



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

MÓDULO III – Conhecimento aplicado e laboratorial

Disciplina: P01914 [Turma TIDD06TA] – Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais (CEAV)

Nível: ME/DO

Módulo III

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

Professor: Dra. Sonia Maria de Macedo Allegretti (cód. 6490-4)

Obs.: A Profa. Dra. Ana Maria Di Grado Hessel deverá colaborar no desenvolvimento da disciplina, incumbindo-se de tema(s) voltado(s) aos estudos que realiza.

Semestre: 2º semestre de 2011

Horário: 4ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

Análise de casos sobre atividades em ambientes virtuais de aprendizagem, identificando teorias e concepções subjacentes às práticas observadas.

Utilização de ambientes virtuais de aprendizagem para o desenvolvimento de atividades, a reflexão sobre as ações realizadas e a identificação dos papéis desempenhados pelos participantes, animadores e artefatos.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo:

O curso está planejado em 7 momentos.

1º. Momento: 1ª e 2ª. semanas

Definição de ambientes de aprendizagem e ambientes virtuais de aprendizagem

2º. Momento: 3ª. e 4ª. semanas

Revisão dos principais conceitos das concepções de aprendizagem

Associativa- Skinner

Construtivista- Piaget, Vygostky e Auzebel

Construcionista- Papert

3º. Momento: 5ª, 6ª e 7ª. semanas

Estudo de três softwares educacionais com características

4º. Momento: 8ª, 9ª e 10 semanas

Estudo de três games com características distintas



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

5º. Momento: 11ª, 12ª e 13ª semanas
Análise de duas experiências corporativas

6º Momento: 14ª, 15ª e 16ª semanas
Análise de 3 cursos de educação a distância.

7º Momento
Avaliação

3. Bibliografia

3.1. 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

Almeida, M.E.B; Prado, M.E.B; Valente, J.A. *Educação a Distância Via Internet*. São Paulo: Avercamp, 2003

Coll, César & Marchesi, Álvaro & Palácios, Jesus. *Desenvolvimento psicológico e educação: Psicologia da educação escolar*. Trad. Fátima Murad .- 2 ed.- Porto Alegre: Artmed, 2004 3v.

Eboli, Marisa. *Educação Corporativa no Brasil: mitos e verdades*. SP: Editora Gente, 2004.

gamesbrasil.uol.com.br/comentarios.php?numero=12238 - 38k -

http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/entrevista_claudia.msp

Meister, Jeanne C. *Educação Corporativa*. Trad. Maria Claudia Ribeiro Ratto. SP: Pearson Makron Books, 1999.

Murray, Janet. *Hamlet no hollodeck*. São Paulo: UNESP, 2003.

Perucia, Alexandre Souza, Bertheim, Antonio Cordova de & Bertschinger, Guilherme Lage. *Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática*. São Paulo. NOVATEC. 2005.

Valente, José Armando, (org). *Formação de Educadores para o uso da Informática na escola*. Campinas: UNICAMP/NIED, 2003.

3.2. Adicional

BAATH, J. e WANGDAHL (1976). "The tutor as an agent of motivation". Em *Correspondence Education in Pedagogical Reports* No. 8, Lund: University ofLund.

Barba, Rick & DeMaria Russel. *MYST: Guia oficial de estratégias*, São Paulo: CAMPUS. 1993.

DRISCOLL, Margaret e ALEXANDER, L. (1998). *Web-Based Training: Using Technology to Design Adult Learning*. Jossey-Bass Publishers (now Wiley).

FRIEDMAN, Z., (1981) "Systems for student administration". Em Kaye, A. and RUMBLE, G. (eds), *Distance Teaching for Higher and Adult Education*. London: Croom Helm/Open University Press.

HOLMBERG, B. (1989). *Theory and Practice of Distance Education*, London: Kogan Page.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo **Programa de TIDD**

PUC-SP

- Keith, William H. & Barton, Nina. *Guia oficial RIVEN - A seqüência de Myst*. São Paulo: Quack do Brasil. 1997
- KNOWLES, M. (1970). *The Modern Practice of Adult Education*, New York: Association Press.
- MANTYLA, Karen and J. Richard Gividen (1997). *Distance Learning : A Step-By-Step Guide for Trainers*.
- Mendes, Claudio Lucio. *Jogos eleterônicos, pode e subjetivação*. São Paulo: PAPIRUS. 2006.
- Pedersen. Roger E. *Game Design Foundations*. Plano-Texas. Wordware Publishing. 2003.
- PORTER, Lynnette R. (1997). *Creating the Virtual Classroom: Distance Learning with the Internet*. John Wiley & Sons.
- Pozo, Juan Ignacio. *Aquisição de Conhecimento*. Porto Alegre: ARTMED, 2005
- _____. *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.

4. Avaliação

Os alunos serão avaliados pelas seguintes atividades

- a) Apresentação de um dos casos selecionados pelo curso.
- b) Relatório síntese de cada uma das apresentações.