

## MÓDULO 3 – CONHECIMENTO APLICADO E LABORATORIAL

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

Nível: Mestrado/Doutorado

Módulo 3

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: 1º semestre de 2019

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado/Doutorado]

### **1. Ementa**

Estudo de casos sobre atividades de aprendizagem (intencionais ou não intencionais, formais ou informais) 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 para 17 semanas de aula.**

Aula 01

Apresentação dos alunos e do professor. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Cronograma. Critérios de avaliação. Bibliografia.

Aula 02

Estudos de caso e experimentos com ambientes virtuais de aprendizagem tradicionais (Moodle, Blackboard, Desire2Learn, Canvas)

Aula 03

Next Generation Digital Learning Environment (NGDLE)

Aula 04 12/03

Estudos de caso e experimentos com ferramentas da Web 2.0

Aula 05

Estudos de caso e experimentos com redes sociais

Aula 06

MOOCs (Massive Open Online Courses)

Aula 07

Estudos de caso e experimentos com games

Aula 08

Estudos de caso e experimentos mundos virtuais

Aula 09

Estudos de caso e experimentos com realidade virtual e aumentada

Aula 10  
Mobile Learning

Aula 11  
Estudos de caso e experimentos com metodologias ativas

Aula 12  
Propostas de estudos de caso e experimentos selecionadas pelos alunos

Aula 13  
Encerramento

Aula 14  
Entrega dos trabalhos finais aos pares para avaliação

Aula 15  
Devolução dos trabalhos finais avaliados por parte dos pares

Aula 16  
Entrega dos trabalhos finais para o professor

Aula 17  
Devolução dos trabalhos pelo professor

### **3. Bibliografia Básica**

Estes livros servem apenas como referência geral e não precisam ser adquiridos para a disciplina. Durante a disciplina serão indicados diversos artigos para leitura.

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

KENSKI, Vani Moreira (Org.). Design instrucional para cursos on-line. São Paulo: Senac-SP, 2015.

SILVA, Robson Santos da. Moodle 3 para gestores, autores e tutores. São Paulo: Novatec, 2016.

TORI, Romero. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. 2. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

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

### **4. Frequência**

Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequências às aulas. No Regulamento da Pós-Graduação está previsto 86,6% de frequência. Confira o artigo 66 do regulamento disponível em <[http://pos.pucsp.br/sites/default/files/posgraduacao/secretarias/downloads/regimento\\_da\\_pos\\_graduacao.pdf](http://pos.pucsp.br/sites/default/files/posgraduacao/secretarias/downloads/regimento_da_pos_graduacao.pdf)>.

### **5. Avaliação**

Participação nas atividades realizadas no Moodle e na sala de aula (50%) e Trabalho Final (50%).

Esta disciplina corresponde a 3 (três) créditos ou 255 (duzentas e cinquenta e cinco) horas, o que equivale aproximadamente a um tempo de estudo de 12 (horas) por semana, além das aulas.