



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

Disciplinas de Módulo II (Teórico Avançado)

Disciplina: **Portal P01070/TIDD 2586 A - Teorias Avançadas na Aprendizagem em Ambientes Virtuais (TAAV)**

Nível: Mestrado e Doutorado

Módulo 2

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Aprendizagem e Semiótica Cognitiva

Professor: Dr. João Augusto Mattar Neto (cód. 305072)

Semestre: 2º semestre de 2013

Horário: 4ª feira, das 13h00 às 16h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado e Doutorado]

1. Descrição e ementa da disciplina

Estudo da aprendizagem em diferentes tipos de ambientes virtuais, com ênfase na interação, colaboração e construção do conhecimento. Fundamentação em teorias de conhecimento e de aprendizagem contemporâneas tais como: construtivismo e seus desdobramentos, sociedade em rede (Manuel Castels), tecnologias da inteligência e inteligência coletiva (Pierre Lévy), epistemologia da complexidade (Edgar Morin), bases biológicas do conhecimento (Humberto Maturana e Francisco Varela) e conectivismo.

A disciplina tem como objetivos explorar diversas correntes filosóficas e epistemológicas que possam servir de fundamento para a reflexão sobre os processos de aprendizagem em ambientes virtuais e a atuação nesses ambientes. Analisar processos de aprendizagem em atividades e cursos desenvolvidos em ambientes virtuais, utilizando como referência as teorias e os autores estudados.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 1

Apresentação dos alunos e do professor. Avaliação de Estilos de Aprendizagem. Apresentação e discussão do programa da disciplina. Definição dos ambientes virtuais a serem utilizados e das atividades online a serem realizadas. Negociação dos critérios de avaliação. Discussão da Bibliografia. Composição de grupos para as atividades.

Aula 2

Teoria do conhecimento: principais autores, idéias e movimentos na história da filosofia.

Metodologia: aula expositiva aberta a discussão (durante a aula serão indicadas referências para consulta posterior por parte dos alunos).

Aula 3

Teorias da Aprendizagem clássicas: alguns conceitos.

- a) Behaviorismo e Design Instrucional;
- b) Epistemologia Genética – Jean Piaget;
- c) Sócioconstrutivismo – Lev Vygostky
- d) Filosofia da Educação – John Dewey
- e) Educação Bancária – Paulo Freire
- f) Construcionismo – Seymour Papert

Metodologia: os alunos apresentarão em grupos a síntese de suas pesquisas, seguindo-se um debate que será fechado pelo professor.



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

Aula 4

Teorias da Aprendizagem e Modelos Cognitivos derivados do Construtivismo.
Cognição situada, Teoria da Atividade Aprendizagem Experiencial, Aprendizagem ancorada, Aprendizagem Autêntica, Conectivismo e Adventure Learning.

KANURA, H.; ABDERSON, T. Using construtivism in technology-mediate learning: Constructing order out of the chaos in the literature. *Radical Pedagogy*, 1(2), 1999.

IRRODL International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol 12, No 3, 2011: Special Issue - Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/issue/view/44>>.

Metodologia: aula expositiva, incluindo vídeos, com reflexão para a aplicação dessas teorias na aprendizagem em ambientes virtuais.

Aula 5

A Sociedade em Rede – Manuel Castells.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010 (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1)

Metodologia: os alunos apresentarão em grupo suas leituras de capítulos selecionados do livro, seguindo-se um debate.

Aula 6

Tecnologias da Inteligência e Inteligência Coletiva – Pierre Lèvy

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

Metodologia: aula expositiva em que serão propostas idéias e passagens do autor para discussão.

Aula 7

Pensamento Complexo – Edgar Morin

MORIN, Edgar. *O problema epistemológico da complexidade*. 3. Ed. Portugal: Publicações Europa América, 2002.

Metodologia: os alunos proporão um grupo de questões sobre o texto pensando na aplicação da teoria da complexidade à aprendizagem em ambientes virtuais; as questões serão respondidas pelo alunos individualmente.

Aula 8

Autopiese e Bases Biológicas da Aprendizagem – Humberto Maturana & Francisco Varela.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Atena, 2001.

Metodologia: os alunos proporão individualmente questões sobre o texto, pensando na aplicação das idéias dos autores à aprendizagem em ambientes virtuais; as questões serão respondidas pelos alunos em grupo.

Aula 9

Teoria da Complexidade: uma visão sistêmica

SANTAELLA, Lucia; VIEIRA, Jorge. *Metaciência como guia da pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica*. São Paulo: Mérito, 2008.

MORAES, Maria Cândida. *Pensamento eco-sistêmico: educação, aprendizagem e cidadania no século XXI*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

Metodologia: validação da produção coletiva e colaborativa de um texto sobre a utilização da teoria da complexidade no estudo e na prática da aprendizagem em ambientes virtuais; o texto já estará sendo trabalhado online desde o início do curso.

Aula 10

Interação e Interatividade em Educação.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 2010.

Metodologia: exploração online de ambientes virtuais de aprendizagem para aplicação e exemplificação de alguns conceitos trabalhados no texto.

Aula 11

Design de Games & Design Educacional

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

Metodologia: aula expositiva, com vídeos, aberta para debates, em que também jogaremos alguns games.

Aula 12

O Self Flexível no virtual – Sherry Turkle

TURKLE, Sherry. Our split screens. In: FEENBERG, Andrew; BARNEY, And Darin (Ed.) *Community in the digital age: philosophy and practice*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2004.p. 101-117.

Metodologia: encenação de diferentes selves, no mundo real e virtual (no Second Life)

Aula 13

Fundamentos teóricos de ambientes virtuais de aprendizagem

JONASSEN, D. H.; LAND, S. M. (Eds.). *Theoretical foundations of learning environments*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.

Metodologia: apresentação pelos alunos de reflexões elaboradas em grupo de capítulos selecionados.

Aula 14

Avaliação da aprendizagem em ambientes virtuais.

SILVA, Marco; SANTOS, Edméa (Org). *Avaliação da aprendizagem em educação online: fundamentos, interfaces e dispositivos, relatos de experiências*. São Paulo: Loyola, 2006.

Metodologia: os alunos apresentarão suas reflexões individuais sobre capítulos selecionados do livro.

Aula 15

Projeto

Apresentação e discussão das avaliações da aprendizagem em atividades e cursos em ambientes virtuais.

Aula 16

Projeto

Apresentação e discussão das avaliações da aprendizagem em atividades e cursos em ambientes virtuais.



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

Aula 17

Encerramento

Avaliação coletiva e colaborativa do percurso. Validação do Glossário.

3. Ambientes virtuais & Atividades Online

Moodle: apoio ao curso; fóruns; leitores de RSS; produção colaborativa de glossário.

Google Docs: compartilhamento de pastas e produção coletiva de documentos.

Facebook: grupo aberto

Twitter: hashtag #taaav

4. Bibliografia

4.1. Básica

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010 (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1)

IRRODL International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol 12, No 3, 2011: Special Issue - Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/issue/view/44>>.

JONASSEN, D. H.; LAND, S. M. (Eds.). *Theoretical foundations of learning environments*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.

KANURA, H.; ABDERSON, T. Using construtivism in technology-mediate learning: Constructing order out of the chaos in the literature. *Radical Pedagogy*, 1(2), 1999.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Atena, 2001.

MORAES, Maria Cândida. *Pensamento eco-sistêmico: educação, apresendizagm e cidadania no século XXI*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MORIN, Edgar. *O problema epistemológico da complexidade*. 3. Ed. Portugal: Publicações Europa América, 2002.

SANTAELLA, Lucia; VIEIRA, Jorge. *Metaciência como guia da pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica*. São Paulo: Mérito, 2008.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 2010.

SILVA, Marco; SANTOS, Edméa (Org). *Avaliação da aprendizagem em educação online: fundamentos, interfaces e dispositivos, relatos de experiências*. São Paulo: Loyola, 2006.

TURKLE, Sherry. Our split screens. In: FEENBERG, Andrew; BARNEY, And Darin (Ed.) *Community in the digital age: philosophy and practice*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2004.p. 101-117.

4.2. Complementar

BEHAR, Patrícia Alejandra et al (Org.) *Modelos pedagógicos em educação a distância*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DOERING, Aaron. Adventure Learning: Situating Learning in na Authentic Context. *Innovate*, volume 3, issue 6, august/September 2007. Disponível em:

<http://innovateonline.info/index.php?view=article&id=342&action=article>



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

- FEENBERG, Andrew; BARNEY, And Darin (Ed.) *Community in the digital age: philophy and practice*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2004.
- HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996 (Col. Trans).
- MATTAR, João. Interatividade e aprendizagem. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (Org.). *Educação a distância: o estado da arte*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009. p.112-120.
- OBLINGER, Diana G.; OBLINGER, James L. (Editors). *Educating the net generation*. Educause, 2005. Ebook. Disponível em: <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>.
- PETERS, Otto. *Didática do ensino a distância: experiências e estágio da discussão numa vsão international*. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2001.
- PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN; Paragon House, 2007.
- REISER, Robert A. A history of Instructional Design and Technology: Part II: A History of Instructional Design. *ETR&D*, Vol. 49, nº 2, 2001, PP. 57-67
- REYNARD, Ruth. Designing learning spaces for instruction, not control. *Campus Technology*, April 29, 2009. Disponível em: <http://campustechonology.com/Articles/2009/04/29/Designing-Learning-Spaces-for-Instruction-not-Control.aspx>
- RHEINGOLD, Howard. *Virtual reality*. New York: Simon & Schuster, 1992.
- SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SIMS, SIMS, Georges. Connectivism: learning theory for the digital age. *International Journal of Instructioal Techology and Distance Learning*. Vol. 2, n. 1, January 2005. Disponível em: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/articlae01.htm.
- SIMS, Roderick. Beyond instructional design: making learning design a reality. *Journal of Learning Design*, v. 1, n2, p1-7, 2006. Disponível em: <http://www.jld.qut.edu.au/publications/vol1no2/documents/beyohd%20instructional%20design.pdf>
- SONTAG, Maria. A learning theory for 21st-century sudents. *Innovate*, volume 5, issue 4, 2009. Disponível em: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&ide=524>
- SUTTON, L.. A. The principle of vicarious interaction in computer-mediated communication. *International Journal of Educational Telecommunications*, Norfolk: VA, v. 7, n.3, p. 223-242, 2001. Disponível em: <http://www.ioe.ac.uk/ccs/dowling/cmc2004/papers/Sutton-VicariousInteraction.pdf>.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone, 1995.
- VALENTINI, Carla Beatris; SOARES, Eliana Maria do Sacramento (ORG) *Aprendizagem em ambientes virtuais (recurso eletrônico):compartilhando ideiaias e constuindo cenários*. Caxias do Sul, RS: Educus, 2010, Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/aprendizagem-ambientes-virtuais/issue/view/37/showToc>

5. Avaliação

As atividades para avaliação serão desenvolvidas individualmente ou em grupo. Estão propostas no programa as seguintes atividades:

- Debates em sala de aula e em ambientes virtuais



PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Planejamento Acadêmico para o 2º semestre de 2013 (Mestrado e Doutorado): ementas das disciplinas

- Leituras, apresentações em sala de aula, elaboração e respostas de questões.
- Produção coletiva e colaborativa de texto e glossário
- Encenação
- Participação no Twitter e no Facebook
- Projeto de avaliação da aprendizagem em atividades e cursos em ambientes virtuais

Essas atividades serão avaliadas de três maneiras distintas:

- a) Autoavaliação – reflexão sobre as atividades realizadas, o processo de aprendizagem e o projeto final por parte do próprio aluno;
- b) Coavaliação – avaliação realizada pelos colegas, individualmente e/ou em grupo;
- c) Heteroavaliação – avaliação realizada pelo professor.

A proposta é que o projeto tenha peso de 50% e as demais atividades combinadas 50% (valendo 10% cada uma), e que a autoavaliação tenha peso 50%, enquanto as outras duas formas de avaliação 25% cada, conforme quadro abaixo; mas este critério será negociado na primeira aula.

Autoavaliação Projeto	25
Autoavaliação demais atividades	25 (5 cada)
Coavaliação Projeto	12,5
Coavaliação demais atividades	12,5 (2,5 cada)
Heteroavaliação Projeto	12,5
Heteroavaliação demais atividades	12,5 (2,5 (cada)