

CRIAÇÃO

ALTERAÇÃO

UNIDADE: Instituto de Formação Humana com Tecnologias				
DEPARTAMENTO: Departamento de Formação Humana com Tecnologias				
DISCIPLINA: E-learning e Estilos de Aprendizagem				
MODALIDADE DE ENSINO: <input type="checkbox"/> PRESENCIAL <input checked="" type="checkbox"/> SEMIPRESENCIAL <input type="checkbox"/> A DISTÂNCIA				
CH	ALUNO	PROFESSOR	CRÉDITOS: 03	CÓDIGO: IFHT01-12797
TOTAL	75h	75h		
STATUS		CURSO(S) / HABILITAÇÃO(ÕES) / ÊNFASE(S):		
<input type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIA			
<input type="checkbox"/>	ELETIVA RESTRITA			
<input type="checkbox"/>	ELETIVA DEFINIDA			
<input checked="" type="checkbox"/>	ELETIVA UNIVERSAL			
TIPO DE APROVAÇÃO:		<input type="checkbox"/> FREQUÊNCIA <input checked="" type="checkbox"/> FREQUÊNCIA E NOTA		

QUADRO DE DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA / CRÉDITO

TIPO DE AULA	CRÉDITO	CH SEMANAL	CH TOTAL
TEÓRICA	1	1	15
PRÁTICA / Trab. Campo	0		0
LABORATÓRIO	2	4	60
ESTÁGIO	0		0
TOTAL	3	5	75

OBJETIVO(S):

Observar aspectos cognitivos e motivacionais envolvidos no processo de aprendizagem em ambientes virtuais.

Caracterizar o conceito de Estilos de Aprendizagem, suas diferentes abordagens teóricas e suas implicações no âmbito do e-learning.

Discutir criticamente a utilização do conceito de Estilos de Aprendizagem em diferentes situações de construção do conhecimento com mediação tecnológica.

Conhecer algumas metodologias que utilizam Estilos de Aprendizagem em diferentes modalidades de educação com mediação tecnológica.

EMENTA:

O conceito de E-learning.

A noção de Inteligências Múltiplas.

O Conceito de Estilos de Aprendizagem e diferentes abordagens teóricas.

Aprendizagem e Educação com Mediação Tecnológica.

Metodologias baseadas na teoria dos Estilos de Aprendizagem no âmbito do E-learning.

PRÉ-REQUISITO 1:

CÓDIGO:

PRÉ-REQUISITO 2:

CÓDIGO:



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA



CÓ-REQUISITO	CÓDIGO
PRÉ-CÓ-REQUISITO	CÓDIGO
TRAVA DE CRÉDITOS:	
DISCIPLINA(S) CORRESPONDENTE(S)	CÓDIGO(S)

BIBLIOGRAFIA:

FREIRE, Fernanda M. P. & VALENTE, J. A. **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula.** São Paulo: Cortez Editora, 2002.

GARDNER, H. **Estruturas da Mente – A teoria das Inteligências Múltiplas.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

_____. **Inteligência: Múltiplas perspectivas.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. **Inteligência: Um conceito reformulado.** Rio de Janeiro: Objetiva, 1999.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34, 2004.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTAR, J. **Games em Educação.** São Paulo: Pearson, 2009.

MOREIRA, M.A. **Teorias da Aprendizagem.** São Paulo: E.P.U., 2011

OLIVEIRA, Eloiza S. G. & Villardi, R. **Tecnologia na Educação.** Uma perspectiva sócio-interacionista. Rio de Janeiro: Dunya, 2005.

NUNES, J.M.G. **Linguagem e Cognição.** Rio de Janeiro: LTC, 2006.

POZO J.I. **Teorias cognitivas de aprendizagem.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

SANTAELLA, L. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal.** São Paulo: Fapesp, Iluminuras, 2001.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net.** São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.