



# Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

## Programa de TIDD

### Módulo: Módulo III -Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais (CEAV)

**Área de Concentração:** Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

**Linha de Pesquisa:** Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

**Professor:** Dra. Sonia Maria de Macedo Allegretti (cód. 6490-4)

**Semestre:** 2º semestre de 2010

**Horário:** 4ª feira, das 15h00 às 18h00

**Créditos:** 3

**Carga Horária:** 255 horas

#### 1. Descrição e ementa da disciplina

Análise de casos sobre atividades em ambientes virtuais de aprendizagem, identificando teorias e concepções subjacentes às práticas observadas. Utilização de ambientes virtuais de aprendizagem para o desenvolvimento de atividades, a reflexão sobre as ações realizadas e a identificação dos papéis desempenhados pelos participantes, animadores e artefatos.

#### 2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo:

O curso está planejado em 7 momentos.

**1º. Momento:** 1ª e 2ª. semanas

Definição de ambientes de aprendizagem e ambientes virtuais de aprendizagem

**2º. Momento:** 3ª. e 4ª. semanas

Revisão dos principais conceitos das concepções de aprendizagem  
Associativa- Skinner  
Construtivista- Piaget, Vygostky e Auzebel  
Construcionista- Papert

**3º. Momento:** 5ª, 6ª e 7ª. semanas

Estudo de três softwares educacionais com características

**4º. Momento:** 8ª, 9ª e 10 semanas

Estudo de três games com características distintas

**5º. Momento:** 11ª, 12ª e 13ª semanas

Análise de duas experiências corporativas

**6º Momento:** 14ª, 15ª e 16ª semanas

Análise de 3 cursos de educação a distância.



# Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

## Programa de TIDD

### 7º Momento

#### Avaliação

### 3. Bibliografia

#### 3.1. Básica

- ALLEGRETTI, Sonia Maria. Diversificando os ambientes de aprendizagens: na formação de professores para o desenvolvimento de uma nova cultura. Tese Doutorado PUC/SP. São Paulo, 2003
- ALMEIDA, M.E.B; PRADO, M.E.B; VALENTE, J.A. Educação a Distância Via Internet. São Paulo: Avercamp, 2003
- COLL, César & MARCHESI, Álvaro & PALÁCIOS, Jesus. Desenvolvimento psicológico e educação: Psicologia da educação escolar. Trad. Fátima Murad . - 2 ed.- Porto Alegre: Artmed, 2004 3v.
- EBOLI, Marisa. Educação Corporativa no Brasil: mitos e verdades. SP: Editora Gente, 2004.
- gamesbrasil.uol.com.br/comentarios.php?numero=12238 - 38k -  
[http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/entrevista\\_claudia.msp](http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/entrevista_claudia.msp)
- MEISTER, Jeanne C. Educação Corporativa. Trad. Maria Claudia Ribeiro Ratto. SP: Pearson Makron Books, 1999.
- MURRAY, Janet. Hamlet no hollodeck. São Paulo: UNESP, 2003.
- PERUCIA, Alexandre Souza, BERTHEIM, Antonio Cordova de & BERTSCHINGER, Guilherme Lage. Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática. São Paulo. NOVATEC. 2005.
- VALENTE, José Armando, (org). Formação de Educadores para o uso da Informática na escola. Campinas: UNICAMP/NIED, 2003.

#### 3.2. Adicional

- BAATH, J. e WANGDAHL (1976). "The tutor as an agent of motivation". Em Correspondence Education in Pedagogical Reports No. 8, Lund: University ofLund.
- BARBA, Rick & DEMARIA RUSSEL. MYST: Guia oficial de estratégias, São Paulo: CAMPUS. 1993.
- DRISCOLL, Margaret e ALEXANDER, L. (1998). Web-Based Training: Using Technology to Design Adult Learning. Jossey-Bass Publishers (now Wiley).
- FRIEDMAN, Z., (1981) "Systems for student administration". Em Kaye, A. and RUMBLE, G. (eds), Distance Teaching for Higher and Adult Education. London: Croom Helm/Open University Press.
- HOLMBERG, B. (1989). Theory and Practice of Distance Education, London: Kogan Page.
- KEITH, William H. & BARTON, Nina. Guia oficialk RIVEN - A seqüência de Myst. São Paulo: Quack do Brasil. 1997
- KNOWLES, M. (1970). The Modern Practice of Adult Education, New York: Association Press.
- MANTYLA, Karen and J. Richard Gividen (1997). Distance Learning : A Step-By-Step Guide for Trainers.
- MENDES, Claudio Lucio. Jogos eleterônicos, pode e subjetivação. São Paulo:



# **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

## **Programa de TIDD**

PUC-SP

PAPIRUS. 2006.

PEDERSEN. Roger E. Game Design Foundations. Plano-Texas. Wordware Publishing. 2003.

PORTER, Lynnette R. (1997). Creating the Virtual Classroom: Distance Learning with the Internet. John Wiley & Sons.

POZO, Juan Ignacio. Aquisição de Conhecimento. Porto Alegre: ARTMED, 2005

\_\_\_\_\_. Aprendizes e Mestres: A nova cultura de aprendizagem. Porto Alegre: ARTMED, 2003.

SACRISTAN, J. Gimeno ; GOMEZ A.I. Perez. Compreender e transformar o ensino. Porto Alegre: ARTMED, 1996.

#### **4. Avaliação**

Os alunos serão avaliados pelas seguintes atividades

- a) Apresentação de um dos casos selecionados pelo curso.
- b) Relatório síntese de cada uma das apresentações.