento da ficha de validação de produtos educacionais. Apresentação e publicação dos produtos educacionais validados em plataformas especializadas.

III – OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Objetivo Geral

Capacitar os discentes para planejar, desenvolver, validar, registrar e publicar produtos educacionais inovadores, utilizando metodologias de design educacional, tecnologias digitais e ferramentas de inteligência artificial, visando sua aplicação em contextos educacionais e profissionais.

Objetivos Específicos

Ao final da disciplina, o estudante deverá ser capaz de:

1. Compreender os fundamentos teóricos e metodológicos dos produtos educacionais no contexto dos programas profissionais.
2. Identificar demandas educacionais e transformá-las em propostas de produtos educacionais inovadores.
3. Aplicar princípios de design educacional no planejamento e desenvolvimento de produtos educacionais.
4. Utilizar ferramentas digitais e recursos de inteligência artificial para criação de materiais educativos.
5. Desenvolver diferentes modalidades de produtos educacionais, como aplicativos, jogos, websites, e-books, podcasts, vídeos e recursos interativos.
6. Aplicar instrumentos de validação de produtos educacionais.
7. Realizar procedimentos de validação utilizando especialistas e público-alvo.
8. Utilizar o Painel Eletrônico de Validação (PEV) para avaliação e aperfeiçoamento dos produtos.
9. Conhecer procedimentos relacionados à propriedade intelectual, registro autoral e depósito de patentes.
10. Planejar estratégias de disseminação científica e tecnológica dos produtos desenvolvidos.
11. Publicar e divulgar produtos educacionais em plataformas especializadas e repositórios institucionais.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/CRONOGRAMA*

DATA	HORÁRIO	CONTEÚDOS	Atividades
15/05/26	Manhã	Aula inaugural da disciplina "Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos Educacionais": estratégias práticas e atuais sobre desenvolvimento de produtos físicos e digitais,	Presencial
29/05/26	Tarde	Produtos educacionais: conceitos, tipologias, regulamentações e critérios da CAPES. Teorias aplicadas à construção de produtos educacionais. Design educacional e planejamento de produtos educacionais	Presencial
05/06/26	Manhã/Tarde	Escolha do tema, diagnóstico de necessidades educacionais e definição do problema na perspectiva de elaboração de um produto educacional. Ferramenta para desenvolvimento de produtos educacionais: Kindle Create, Inteligência Artificial (IA) aplicada à produção de textos, imagens, vídeos e recursos multimídia	Assíncrona Roteiro de atividade



Universidade Federal de Alagoas - Ufal
Faculdade de Medicina – Famed/Ufal
Mestrado Profissional em Ensino na Saúde –



11/06/26	Manhã/Tarde	Explorando ferramentas digitais para desenvolvimento de produtos educacionais: websites, aplicativos educacionais, e-books, podcasts e objetos digitais de aprendizagem, Jogos educacionais e gamificação	Assíncrona Roteiro de atividade
12/06/26	Manhã/Tarde	Acompanhamento dos produtos em desenvolvimento. Metodologias para desenvolvimento de produtos educacionais físicos e digitais	Presencial
18/06/26	Manhã/Tarde	Desenvolvimento do protótipo do produto educacional	Assíncrona
19/06/26	Manhã/Tarde	Acompanhamento dos produtos em desenvolvimento. Propriedade intelectual, direitos autorais e depósito de patentes; Editoração científica, ISBN, DOI, repositórios e plataformas de publicação. Instrumentos de validação de produtos educacionais e alinhamento com os produtos educacionais em desenvolvimento; Painel Eletrônico de Validação (PEV): fundamentos, aplicação	Presencial
25/06/26	Manhã/Tarde	Desenvolvimento do protótipo do produto educacional, organização do trabalho escrito e da apresentação. (entrega da apresentação + trabalho escrito até a 17h)	Assíncrona
26/06/26	Manhã/Tarde	Apresentação dos protótipos de produtos educacionais desenvolvidos (pitch científico) e feedback	Presencial
29/06/26	Até 12 h - PRAZO PARA ENTREGA DA ATIVIDADE FINAL REVISADA (apresentação do protótipo + trabalho escrito + protótipo em construção)		

* Sujeito à alteração.

V – METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina será desenvolvida por meio de metodologias ativas de aprendizagem, privilegiando a construção colaborativa de produtos educacionais.

Serão utilizadas: Aulas dialogadas e expositivas; Sala de aula invertida; Aprendizagem Baseada em Projetos (Project Based Learning – PBL); Oficinas práticas de desenvolvimento tecnológico; Design Thinking aplicado à educação; Seminários temáticos; Rodas de discussão e feedback entre pares; Laboratórios de produção digital; Uso orientado de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa; Mentorias para desenvolvimento dos produtos educacionais. Durante a disciplina os estudantes desenvolverão um produto educacional vinculado às suas pesquisas ou contextos profissionais, de acordo com o definido em sala.

VI – PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação da aprendizagem será contínua, processual e formativa, considerando o envolvimento do discente em todas as etapas de planejamento, desenvolvimento, registro e publicação do produto educacional. Serão avaliados a participação nas atividades propostas, a elaboração do plano de desenvolvimento do produto, a construção e apresentação do protótipo.

Também será considerada a apresentação pública do produto, observando-se a capacidade de comunicação científica, argumentação e demonstração da aplicabilidade da tecnologia desenvolvida. Como critérios de avaliação serão considerados a fundamentação teórica, a coerência metodológica, a qualidade técnica e pedagógica do produto, o grau de inovação, a adequação ao público-alvo, o uso ético e crítico das tecnologias digitais e da inteligência artificial, bem como o potencial de impacto e disseminação do produto educacional.

Ao final da disciplina, o desempenho do discente será expresso por meio de conceito, de acordo com as normas do Programa de Pós-Graduação, sendo atribuídos os conceitos A (Excelente), B (Bom), C (Regular) ou D (Insuficiente). Será considerado aprovado o discente que obtiver conceito igual ou superior ao mínimo exigido pelo regulamento do curso e atender à frequência mínima de 75%.

VII – REFERÊNCIAS

Bibliografia Básica

BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*.



Universidade Federal de Alagoas - Ufal
Faculdade de Medicina – Famed/Ufal
Mestrado Profissional em Ensino na Saúde –



Porto Alegre: Penso, 2018.

FREGADOLLI, Andrea Marques Vanderlei. Ganhe milhões - desenvolva infoprodutos e produtos educacionais físicos que vendem sozinhos: estratégias para profissionais que desejam engajar nas redes sociais e empreender no digital. Maceió: Quick Mind, 2026.

ROCHA, Sarah Lais; SOUZA, Robson José Domingues de; TEIXEIRA, Elizabeth; LIMA, Lucas Henrique de Amorim. *Validação de produtos educacionais em ensino saúde*. Curitiba: Neurus, 2024.

SANTOS, Almira Alves dos; WARREN, Eliane Monteiro Cabral. Método CTM3 como dispositivo de ensino, aprendizagem e comunicação em produtos educacionais. In: SANTOS, Almira Alves dos (org.). *Educação em saúde: trabalhando com produtos educacionais*. Maceió: Hawking, 2020. p. 13-30.

TEIXEIRA, Elizabeth; MOTA, Vera Maria Saboia de Souza. *Tecnologias educacionais em foco*. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2011.

UNESCO. *AI competency framework for teachers*. Paris: UNESCO, 2024. Documento orientador para competências docentes em inteligência artificial. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-teachers?hub=83250&utm>. Acesso em: 15 maio 2026.

UNESCO. *Guidance for generative AI in education and research*. Paris: UNESCO, 2023. Documento orientador sobre inteligência artificial generativa aplicada à educação e pesquisa. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research?hub=67098&utm>. Acesso em: 15 maio 2026

Bibliografia Complementar:

BACHA, Elizabeth; SANTOS, Almira Alves dos. Aceitabilidade do método CTM3 para construção de produtos educacionais. *HOLOS*, Natal, v. 6, n. 39, 2023.

BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Portaria nº 2.664, de 6 de março de 2026. Institui a Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq. Brasília, DF: CNPq, 2026. Disponível em: http://memoria2.cnpq.br/web/guest/view/-/journal_content/56_INSTANCE_0oED/10157/23142775. Acesso em: 15 maio 2026.

SANTOS, Almira Alves dos (org.). *Educação em saúde: trabalhando com produtos educacionais*. Maceió: Hawking, 2020.

TEIXEIRA, Elizabeth. Tecnologias em enfermagem: produções e tendências para a educação em saúde com a comunidade. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, Goiânia, v. 12, n. 4, p. 598-600, 2010.