

## **Disciplina de módulo III (Conhecimento Aplicado Laboratorial)**

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

**Nível: Mestrado/ Doutorado**

**Mestrado** – Código da disciplina P01914 Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais (CEAV); código da turma TIDD01NA

**Doutorado** - Código da disciplina P01914/1- Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais (CEAV)TIDD02NA

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

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

**Professor: Dr. João Augusto Mattar Neto (cód. 305072; responsável) / Claudio Fernando André (cód. 306231; colaborador)**

**Semestre:** 2º semestre de 2023

**Horário:** 4ª feira, das 19:h00 às 22h00

**Créditos:** 3

**Carga Horária:** 255 horas

**Tipo:** eletiva, MestradoDoutorado.

### **1. Ementa**

Estudos de caso e experimentos sobre atividades de aprendizagem (formais, não formais ou informais) e cursos realizados em ambientes virtuais diversos, tais como: AVAs (Ambientes Virtuais de Aprendizagem, como Moodle, Blackboard, Desire2Learn e Canvas), Web 2.0, redes sociais, games, simulações, mundos virtuais 3D, realidade virtual, realidade aumentada, plataformas adaptativas, inteligência artificial e mobile learning.

### **2. Objetivos**

Introduzir o aluno à teoria e prática da educação digital, do *blended learning* e da educação a distância (EaD) online em diversos níveis: Educação Básica, Ensino Técnico, Educação Profissional e Tecnológica (EPT), Ensino Superior e Educação Corporativa.. Estudar as soluções metodológicas e tecnológicas colocadas em prática em educação durante o período da pandemia de covid-19, no Brasil e no exterior. Compreender as etapas para a elaboração de um estudo de caso e de um experimento.

### **3. Metodologias**

As aulas incluirão momentos expositivos e debates, discussões de textos e casos, e apresentações de leituras e experimentos por parte dos alunos.

Serão identificadas e analisadas as teorias da aprendizagem que fundamentam as práticas observadas nos casos estudados, tais como: teorias de aprendizagem clássicas (behaviorismo, cognitivismo e construtivismo), conectivismo(George Siemens e Stephen Downes), teoria da industrialização (Otto Peters), teoria da distância transacional (Michael Moore), teorias da interação (Michael Moore *et al.*), comunidade de investigação (Randy Garrison, Terry Anderson e Walter Archer), aprendizagem colaborativa online (Linda Harassim) e andragogia (Malcolm Knowles).

Os alunos desenvolverão estudos de caso e experimentos de aprendizagem em ambientes virtuais e refletirão sobre as atividades realizadas, relacionando-as com as teorias de aprendizagem que as fundamentaram.

### **4. Recursos**

Serão utilizados o/ou Microsoft Teams e o Moodle como ambientes virtuais de aprendizagem.

Serão também utilizados formulários, softwares de análise quantitativa e

qualitativa.

## 5. Conteúdo programático

Semana	Conteúdo
1	Apresentação dos alunos e do professor. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Cronograma. Critérios de avaliação. Bibliografia. Organização das atividades durante o semestre.
2	Metodologias e Tipos de Pesquisa.
3	Estudo de Caso.
4	Pesquisa pré-experimental, quase-experimental e experimental.
5	Educação Digital, Educação a Distância e Blended Learning.
6	Teorias de Aprendizagem para Educação Digital, Educação a Distância e Blended Learning.
7	Teorias de Aprendizagem para Educação Digital, Educação a Distância e Blended Learning.
8	Inteligência Artificial na Educação.
9	Ensino Remoto Emergencial e pandemia de covid-19.
10	Revisão de Literatura.
11	Apresentação dos Trabalhos dos Alunos.
12	Apresentação dos Trabalhos dos Alunos.
13	Apresentação dos Trabalhos dos Alunos.
14	Apresentação dos Trabalhos dos Alunos.
15	Conclusão da Disciplina.
16	Entrega dos Trabalhos dos Alunos.
17	Devolução dos Trabalhos dos Alunos.

## 6. Bibliografia:

BATES, Tony. *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

HARASIM, Linda. *Learning theory and online technologies*. 2nd ed. New York: Routledge, 2017.

KNOWLES, Malcolm S.; HOLTON III, Elwood F.; SWANSON, Richard A. *The adult learner: the definitive classic in adult education and human resource development*. 8th ed. London: Routledge, 2015.

MOORE, Michael G. Teoria da Distância Transacional. Tradução de Wilson Azevêdo, revisão de José Manual da Silva. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, v. 1, 2002. DOI: <https://doi.org/10.17143/rbaad.v1i0.111>.

MOORE, Michael G.; DIEHL, William C. (ed.). *Handbook of distance education*. 4th ed. New York: Routledge, 2019.

PICCIANO, Anthony G. Theories and frameworks for online education: seeking an integrated model. *Online Learning*, v. 21, n. 3, p. 166-190, 2017. DOI: 10.24059/olj.v21i3.1225.

SALDAÑA, Johnny. *The coding manual for qualitative researchers*. 3rd ed. Los Angeles: Sage, 2016.

YIN, Robert K. *Case study research and applications: design and methods*. 6th ed. Los Angeles: Sage, 2018.

ZAWACKI-RICHTER, Olaf; ANDERSON, Terry. *Educação a distância online: construindo uma agenda de pesquisa*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2015.

## 7. Avaliação

Participação nas atividades realizadas no Moodle/Teams, incluindo o Diário Online, e na sala de aula (50%) e Trabalho Final (50%). Todo aluno deverá fazer uma autoavaliação ao final do curso, considerando esses critérios.

Esta disciplina corresponde a 3 (três) créditos ou 255 (duzentas e cinquenta e cinco)

horas.

Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequências às aulas.