



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

Disciplina: **P01914 – Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais (CEAV - TIDD 2861)**

Módulo 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

Professor: Dr. João Augusto Mattar Neto (cód. 6490-4)

Semestre: 1º semestre de 2013

Horário: 4ª feira, das 13h00 às 16h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Nível: Mestrado/Doutorado

Tipo: eletiva

1. Descrição e ementa da disciplina

Estudo de casos sobre atividades de aprendizagem (intencionais ou não) e cursos realizados em ambientes virtuais, tais como AVAs (como Moodle), plataformas da web 2.0, redes sociais, games e simulações, mundos virtuais 3D, ambientes de realidade aumentada ou mobile learning. Identificação e análise das teorias da aprendizagem e epistemologias que fundamentam as práticas observadas nos casos. Desenvolvimento de experimentos de aprendizagem em ambientes virtuais e reflexões sobre as atividades realizadas, relacionando-as com teorias de aprendizagem que as tenham fundamentado.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 01



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

Apresentação dos alunos e do professor. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Negociação dos critérios de avaliação. Discussão da Bibliografia.

Divisão dos grupos em função dos ambientes a serem avaliados, conforme quadro a seguir:

AVA livre (p.ex. Moodle)	AVA proprietário
Facebook	
YouTube	
Game Online Multiusuário (p.ex. World of Warcraft)	
Second Life	Open Simulator
MOOC (Massive Open Online Course)	
Plataforma de Mobile Learning	

Organização inicial para a produção de um COAMM (Curso Online Aberto Multiaprendiz Multiplataforma), com cada aluno ou grupo responsável por uma ferramenta ou plataforma. Definição das plataformas a serem utilizadas na organização e na oferta do COAMM. Definição dos temas a serem tratados no COAMM.

Aula 02

Revisão de Teorias Avançadas na Aprendizagem em Ambientes Virtuais (Construtivismo, Castells, Lévy, Maturana e Varela, Morin e Conectivismo).

Aula 03

Elaboração dos projetos de análise de atividade ou curso virtual.
Elaboração do projeto do COAMM.

Aula 04

Design de Interações para aprendizagem em Ambientes Virtuais.
Elaboração de atividades de interação nas diversas plataformas do COAMM.

HIRUMI, Atsusi. A framework for analyzing, designing, and sequencing planned elearning interactions. *Quarterly Review of Distance Education*, v. 3, n. 2, p. 141-60, Sum 2002.

JUWAH, Charles (Ed.). *Interactions in online education: implications for theory and practice*. New York, N.Y.: Routledge, 2006.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

Aulas 05 a 13

Nas semanas 5 a 13, cada grupo (em ordem a ser definida) apresentará uma análise e interpretação das leituras relacionadas ao

seu ambiente (conforme quadro a seguir), a situação de seu estudo de caso e a organização de sua atividade no COAMM.

AVA	ALVES, BARROS, OKADA, 2009; SILVA, 2010.
Facebook	PHILLIPS, BAIRD, FOGG, 2011; PISCITELLI, ADAIME, BINDER, 2010.
YouTube	SNELSON, 2010.
Games	MATTAR, 2009
Mundos Virtuais	SCHLEMMER, 2010; SILVA, 2010; TREIN, 2010.
MOOC (Massive Open Online Course)	A pesquisas
Mobile Learning	BARBOSA, SACCOL, SCHLEMMER, 2011.

Aula 14

Discussão das conclusões de cada grupo sobre seus estudos de caso - avaliações das atividades de aprendizagem ou cursos escolhidos.

Aula 15

Discussão das conclusões de cada grupo sobre seus estudos de caso - avaliações das atividades de aprendizagem ou cursos escolhidos.

Aula 16

Análise das avaliações dos alunos do COAMM. Reflexões e sugestões para uma próxima experiência.

Aula 17

Avaliação coletiva e colaborativa do percurso.

2. Bibliografia

2.1 Bibliografia 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.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

ALVES, Lynn; BARROS, Daniela; OKADA, Alexandra. Moodle: estratégias pedagógicas e estudo de caso. Salvador: EDUNEB, 2009. Disponível em: <www.moodle.ufba.br/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=88134>.

BARBOSA, Jorge; SACCOL, Amarolinda Zanela; SCHLEMMER, Eliane. M-learning e u-learning: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

HIRUMI, Atsusi. A framework for analyzing, designing, and sequencing planned elearning interactions. Quarterly Review of Distance Education, v. 3, n. 2, p. 141-60, Sum 2002.

JUWAH, Charles (Ed.). Interactions in online education: implications for theory and practice. New York, N.Y.: Routledge, 2006.

MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

PHILLIPS, Linda Fogg; BAIRD, Derek; FOGG, BJ. Facebook for Educators. Maio 2011. Disponível em: <<http://facebookforeducators.org/wp-content/uploads/2011/05/Facebook-for-Educators.May-15.pdf>>.

PISCITELLI, Alejandro; ADAIME, Iván; BINDER, Inés (Compiladores). El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Fundación Telefónica; Ariel, 2010. Disponível em: <http://www.fundacion.telefonica.com/es/debateyconocimiento/eventos/eventos/2010/mayo/pdf/EVEN_DYC_ESP_EI%20proyecto%20Facebook_y_la_posuniversidad_07_05_10.pdf>.

SCHLEMMER, Eliane. Ecodi-Ricesu – formação/capacitação/ação pedagógica em rede utilizando a tecnologia de metaverso. Anais do XV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Belo Horizonte, 2010. CD-ROM.

SILVA, Andrea Corrêa. Reconhecendo estilos de aprendizagem em mundos virtuais 3D como subsídio para o design educacional. Dissertação (Mestrado em Design) – Senac-SP, São Paulo, 2010.

SILVA, Robson Santos da. Moodle pra autores e tutores: educação a distância na web 2.0. São Paulo: Novatec, 2010.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

SNELSON, Chareen. Web-based video fundamentals for online educators. May 2009 (minor updates and link checks added in May 2010). Disponível em: <<http://edtech.boisestate.edu/snelsonc/yt/fundamentals.html>>.

TREIN, Daiana. Educação online em metaverso: a mediação pedagógica por meio da telepresença via avatar em MDV3D.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, São Leopoldo, 2010.

2.2. Bibliografia Complementar

ALMEIDA, M. E. B; PRADO, M. E. B; VALENTE, J. A. Educação a distância via Internet. São Paulo: Avercamp, 2003.

ANDERSON, Terry. Getting the mix right again: an updated and theoretical rationale for interaction. The International Review of Research in Open and Distance Learning, v. 4, n. 2, 2003. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/149/230>>.

CLARK, Ruth Colvin; LYONS, Chopeta. Graphics for learning: proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials. San Francisco: Pfeiffer, 2004.

HOLMBERG, B. Theory and practice of distance education. London: Kogan Page, 1989.

KNOWLES, M. The modern practice of adult education. New York: Association Press, 1980.

LEHTO, Otto. The collapse and reconstitution of the cinematic narrative: interactivity vs. immersion in game worlds. In: COMPAGNO, Dario; COPPOCK; Patrick (Edited by). Computer games: between text and practice. Rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, Serie speciale, Anno III, n. 5, 2009. p. 21-18. Disponível em: <http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games/2_lehto.pdf>.

LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (Org.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MOORE, Michael Grahame; ANDERSON, William G. (Ed.). Handbook of distance education. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD

PUC-SP

MOORE, Michael. Three types of interaction. American Journal of Distance Education, v. 3, n. 2, p. 1-6, 1989. Disponível em: <http://www.ajde.com/Contents/vol3_2.htm#editorial>.

MURRAY, Janet. Hamlet no hollodeck. São Paulo: UNESP, 2003.

POZO, Juan Ignacio. 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.

SILVA, Marco (Org.). Educação online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Loyola, 2003.

VALENTE, José Armando (Org.). Formação de educadores para o uso da Informática na escola. Campinas: UNICAMP/NIED, 2003.

3. Avaliação

O grupo será avaliado coletivamente pelos participantes do COAMM, o que equivalerá a 50% da média.

Os outros 50% serão calculados em relação à análise realizada de atividade ou curso virtual, assim divididos: 20% autoavaliação, 15% coavaliação e 15% avaliação do professor.

Estes critérios serão negociados e refinados com os alunos na primeira aula.