

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**



GRADUAÇÃO EM  
**TECNOLOGIA EDUCACIONAL**  
LICENCIATURA

**GUIA DE ESTUDO**

# Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Cristiane Koehler

**2020**

Secretaria de Tecnologia Educacional  
Universidade Federal de Mato Grosso

# GUIA DE ESTUDO

## Ambientes Virtuais de Aprendizagem

### AGENDA GERAL DA DISCIPLINA

UNIDADE	TEMA	INÍCIO	TÉRMINO	CARGA HORÁRIA	DURAÇÃO/DIAS
1	Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): Conceitos e Pressupostos Educacionais	20/04/2020	26/04/2020	16h	6 dias
2	Recursos Tecnológicos dos AVAs em situações educativas	27/04/2020	03/05/2020	16h	6 dias
3	Estratégias Eletrônicas de Ensino e Aprendizagem	04/05/2020	10/05/2020	16h	6 dias
4	Proposta de Solução Educativa sob o Enfoque do Design Instrucional	11/05/2020	17/05/2020	16h	6 dias
TOTAL				64 h	24 dias

**DISCIPLINA:** Ambientes Virtuais de Aprendizagem

**CARGA HORÁRIA:** 64 horas

**UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE:** IE/DTFE

**CARGA HORÁRIA PRÁTICA:** 08 horas

**PERÍODO DA DISCIPLINA:** 20/04 a 17/05

**DURAÇÃO TOTAL DA DISCIPLINA:** 24 dias

### Objetivos

Capacitar o estudante na utilização e gerenciamento de ambientes virtuais de aprendizagem para a estruturação de projetos educativos com base nos preceitos do Design Instrucional.

### Ementa

Aspectos conceituais dos ambientes virtuais de aprendizagem e pressupostos educacionais.

Recursos do ambiente virtual de aprendizagem em situações educativas. Estratégias eletrônicas de ensino e aprendizagem. Ferramentas e funcionalidades do ambiente virtual de aprendizagem. Implementação de uma solução educativa projetada por um método de design instrucional.

## Bibliografia Básica:

PEREIRA, A. T. C.; SCHMITT, V.; DIAS, M. R. A. C. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In: PEREIRA, A. T. C. (Org.). **Ambientes Virtuais de Aprendizagem - em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

SILVA, R. S. da. **Ambientes virtuais e multiplataformas online na EaD: didática e design tecnológico de cursos digitais**. São Paulo: Novatec, 2015.

SILVA, A. R. Lopes da; SPANHOL, F. J. **Design instrucional e construção do conhecimento**. Jundiaí, SP: Paco, 2014.

## Bibliografia Complementar:

ANJOS, A. M. dos. Tecnologias da informação e da comunicação, aprendizado eletrônico e ambientes virtuais de aprendizagem. In: MACIEL, Cristiano (Org.). **Educação a Distância – Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Cuiabá: EdUFMT, 2013.

BARBOSA, R. M. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**, Ed. Artmed, 2004.

DILLENBOURG, P. **Virtual Learning Environment**. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.5.18.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. 8. Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

TORRES, P. **Laboratório online de aprendizagem**. Editora Unisul, 2004.

## O QUE VOCÊ PRECISA FAZER PARA O DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS EM CADA SEMANA:

SEMANA	ATIVIDADES
<b>Semana 01:</b> 20 a 26 de abril de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ler o <b>Guia de Estudo</b>.</li><li>• Assistir ao <b>vídeo de apresentação</b>.</li><li>• Ler a <b>Unidade 01</b> - Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): Conceitos e Pressupostos Educacionais.</li><li>• Ler os materiais complementares disponíveis nos <b>Saiba Mais</b>.</li><li>• Participar do <b>Fórum de Discussão 01</b>.</li></ul>
<b>Sábado:</b> 25 de abril de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Aula Presencial no Polo</b>.</li></ul>
<b>Semana 02:</b> 27 de abril a 03 de maio de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ler a <b>Unidade 02</b> - Recursos dos AVAs em situações educativas.</li><li>• Ler os materiais complementares disponíveis nos <b>Saiba Mais</b>.</li><li>• Participar do <b>Fórum de Discussão 02</b>.</li><li>• Tirar dúvidas com o(a) tutor(a).</li></ul>
<b>Semana 03:</b> 04 a 10 de maio de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ler a <b>Unidade 03</b> - Estratégias Eletrônicas de Ensino e Aprendizagem.</li><li>• Ler os materiais complementares disponíveis nos <b>Saiba Mais</b>.</li><li>• Elaborar um <b>Mapa Conceitual</b> com os conceitos discutidos nas Unidades 01, 02 e 03.</li><li>• Tirar dúvidas com o(a) tutor(a).</li></ul>
<b>Semana 04:</b> 11 a 17 de maio de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ler a <b>Unidade 04</b> - Proposta de Solução Educativa.</li><li>• Ler os materiais complementares disponíveis nos <b>Saiba Mais</b>.</li><li>• Elaborar um <b>minicurso no AVA Moodle</b>.</li><li>• Tirar dúvidas com o(a) tutor(a).</li></ul>
<b>Sábado:</b> 23 de maio de 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Avaliação Presencial no Polo</b></li></ul>

### COMO SERÁ A SUA AVALIAÇÃO:

A avaliação da aprendizagem desta disciplina será realizada de acordo com as normas regimentais do Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional. Dessa forma, será diagnóstica, contínua e conduzida pelo(a) professor(a) formador(a) e pelo(a) tutor(a) do seu polo, desde o primeiro até o último dia de atividades no AVA.

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- Pontualidade na entrega das atividades.
- Pontualidade na participação dos fóruns de discussão.

- Articulação entre os conteúdos estudados na disciplina com a proposta de solução educativa.
- Participação em debates, contribuições ou dúvidas no fórum.

### **TENDO EM VISTA OS CONHECIMENTOS A SEREM EXPLORADOS, ESTRUTURAMOS ESTA DISCIPLINA EM QUATRO UNIDADES:**

- **Unidade 1** – Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): conceitos e pressupostos educacionais.
- **Unidade 2** – Recursos dos AVAs em situações educativas.
- **Unidade 3** – Estratégias eletrônicas de ensino e aprendizagem.
- **Unidade 4** – Proposta de solução educativa sob o enfoque do Design Instrucional.

### **EM CADA UNIDADE, VOCÊ ENCONTRARÁ OS SEGUINTE MATERIAIS:**

- Guia de estudo.
- Texto didático (fascículo).
- Saiba mais.
- Atividades (fórum de discussão).

### **UNIDADE 1 – AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA): CONCEITOS E PRESSUPOSTOS EDUCACIONAIS**

- Cultura de Ensino e Cultura da Aprendizagem.
- Sociedade Industrial e Sociedade em Rede.
- Ciberespaço e Cibercultura.
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

## OBJETIVOS DA UNIDADE 1:

- Compreender o conceito de cultura de ensino e cultura de aprendizagem;
- Compreender as implicações da sociedade industrial e da sociedade em rede na Educação;
- Compreender o ciberespaço e a cibercultura como mais um espaço de aprendizagem;
- Compreender o conceito de ambientes virtuais de aprendizagem e os seus usos na Educação.

## METODOLOGIA:

- Leitura e estudo do fascículo na íntegra.
- Leitura e estudo dos Saiba Mais.
- Discussão teórica no fórum de discussão.
- Discussão e tira dúvidas com o(a) tutor(a).
- Leituras complementares.

## Saiba Mais

### INTERAÇÃO REATIVA e INTERAÇÃO MÚTUA

PRIMO, A. T. **Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico-relacional**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. Tese (Doutorado em Informática na Educação), Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/6959>>. Acesso em: 21 jan. 2020.

### DESIGN INSTRUCIONAL

KENSKI, V. M. (org). **Design Instrucional para cursos online**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2015.

MATTAR, J. **Modelos em EaD: 07 Design Educacional**. MOOC-EAD. Coleção de vídeos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qRz6HFbf83o>>. Acesso em: 22 jan. 2020.

## SOCIEDADE EM REDE

CASTELLS, M. **Obsolescência da Educação Contemporânea. Entrevista à Fronteiras do Pensamento.** Disponível em: <<https://www.fronteiras.com/noticias/manuel-castells-explica-a-obsolescencia-da-educacao-contemporanea-1427125019>>. Acesso em: 24 jan. 2020.

## CIBERCULTURA

LEMOS, A. **O que é cibercultura?** Trecho do debate “Educar na Cultura Digital”. Grupo de estudos Educar na Cultura Digital. Bienal de São Paulo. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hCFXsKels0w>>. Acesso em: 22 jan. 2020.

SANTOS, E. **Cibercultura EaD.** Entrevista com Edméa Santos - UERJ - TV Escola. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fAMaLhqWD1Q>>. Acesso em: 22 jan 2020.

WIKIPEDIA. **Internetês.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Internet%C3%AAs>>. Acesso em: 22 jan. 2020.

## CULTURA DIGITAL

MEC. **Cultura Digital. Série Cadernos Pedagógicos.** Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em: 23 jan 2020.

WIKIPEDIA. **Cultura Digital.** Disponível em:<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura\\_digital](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura_digital)>. Acesso em: 23 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Cibercultura.** Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

## TEORIAS DE APRENDIZAGEM

OSTERMAN, F.; CAVALCANTI, C. J. H. **Teorias de Aprendizagem.** Porto Alegre: Evangraf - UFRGS, 2011. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/sead/servicos-ead/publicacoes-1/pdf/Teorias\\_de\\_Aprendizagem.pdf](http://www.ufrgs.br/sead/servicos-ead/publicacoes-1/pdf/Teorias_de_Aprendizagem.pdf)>. Acesso em: 23 jan 2020.



## FÓRUM DE DISCUSSÃO

### ORIENTAÇÕES PARA A PARTICIPAÇÃO NO FÓRUM:

Lembre-se que o fórum de discussão é avaliativo. Portanto, é necessário que Você apresente compreensão sobre os conceitos apresentados na Unidade 01, de forma que consiga fazer relações com os conceitos entre si e com situações práticas de sala de aula. É importante, também, comentar ao menos 01 postagem de um(a) colega.

#### **Olá, Turma. Tudo bem?**

A disciplina de **Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)** está organizada em duas partes: uma parte **teórica**, que fundamenta os conceitos necessários para a inserção das tecnologias na educação, e uma parte **prática**, que apresenta os ambientes virtuais de aprendizagem como uma possibilidade de interação e comunicação entre professores e estudantes, mediada pelas tecnologias digitais.

Na Unidade 01, trabalhamos a parte conceitual que envolve os AVAs. Por isso, o objetivo deste fórum de discussão é discutir os conceitos estudados e relacioná-los entre si, fazendo um paralelo (analogia, comparação) entre o paradigma tradicional e o paradigma emergente de educação e as suas implicações no processo de ensino e aprendizagem, considerando o contexto da sociedade em rede e como os AVAs podem potencializar a aprendizagem.

Para auxiliar a discussão, é importante fazer as leituras dos textos indicados nos **Saiba Mais** e também nas referências bibliográficas da disciplina.

## UNIDADE 2 – RECURSOS TECNOLÓGICOS DOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM EM SITUAÇÕES EDUCATIVAS

- Introdução e Contextualização
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem e suas Principais Características.
- Recursos Tecnológicos dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Situações Educativas.

### OBJETIVOS DA UNIDADE 2:

- Compreender como se constitui o processo de ensino e aprendizagem em um Ambiente Virtual de Aprendizagem;

- Compreender a importância dos objetivos didático-pedagógicos de uma disciplina e/ou curso para a escolha de um Ambiente Virtual de Aprendizagem;
- Compreender o que são concepções epistemológicas e como influenciam no desenho didático de uma disciplina e/ou curso em um Ambiente Virtual de Aprendizagem;
- Conhecer quais são os Ambientes Virtuais de Aprendizagem disponíveis no cenário brasileiro;
- Conhecer quais são os recursos tecnológicos disponíveis em um Ambiente Virtual de Aprendizagem para potencializar o processo de ensino e aprendizagem no espaço virtual;

#### **METODOLOGIA:**

- Leitura e estudo do fascículo na íntegra.
- Leitura e estudo dos Saiba Mais.
- Discussão teórica no fórum de discussão.
- Discussão e tira dúvidas com o(a) tutor(a).
- Leituras complementares.

## **Saiba Mais**

### **ESTILOS DE APRENDIZAGEM**

BARROS, D. M. V.; SANTOS, V. M. Estilos de Aprendizagem em Fóruns Online: Perspectivas Pedagógicas Inovadoras. **Revista Docência e Cibercultura**. Rio de Janeiro-RJ. Vol. 02, Nr. 01, p. 14. Jan/Abr 2018. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/30819>>. Acesso em: 22 jan. 2020.

BARROS, D. M. V. A Teoria dos Estilos de Aprendizagem: convergência com as tecnologias digitais. **Revista SER: Saber, Educação e Reflexão**. Agudo-SP. . Vol. 01, Nr. 02, p. 14-28. Jul/Dez 2008. Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2999/3/70-228-1-PB%202.pdf>>. Acesso em: 24 jan. 2020.



## FÓRUM DE DISCUSSÃO

### ORIENTAÇÕES PARA A PARTICIPAÇÃO NO FÓRUM:

Lembre-se que o fórum de discussão é avaliativo, portanto, é necessário que Você apresente compreensão sobre o que foi apresentado na Unidade 02, de forma que consiga fazer relações com situações práticas de sala de aula. É importante, também, comentar ao menos 01 postagem de um(a) colega.

#### **Olá, Turma. Tudo bem?**

A disciplina de **Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)** está organizada em duas partes: uma parte **teórica**, que fundamenta os conceitos necessários para a inserção das tecnologias na educação, e uma parte **prática**, que apresenta os ambientes virtuais de aprendizagem como uma possibilidade de interação e comunicação entre professores e estudantes, mediada pelas tecnologias digitais.

Na Unidade 02, trabalhamos a parte conceitual que envolve as definições sobre os **recursos tecnológicos de um AVA**. Por isso, o objetivo deste fórum de discussão é refletirmos, com base no que estudamos, sobre a seguinte questão problematizadora:

*Qual(is) recurso(s) tecnológico(s) disponível(is) em um AVA (interacionista, construtivista e sistêmico) oferece(m) funcionalidades para a efetivação da cooperação, da colaboração e da interação entre os estudantes?*

Para auxiliar a discussão, é importante fazer as leituras dos textos indicados nos **Saiba Mais** e também nas referências bibliográficas da disciplina.

## UNIDADE 3 – E ESTRATÉGIAS ELETRÔNICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Introdução e Contextualização
- Ensinar e Aprender com apoio das Tecnologias Educacionais
- Estratégias Didático-Pedagógicas de Ensino e Aprendizagem com apoio das Tecnologias Educacionais

### OBJETIVOS DA UNIDADE 3:

- Compreender o contexto brasileiro da inserção das tecnologias digitais na Educação;

- Compreender como se constitui os processos de ensinar e aprender com apoio das tecnologias digitais na Educação;
- Compreender os conceitos de desenvolvimento e aprendizagem segundo a teoria de Jean Piaget;
- Compreender os requisitos necessários para os profissionais do Século XXI;
- Compreender o que são estratégias pedagógicas com apoio das tecnologias digitais na Educação;
- Compreender os conceitos de ensino híbrido e educação em rede em uma cultura da aprendizagem;
- Compreender o que é um mapa conceitual;
- Elaborar um mapa conceitual com os conceitos discutidos.

#### **METODOLOGIA:**

- Leitura e estudo do fascículo na íntegra.
- Leitura e estudo dos Saiba Mais.
- Elaboração de um Mapa Conceitual com a compreensão dos conceitos estudados até o momento.
- Discussão e tira dúvidas com o(a) tutor(a).
- Leituras complementares.

## **Saiba Mais**

### **CURADORIA DE CONTEÚDOS**

Segundo o Dicionário Mini Aurélio de Língua Portuguesa, **curador** é um substantivo masculino (s.m.) que significa

1. Aquele que exerce a curadoria, que tem a função de zelar pelos bens e interesses dos que, por si, não o possam fazer. [...] 3. O responsável pela organização e manutenção de dado acervo de obras de arte (FERREIRA, 2010, p. 213).

A **curadoria de conteúdo** é uma atividade que envolve um profissional especialista no assunto, que pesquisa sobre esse determinado assunto, e apresenta uma reinterpretação do que foi

encontrado sobre o assunto, com comentários e opiniões do curador, para posteriormente ser compartilhado. A curadoria não é repetir uma informação. Curadoria é pesquisar, analisar, melhorar e reinterpretar um assunto, isto é, filtrar o que é mais importante sobre um determinado assunto e compartilhá-lo.

O filósofo e um dos maiores pensadores sobre a cibercultura, o francês Pierre Lévy, afirma que

há muita informação à disposição, mas é necessário distinguir o que é mais importante ou relevante. Para isso, Lévy cita como exemplo a figura do curador no mercado de artes. Esse profissional é responsável pela concepção, montagem e supervisão de uma exposição de arte, além de também criar e revisar o catálogo da exposição.

Enfim, o curador é responsável por avaliar a arte e selecionar o que há de melhor. Os professores podem ser curadores das suas áreas de atuação.

LOPES, D. Q.; SOMMER, L. H.; SCHMIDT, S. Professor-propositor: a curadoria como estratégia para a docência on-line. **Revista Educação & Linguagem**. Vol. 17. Nr. 02. Jul/Dez. 2014. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142559/000993876.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 30 jan. 2020.

### Mais informações disponíveis em:

**Curadoria de Conteúdo ou Produção de Conteúdo.** Martha Gabriel. Vídeo. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=L1m\\_LJROQtM](https://www.youtube.com/watch?v=L1m_LJROQtM)>. Acesso em: 20 jan. 2020.

**A curadoria na educação e os desafios no papel do professor.** Paula Furtado. Geekie. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/curadoria-na-educacao/>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

## HIBRIDISMO, MOBILIDADE E UBIQUIDADE

SACCOL, A.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. **M-learning e U-learning. Novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

LUCENA, S.; SCHLEMMER, E.; ARRUDA, E. P. A Cidade como Espaço de Aprendizagem: Educação e Mobilidade na Formação Docente. **Revistas Tempos e Espaços em Educação**. Vol. 11. Nr. 01. 2018. Edição Especial. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/10214>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

BARBOSA, D. N. F.; BARBOSA, J. L. V. **Aprendizagem com Mobilidade e Aprendizagem Ubíqua.** Disponível em: <<https://ieducacao.ceie-br.org/aprendizagemmobilidadeubiqua/>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

## DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

SOUZA FILHO, M. L. Relações entre Aprendizagem e Desenvolvimento em Piaget e em Vygotsky: Dicotomia ou Compatibilidade? **Revista Diálogo Educacional**. Vol. 08. Nr. 03. Curitiba-PR. 2008. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/4039>>. Acesso em: 29 jan. 2020.

SOUZA, M. T. C. C. Construção de Conhecimento e Psicologia do Desenvolvimento: Contribuições da Teoria de Piaget. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologias Genéticas**. Vol. 06. Edição Especial. Marília-SP. 2014. Disponível em: <<http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/scheme/article/view/4277>>. Acesso em: 29 jan. 2020.

## ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

MORA, M. C. G.; SANDOVAL, Y. G.; ACOSTA, M. B. Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. **Revista de Investigaciones UNAD - Universidad Nacional Abierta y a Distancia**. Bogotá, Colômbia. Vol. Nr. 2013. Disponível em: <<http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162>>. Acesso em: 29 jan. 2020.

STROHER, J.N; HENCKES, S. B. R.; GEWEHR, D.; STROHSCHOEN, A. A. G. Estratégias Pedagógicas Inovadoras Compreendidas como Metodologias Ativas. **Revista Thema**. Vol. 15. Nr. 02. p. 734 - 747. 2018. Disponível em: <<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/891/1286>>. Acesso em: 29 jan. 2020.

## ENSINO HÍBRIDO (blended-Learning)

MORAN, J. M. **Ensino Híbrido**. Entrevista com o Prof Dr José Manuel Moran, da Universidade de São Paulo, concedida ao Prof Dr João Mattar, da Universidade Anhembi Morumbi. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9LK9axXqwDw>>. Acesso em: 29 jan. 2020.



### ATIVIDADE AVALIATIVA - WIKI - ESCRITA DE TEXTO COLETIVO

A partir do que foi estudado até o momento, Você precisa:

**1.** Elaborar um Mapa Conceitual com a sua compreensão sobre o que foi aprendido e discutido até o momento (Unidades 01, 02 e 03) e que compõem o aporte teórico da disciplina de Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

2- Postar o Mapa Conceitual e um Texto com a explicação do seu Mapa Conceitual na WIKI - ESCRITA DE TEXTO COLETIVO, com a identificação do seu nome.

3. Comentar o Mapa Conceitual de ao menos um(a) colega.

**PRAZO PARA ENTREGA:** 17 de maio de 2020, até às 23h55m

### ORIENTAÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DO MAPA CONCEITUAL:

Para elaborar o Mapa Conceitual você precisará consultar os seguintes sites:

Recurso	Site
Mapas Conceituais	: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Mapa_conceitual">https://pt.wikipedia.org/wiki/Mapa_conceitual</a> >
Cmap Cloud. Software para elaboração de Mapas Conceituais.	< <a href="https://cmapcloud.ihmc.us/">https://cmapcloud.ihmc.us/</a> >

É importante compreender o que é um Mapa Conceitual e como elaborá-lo. Esses conhecimentos, Você encontra nos sites indicados acima.

Em seguida, é necessário que Você identifique todos os conceitos discutidos nas três unidades da disciplina de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (Unidade 01, Unidade 02 e Unidade 03).

Após a identificação de todos os conceitos discutidos, é hora de iniciar a elaboração do seu Mapa Conceitual. Comece com os conceitos que Você julga como mais importantes e centrais dentro de todo o conteúdo que discutimos até agora.

Para auxiliar a elaboração do Mapa Conceitual, é importante fazer as leituras dos textos indicados nos **Saiba Mais** e também nas referências bibliográficas da disciplina.

## UNIDADE 4 - PROPOSTA DE SOLUÇÃO EDUCATIVA

- Design Instrucional em uma Proposta de Solução Educativa.
- Proposta de Solução Educativa.

### OBJETIVOS DA UNIDADE 4:

- Utilizar os conceitos de Design Instrucional na elaboração de uma unidade didática;
- Conhecer as concepções de aprendizagem autodirigida (instrucional), colaborativa e conectivista;

- Planejar uma unidade didática para ser implementada em um AVA;
- Elaborar uma proposta de ação educativa, sob os conceitos do Design Instrucional em um AVA;
- Implementar uma unidade didática no AVA *Moodle*.

#### **METODOLOGIA:**

- Leitura e estudo do fascículo na íntegra.
- Leitura e estudo dos Saiba Mais.
- Discussão e tira dúvidas com o(a) tutor(a).
- Leituras complementares.

## Saiba Mais

### TECNOLOGIA EDUCACIONAL

PORVIR. **Tecnologia na Educação. Recomendações e experiências para transformar a maneira como se ensina e aprende a partir do uso de ferramentas digitais.** Disponível em: <<https://porvir.org/especiais/tecnologia/>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

### AÇÕES EDUCATIVAS COM DESIGN INSTRUCIONAL

FIGUEIREDO, A. P. S.; MATTA, C. E. **Planejamento de Disciplinas Virtuais utilizando Recursos de Design Instrucional: uma aplicação na engenharia.** XL Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia (COBENGE). 2012. Belém-PA. Disponível em: <<http://www.abenge.org.br/co-benge/arquivos/7/artigos/103875.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2020.



**Elaborar, Planejar e Implementar um minicurso no AVA Moodle.**

Para isso, retomar os conteúdos estudados na disciplina de Design Instrucional e os conteúdos trabalhados nesta disciplina.

Você precisa entregar:

- o plano de ensino do minicurso com carga-horária de 12 horas;
- o mapa de atividades;
- a matriz de design instrucional;
- o link do AVA Moodle com o seu minicurso.



**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE MATO GROSSO**



**SETEC**  
SECRETARIA DE  
TECNOLOGIA EDUCACIONAL



**UNIVERSIDADE  
ABERTA DO BRASIL**