

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

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

**Nível: Mestrado/ Doutorado**

### **Atenção para o tipo de matrícula:**

**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:** João Augusto Mattar Neto (responsável/ 305072)

**Semestre:** 2º semestre de 2022

**Horário:** quarta-feira, das 19h00 às 22h00

**Créditos:** 3

**Carga Horária:** 255 horas

**Tipo:** eletiva, MestradoDoutorado.

### **1. Ementa**

Estudos de caso 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 do blended learning e da educação a distância (EaD) online em diversos níveis: educação básica, ensino superior e treinamento corporativo. Estudar as soluções metodológicas e tecnológicas colocadas em prática em educação durante o período da pandemia do covid-19, no Brasil e no exterior. Compreender as etapas para a elaboração de um estudo de caso.

### **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 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
1º	Apresentação dos alunos e do professor. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Cronograma. Critérios de avaliação. Bibliografia. Organização das atividades durante o semestre. Paradigmas, abordagens e fluxo da pesquisa. Áreas de Pesquisa na Capes.
2º	Revisão de literatura, estado da arte e referencial teórico para estudos de caso.
3º	Planejamento de um estudo de caso.
4º	Metodologias para estudos de caso.
5º	Metodologias para estudos de caso.
6º	Metodologias para estudos de caso.
7º	Coleta de dados para estudos de caso.
8º	Análise e interpretação de dados para estudos de caso.
9º	Redação do estudo de caso.
10º	Educação a Distância. Blended Learning.

11°	Teorias da aprendizagem em educação a distância e blended learning.
12°	Planejamento e gestão da educação a distância e do blended learning. Ambientes virtuais de aprendizagem, ferramentas e tecnologias. Games.
13°	Design Instrucional e produção de conteúdo para educação a distância e blended learning. Interação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.
14°	Docência online e tutoria. O aluno em educação a distância e blended learning.
15°	Avaliação em educação a distância e blended learning. Pesquisa em educação a distância e blended learning.

## 6. Bibliografia:

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

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**

Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequência às aulas. No Regulamento da Pós-Graduação está previsto 86,6% de frequência mínima. O cálculo da frequência envolverá as atividades síncronas e assíncronas. Confira o artigo 66 do regulamento disponível em: [https://www.pucsp.br/sites/default/files/curso\\_pos\\_graduacao\\_mest\\_doutora/regulamento\\_pos\\_graduacao.pdf](https://www.pucsp.br/sites/default/files/curso_pos_graduacao_mest_doutora/regulamento_pos_graduacao.pdf).

Participação nas atividades realizadas no Moodle e no Teams (50%) e Projeto de um Estudo de Caso (50%).

Esta disciplina corresponde a 3 (três) créditos e/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.