

Disciplina do Módulo III

Disciplina: Estudo de casos e experimentos de aprendizagem em ambientes virtuais (CEAV)

Nível: Mestrado código da turma TIDD01NA e Doutorado código da turma TIDD02NA

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Mediações tecnológicas da aprendizagem e cognição

Professor: Prof. Dr. Claudio Fernando André (cód. 306231, responsável)

Semestre: 2º semestre de 2024

Horário: 6ª feira, das 19h00 às 22h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. DESCRIÇÃO E EMENTA DA DISCIPLINA

Estudo de casos e experimentos de aprendizagem em ambientes virtuais (CEAV)

Ementa

- Módulo 3
Estudo de casos sobre atividades em ambientes virtuais de aprendizagem, identificando teorias e concepções subjacentes às práticas observadas. Criação e utilização de ambientes virtuais de aprendizagem para o desenvolvimento de atividades, para a reflexão sobre as ações realizadas e a identificação dos papéis desempenhados pelos participantes.

Objetivos

- Analisar os fundamentos teóricos relacionados a ambientes virtuais de aprendizagem.
- Desenvolver competências para a criação e gestão de ambientes virtuais.
- Analisar criticamente casos em educação a distância.
- Refletir sobre práticas pedagógicas em ambientes virtuais.
- Identificar os diversos papéis em educação online.

Metodologia

A disciplina constará de

- Aulas expositivas,
- Aulas de discussão de bibliografia a partir de roteiros de leitura,
- Estudo de casos
- Práticas e experimentos em ambientes virtuais

2. DETALHAMENTO DA EMENTA DA DISCIPLINA

Semana 1: Introdução a Disciplina

- Apresentação da disciplina, objetivos e avaliações.
- Visão geral dos ambientes virtuais de aprendizagem.

Semana 2: Estudo de Caso - Introdução e Metodologia

- Estrutura e planejamento de um estudo de caso.
- Leitura básica: Yin, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos.

Semana 3: Teorias de Aprendizagem Online

- Discussão sobre teorias aplicadas à educação online.

- Práticas de autoria colaborativa como estratégia de aprendizagem em ambientes virtuais
- Leitura básica: Harasim, Linda. Learning theory and online technologies.

Semana 4: Metodologias Ativas e Ambientes Virtuais de Aprendizagem

- Exploração de ambientes virtuais e seu impacto na aprendizagem.
- Leitura básica: Filatro, Andrea; Cavalcanti, Carolina. Metodologias inovativas.

Semana 5: Redes Sociais e Formatos de Conteúdo como Ambientes de Aprendizagem

- Exploração das redes sociais e formatos de conteúdo como plataformas de aprendizagem, incluindo podcasts, webinários e lives.
- Discussão sobre o potencial e desafios desses ambientes na educação.

Semana 6: Inteligência Artificial na Educação

- Introdução à IA na personalização do aprendizado e análise de dados educacionais.
- Discussão sobre ética e privacidade no uso de IA.

Semana 7: Aplicação de Estudos de Caso em Educação Online

- Estudos de caso envolvendo diversos ambientes virtuais de aprendizagem.
- Identificação de teorias e práticas subjacentes.

Semana 8: Criação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem

- Ferramentas e plataformas para criação de ambientes virtuais.
- Práticas de autoria: desenvolvendo conteúdo próprio para ambientes virtuais.

Semana 9: Produção de Artefatos e Conteúdos Digitais

- Ferramentas de autoria digital para diversos formatos de conteúdo.
- Prática: Criação de artefatos educacionais digitais.
- Automação na produção de conteúdo para ambientes virtuais de aprendizagem.

Semana 10: Games e Microlearning em Ambientes Virtuais de Aprendizagem

- Uso de jogos, gamificação e microlearning em ambientes virtuais de aprendizagem.
- Discussão sobre a eficácia dessas estratégias na aprendizagem online.

Semana 11: Avaliação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem

- Critérios e métodos para avaliar ambientes virtuais de aprendizagem.
- Discussão sobre a importância da avaliação contínua.

Semana 12: Reflexão e Feedback em Ambientes Virtuais

- Técnicas de feedback dentro de ambientes virtuais.
- Prática: Sessões de feedback entre pares.

Semana 13: Teoria da Distância Transacional e Comunidades Virtuais

- Discussão sobre a dinâmica das comunidades virtuais em minimizar distâncias.
- Semana básica: MOORE, Michael G. Teoria da Distância Transacional.

Semana 14: Papéis e Práticas de Autoria em Ambientes Virtuais

- Exploração dos papéis dos participantes na criação de conteúdo para diversos formatos.
- Workshop de práticas de autoria em ambientes de aprendizagem virtual.

Semana 15: Uso de Dados e Analytics em Educação Online com IA

- Ferramentas de IA para análise de dados.
- Prática: Análise de dados reais de um curso online com ferramentas de IA.

Semana 16: Interação, Engajamento e Resolução de Problemas em Ambientes Virtuais

- Estratégias de IA para aumentar a interação e engajamento em diversos ambientes virtuais.
- Identificação e resolução de problemas comuns em ambientes virtuais.

Semana 17: Apresentação de Projetos dos Alunos e Reflexão Final

- Apresentação dos ambientes virtuais e práticas de autoria desenvolvidos pelos alunos.
- Discussão sobre as lições aprendidas, incluindo o uso de IA, games, redes sociais, avaliação de ambientes virtuais, microlearning e produção de conteúdo digital.
- Análise dos projetos desenvolvidos pelos alunos.
- Feedback sobre o curso e avaliações finais.

3. BIBLIOGRAFIA

3.1. Básica

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias inov-ativas. São Paulo: Saraiva, 2018.

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

MATTAR, João. Metodologia científica na era digital. São Paulo: Saraiva, 4ª. ed. 2017.

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>.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 5ª. Edição. São Paulo: Bookman, 2014.

3.2. Complementar

BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro (Org.). STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2020.

BENDER, William N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2021.

CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

COLL, César; MONEREO, Carles (Org.). Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2021.

DIAS-TRINDADE, Sara; MOREIRA, José António; FERREIRA, António Gomes. Pedagogia em ambientes virtuais de aprendizagem. Coimbra: CINEP/IPC, 2021.

GOMES, Alex Sandro; PIMENTEL, Mariano (Org.). Informática na Educação: inteligência artificial na educação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. (Série Informática na Educação, v.8). Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/inteligenciaartificial/>. Acesso em 20/Abril/2024.

LEE, Kai-Fu. 2041: como a inteligência artificial vai mudar sua vida nas próximas décadas. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2022.

MATURANA, Humberto. A árvore do conhecimento. Palas Athena. 8ª. Edição. São paulo, 2001.

MEIRINHOS, Cláudia; MEIRINHOS, Manuel; LOPES, Rui Pedro. Explorando a inteligência artificial: práticas educativas para o 1º. ciclo do ensino básico. Pimenta Cultural.

Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/explorando-inteligencia>. Acesso em 20/Abril/2024.

MORAN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2021. p. 27-45.

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Sulina, 5ª. edição. Porto Alegre, 2015.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. Revista UFG, v. 20, n. 26, 2020. DOI: <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>. Acesso em 20/Abril/2024.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante! SBC Horizontes, maio 2020. Disponível em: <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principios-educacao-online/>. Acesso em 20/Abril/2024.

SANTAELLA, Lucia. A inteligência artificial é inteligente? Edições 70. São Paulo, 2023.

SANTAELLA, Lucia. Há como deter a invasão do ChatGPT. Estação das Letras e Cores. São Paulo, 2023.

SANTOS, Edméa; PIMENTEL, Mariano; SAMPAIO, Fábio F. (Org.). Informática na Educação: autoria, colaboração e inovação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. (Série Informática na Educação, v.7). Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/autoria/>. Acesso em 20/Abril/2024.

SILVA, Bento; FALAVIGNA, Gladis; MACHADO, Dinamara P. (Org.). Educação e tecnologias digitais: inovação e inclusão. Florianópolis: Bookess, 2022.

VASCONCELOS, Joab Silas da Silva; ANDRADE, Mariel José Pimentel de; SILVA, Patrícia Nascimento da. Aprendizagem baseada em projetos na educação profissional e tecnológica. Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica, v. 2, n. 21, p. e11211, 2021. DOI: <https://doi.org/10.15628/rbept.2021.11211>. Acesso em 20/Abril/2024.

4. AVALIAÇÃO

A avaliação levará em conta:

1. Frequência, interesse dialógico e participação ativa nas discussões;
 2. Organização e apresentação dos projetos;
 3. Dedicção ao desenvolvimento do projeto da disciplina;
 4. Capacidade de incorporação crítica da bibliografia e das discussões necessárias ao desenvolvimento contínuo do projeto da disciplina, tendo em vista sua versão final;
 5. Apresentação final do projeto da disciplina.
- Os itens 1 a 4 terão peso 1 e o 5 terá peso 2.

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.

Para aprovação, serão consideradas as exigências do TIDD para frequências às aulas. No Regulamento da Pós-Graduação está previsto 86,6% de frequência.