|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Leandro Marques Queiros, Denis Silva da Silveira,  Jorge da Silva Correia-Neto and Guilherme Vilar | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | LODPRO: learning objects development process | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estado da arte sendo a combinação de "software engineering, innovative approaches, business management, and quality management" para desenvolvimento de objetos de aprendizado.  Como integrar tais métodos e técnicas no desenvolvimento de Objetos de Aprendizado.  O papel relata que engenharia de software só pode ser utilizada quando os requerimentos são estáveis, a falta dos mesmos implica no uso da Metodologia ágil, dentro das existentes metodologias, o mesmo faz uso do método “Scrum” junto com as notações gráficas do BPMN e Design Thinking.  Uso do ciclo PDCA de acordo com as características e definições do LO, dívidindo-os em 11 passos: create a business plan, present it using Canvas, create insight cards, elaborate a conceptual map, run brain-storming session, make the mind map, create the storytelling, analyze the project, develop the learning tool, verify results, and validate the learning tool. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Olga К. Alsova ; Olga V. Kazanskaya | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | Training simulators for support of inductive method in teaching | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estado da arte sendo o desenvolvimento de ferramentas para e-learning educativo, seus requisitos para o método indutivo de ensino, deve suportar investigação analítica, permitindo estudantes organizar suas próprias investigações e exportar experimentos, guardar, analizar e processar os resultados.  Descreve uma possível estrutura básica para o simulador e suas funções, também fornecendo exemplos de métodos de otimização e modelação de simulação.  Informação sobre o processo de resolução(objetivo do simulador), adaptável a diferente cenários de ensino, animação(design interativo) e feedback e comunicação com usuários. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Miranda Carney-Morris; Trevor Murphy | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | Teaching, Learning, and Classroom Design | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estudo do ambiente de estudo dentro das faculdades, estrutura e equipamentos disponivel para explorar possibilidades, a cultura e preferência de seus alunos e como pode impactar as alterações para que seja aplicado uma nova técnica de ensino (e-Learning). | | | |