

SEMINÁRIO DE PESQUISA - DOUTORADO

Disciplina: Portal P03657/TIDD 5121 - Seminário sobre Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

Nível: Doutorado

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

Professor: Dr. João Mattar (cód. 305072)

Semestre: 2º semestre de 2012

Horário: 4ª feira, das 13h00 às 16h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

Explora o estado da arte das pesquisas sobre aprendizagem em ambientes virtuais, procurando fazer avançar, teórica e metodologicamente, os projetos de pesquisa com os quais os estudantes estão engajados.

A disciplina reporta-se à linha de pesquisa "Aprendizagem e Semiótica Cognitiva" e a temas voltados à Aprendizagem em Ambientes Virtuais e ao estado da arte dessa área, incluindo: Filosofias das Tecnologias da Informação, Tecnologia Educacional, Tecnologias da Inteligência e Computação, Design Instrucional em Educação a Distância, Design de Games e Mundos Virtuais 3D para a aprendizagem.

As referências bibliográficas foram selecionadas nessas áreas e podem, portanto, ser mobilizadas em função dos projetos em desenvolvimento pelos doutorandos. As fontes selecionadas envolvem em geral elevado grau de reflexão, com fundamentação filosófica, servindo assim para auxiliar os alunos nas questões teóricas e metodológicas que estejam enfrentando em seus trabalhos.

Os alunos deverão escolher, em função de seus interesses e dos desafios de suas teses, algumas indicações da bibliografia (ou mesmo outras, por negociação com o professor) para explorar durante esta disciplina.

As aulas estarão organizadas em função das apresentações das reflexões dos alunos sobre as leituras, e a relações traçadas com o percurso de suas pesquisas e elaboração de suas teses de doutorado. Os colegas terão participação ativa com avaliações e sugestões de trilhas a seguir.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 1

Apresentação do professor. Apresentação dos alunos e dos projetos de doutorado em desenvolvimento. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Definição dos ambientes virtuais a serem utilizados e das atividades online a serem realizadas. Negociação dos critérios de avaliação. Discussão da Bibliografia. Composição de grupos para as atividades.

Aula 2

Teoria do Conhecimento.

Aula 3

Filosofia da Linguagem.

Aula 4

Filosofia da Computação e da Informação.

Aula 5

Ausência do Corpo e Inconsciente em Ambientes Virtuais.

Aula 6

Interação e Interatividade.

Aula 7

Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Aula 8

Web 2.0 e Inteligência Coletiva.

Aula 9

Redes Sociais em Educação.

Aula 10

Design de Games, Design Instrucional e Design Educacional.

Aula 11

Games em Educação.

Aula 12

Mundos Virtuais em Educação.

Aula 13

M-Learning e U-Learning.

Aula 14

Fordismo, Neo-Fordismo e Pós-Fordismo. Pedagogias da Educação a Distância.

Aula 15

Conectivismo. MOOCs.

Aula 16

Formação de Professores para Educação a Distância e uso de Tecnologias em Educação.

Aula 17

Conclusão

3. Bibliografia**3.1. Bibliografia Básica**

BARROS, D. M. V. et al. *Educação e tecnologias: reflexão, inovação e práticas*. Lisboa: [s.n.], 2011. Disponível em: <<http://livroeducacaoetecnologias.blogspot.com/>>.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial, 2008.

DAWLEY, L. (2009). Social network knowledge construction: Emerging virtual world pedagogy. *On the Horizon*, 17(2), p. 109-121. doi: 10.1108/10748120910965494

DICK, Walter; CAREY, Lou; CAREY, James O. *The systematic design of instruction*. 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, 2009.

DREYFUS, Hubert L. *On the Internet*. London: Routledge, 2003. (Thinking in action).

FEENBERG, Andrew; BARNEY, And Darin (Ed.). *Community in the digital age: philosophy and practice*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2004.

- FLORIDI, Luciano (Ed.). *The Blackwell guide to the philosophy of computing and information*. Malden, MA: Blackwell, 2004.
- GRAHAM, Gordon. *The Internet: a philosophical inquiry*. London: Routledge, 2001.
- HEIM, Michael. *Electric language: a philosophical study of word processing*. 2nd ed. New Haven & London: Yale University Press, 1999.
- HEIM, Michael. *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press, 1994.
- HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998.
- IRRODL *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol 12, No 3, 2011: Special Issue - Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/issue/view/44>>.
- JONASSEN, D. H.; LAND, S. M. (Eds.). *Theoretical foundations of learning environments*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.
- JUUL, Jesper. *A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction*. Versão 0.92, traduzida para o inglês, da dissertação de mestrado originalmente redigida em dinamarquês. Copenhagen, abr. 2001. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>>. Verão html disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>>.
- 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>.
- LIFTON, J. H. *Dual reality: an emerging medium*. PhD thesis, Massachusetts Institute of Technology, 2007. Disponível em: <http://www.media.mit.edu/resenv/pubs/theses/lifton_phd.pdf>.
- LIFTON, J. H.; PARADISO, J. A. Dual reality: Merging the real and virtual. *Proceedings of the First International ICST Conference on Facets of Virtual Environments (FaVE)*, Berlin, Germany. 2009, July 27-29. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~lifton/publications/lifton_2009_07_fave.pdf>.
- LIFTON, J. H.; LAIBOWITZ, M.; HARRY, D.; GONG, N. W.; MITTAL, M.; PARADISO, J. A. Metaphor and manifestation - Cross-reality with ubiquitous sensor/actuator networks. *IEEE Pervasive Computing: Mobile and Ubiquitous Systems*, 8(3), p. 24-33, 2009, July-September.
- MATTAR, João. *Filosofia da computação e da informação*. São Paulo: LCTE, 2009.
- MOOR, James H.; BYNUM, Terrell Ward (Ed.). *Cyberphilosophy: the intersection of philosophy and computing*. Malden, MA: Blackwell, 2002.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. MIT Press, 1998. Tradução para o português: *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- ReLIVE08 *Proceedings of Researching Learning in Virtual Environments International Conference*. 20-21 November 2008. Milton Keynes, UK: The Open University. Disponível em: <<http://kn.open.ac.uk/public/getfile.cfm?documentfileid=14919>>.
- SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. *M-learning e u-learning*. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2011.

- SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.
- 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.
- SMITH, M.; Berge, Z. L. Social learning theory in Second Life. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 5(2), June 2009, p. 439-445. Disponível em: <http://jolt.merlot.org/vol5no2/berge_0609.pdf>.
- SMITH, Patricia L.; RAGAN, Tilman J. *Instructional design*. 3rd ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2005.
- TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas*. São Paulo: Senac SP, 2010.
- ZAGALO, Nelson; MORGADO, Leonel; BOA-VENTURA, Ana (Editors). *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: new communication and identity paradigms*. Hershey, Pennsylvania: IGI Global, 2011.

3.2. Bibliografia Complementar

- ALDRICH, Clark. *The complete guide to simulations and serious games: how the most valuable content will be created in the age beyond Gutenberg to Google*. Pfeiffer, 2009. (Resources for Training and HR Professionals)
- ANDERSON, Terry. Modes of interaction in Distance Education: recent developments and research questions. In: MOORE, Michael Grahame; ANDERSON, William G. (Ed.). *Handbook of distance education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2003b. p. 129-144.
- ANGELI, C.; VALANIDES, N. Epistemological and methodological issues for the conceptualization, development, and assessment of ICT-TPCK: Advances in technological pedagogical content knowledge (TPCK). *Computers and Education*, 52(1), January 2009, p. 154-168.
- BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- BROWN, Abbie; GREEN, Timothy D. *The essentials of instructional design: connecting fundamental principles with process and practice*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, 2006.
- CALONGNE, C. M. Educational frontiers: Learning in a virtual world. *Educause Review*, 43(5), September/October, 2008. Disponível em: <<http://www.educause.edu/EDUCAUSE%2BReview/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/EducationalFrontiersLearningin/163163>>.
- COLBURN, Timothy R. *Philosophy and computer science*. Armonk, NY: M. E. Sharpe, 2000.
- COLEMAN, B. Using Sensor Inputs to Affect Virtual and Real Environments. *PERVASIVE computing*, IEEE CS, 2-9, July-September 2009. Disponível em: <<http://cms.mit.edu/people/bcoleman/publications/coleman-x-reality-proof.pdf>>.
- ESS, Charles (Ed.). *Philosophical perspectives on computer-mediated communication*. Albany: State University of New York Press, 1996. (Sunny Series in Computer-Mediated Communication).
- FLORIDI, Luciano. *Philosophy and computing: an introduction*. London: Routledge, 1999.

- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- GIBSON, David; ALDRICH, Clark; PRENSKY, Marc. *Games and simulations in online learning: research and development frameworks*. Hershey, PA: Information Science Publishing, 2007.
- GORDON, Jack; ZEMKE, Ron. The attack on ISD. *Training Magazine*, 37(4), April 2000, p. 42-53. Disponível em: <<http://thejournal.com/Articles/2009/01/01/A-Second-Life-For-Educators.aspx?Page=1>>.
- KAPP, Karl M.; O'DRISCOLL, Tony. *Learning in 3D: adding a new dimension to enterprise learning and collaboration*. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2010.
- KLOPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; GROFF, Jennifer; HAAS, Jason. *Using the technology of today in the classroom of today: the instructional power of digital games, social networking and simulations, and how teachers can leverage them*. Education Arcade; MIT, 2009. Disponível em: <http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf>.
- KLOPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; SALEN, Katie. *Moving learning games forward: obstacle, opportunities & openness*. Education Arcade; MIT, 2009. Disponível em: <http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf>.
- MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological pedagogical content knowledge: A new framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 2006, p. 1017-1054.
- MOLKA-DANIELSON, J.; DEUTSCHMANN, M. *Learning and teaching in the virtual world of Second Life*. Trondheim, Norway: Tapir Academic Press, 2009.
- PAPERT, Seymour. Does easy do it? Children, games, and learning. *Game Developer* magazine, Soapbox section, September 1998, p. 88. Disponível em: <<http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html>>. A página inclui uma reação por email de Zarah MacPherson Artinian, 'In Defense of Curriculum Designers', e a réplica de Papert.
- PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2007.
- RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). Disponível em: <http://www.redessociais.net/cubocc_redessociais.pdf>.
- RHEINGOLD, Howard. *Virtual reality*. New York: Simon & Schuster, 1992.
- SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SCHLEMMER, E.; TREIN, D.; OLIVEIRA, C. J. The metaverse: Telepresence in 3D avatar-driven digital-virtual worlds. *Revista d'Innovació Educativa*, 2, 2009, p. 26-32. Disponível em: <<http://gpedunisinos.files.wordpress.com/2009/03/02.pdf>>.
- SHAFFER, David. *How computer games help children learn*. Palgrave Macmillan, 2008.
- SOLOMON, Gwen; SCHRUM, Lynne. *Web 2.0: new tools, new schools*. Washington, DC: ISTE, 2007.
- WALLACE, P.; MARYOTT, J. The impact of avatar self-representation on collaboration in virtual worlds. *Innovate*, 5(5), 2009. Disponível em: <<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=689>>.

- WANKEL, C.; KINGSLEY, J. *Higher education in virtual worlds: teaching and learning in Second Life*. Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 2009.
- WEUSIJANA, B. F.; SVIHLA, V.; GAWEL, D.; BRANSFORD, J. MUVES and experiential learning: some examples. *Innovate Journal of Online Learning*, 5(5), 2009. Disponível em: <http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue5/MUVES_and_Experiential_Learning_-_Some_Examples.pdf>.
- WINDER, R. L.; PROBERT, S. K.; BEESON, I. A. (Ed.). *Philosophical aspects of information systems*. London: Taylor and Francis, 1997.
- ZEMKE, Ron; ALLISON, Rossett. A hard look at ISD. *Training Magazine*, 39(2), February 2002, p. 27-33.

4. Avaliação

A avaliação incluirá autoavaliação, coavaliação e heteroavaliação:

- (a) das leituras e reflexões realizadas pelos alunos, individualmente;
- (b) da incorporação dos conceitos discutidos a suas pesquisas e elaboração da tese;
- (c) da participação nas discussões; e
- (d) da colaboração com o trabalho dos colegas.

Pesos e critérios mais precisos serão definidos no início do curso, em negociação com os alunos.