

- **DISCIPLINA: Fundamentos Epistemológicos da Mediação Tecnológica**

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Alvino Moser

Ementa: Introdução. Apresentação da disciplina. Conceito de mediação tecnológica e de sua fundamentação epistemológica. Mediação tecnológica na mediação pedagógica. Interação social e teoria da atividade e aprendizagem. Knowing knowledge de George Siemens. Teorias de aprendizagem (pelas NTICs). Cognição situada e conectivismo. Métodos pedagógicos para a aprendizagem situada. Modelos de ensino com NTIC. Aprendizagem em rede. Aula invertida. Aula tecnologia aberta. Aula tecnológica compartilhada. Auto formação web-hipermídia. Ensino online. Gamificação. Aprendizagem em Ambientes Imersivos (AVI). Comunidade de prática. Condições neuroepistemológicas da aprendizagem. Emoções e Motivação (OCDE). Carga cognitiva. Mediação cultura. Consciência possível. Conclusões e perspectivas.

Bibliografia:

CAMPELLO Bruno. **A Teoria da Mediação Cognitiva: os impactos cognitivos da hipercultura e da mediação digital**. UFPE, Tese de Doutorado, 2004

CARR, N. **A Geração Superficial: O que a internet está fazendo com os nossos cérebros**. (M. G. Friaça, Trad.) Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Agir, 2011.

COLL, César e MONEREO, Carles e outros. **Psicologia da Educação virtual. Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da Comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CONSANI, Marciel Aparecido. **Mediação tecnológica na educação: conceitos e aplicações** www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-27042009-115431

HUIZINGA, J. **Homo Ludens** (4 ed.). (J. P. Monteiro, Trad.) São Paulo, SP, Brasil: Perspectiva, 2000.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction**. San Francisco, CA, EUA: Pfeiffer, 2012.

KIM, A. (2014). **Innovate with Game Thinking**. Acesso em 20 de 06 de 2016, disponível em What makes games compelling?: <http://amyjokim.com/blog/2014/04/07/what-makes-games-compelling/>

KIM, A. (2015). SlideShare. Acesso em 20 de 06 de 2016, disponível em The MemberShip LifeCycle: <http://pt.slideshare.net/iMMovator/co-op-talk>

KIM, A. J. (14 de Set de 2012). **The Player's Journey: Designing Over Time**. (Amy Jo Kim) Acesso em 25 de Abr de 2016, disponível em Innovate with Game Thinking: <http://amyjokim.com/blog/2012/09/14/the-players-journey-designing-over-time/>

KLOCK, A. C., CARVALHO, M. F., ROSA, B. E., & GASPARINI, I. (Dez de 2014). **Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. *RENOTE - Novas Tecnologias na Educação*, 12, 10.

LAVE, J; WENGER, E. (). **Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation**. Cambridge University Press, 1991

MALLMANN, Elena Maria. **Mediação pedagógica em educação a distância: cartografia da performance docente no processo de elaboração de materiais didáticos**. Tese de doutorado. Florianópolis, ufsc/ced/ppge. <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEED0664-T.pdf>> [acesso: dezembro de 2012].). «Mediação pedagógica em educação a distância: inovação na docência universitária no processo de elaboração de materiais didáticos», in *Revista Ibero-americana de Educación a Distancia*, vol. 13, n.º 1, primeiro semestre. Artigo aceito para publicação..

MARCZEWSKI, A. **Gamification: A Simple Introduction & a Bit More**. Author. Copyright, 2013.

MASTROCOLA, V. M. **LUDIFICADOR: Um Guia de Referências para o Game Designer Brasileiro (1 ed.)**. (V. M. MASTROCOLA, Ed.) São Paulo, SP, Brasil: Edição do Autor, 2012.

MASTROCOLA, V. M. **Doses Lúdicas: Breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento**. (1 ed.). (V. M. MASTROCOLA, Ed.) São Paulo, SP, Brasil: Edição do Autor, 2013.

MATTAR, J. (jan-jun de 2013). **Aprendizagem em Ambientes Virtuais**. Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, 21-40.

MCCONNIGAL, J. **Reality is Broken**. Why games make us better and how they can change the world? New York: The Penguin Press, 2011.

OLIVEIRA, L., BOTELHO, S., ESPÍNDOLA, D., BARWALDT, R., & AMARAL, M. (2013). **Proposta de um Arcabouço Metodológico para a Autoria de Conteúdo em Ambiente Imersivo de Ensino**. Acesso em 28 de 10 de 2015, disponível em Cinted - Universidade Federal do RS: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo23/arti-aprov/128012.pdf>

PALLOFF, K. e PRATT, **Construindo Comunidades De Aprendizagem No Ciberespaço**. Porto Alegre: ARTMED, 2002.

PALLOFF, K. e PRATT, **O Aluno Virtual**. Porto Alegre: ARTMED, 2004.

PASSERINO, L. M. e SANTAROSA, L. M. C. **Mediação Tecnológica em Espaços Virtuais para ... - Cinted - ufrgs** www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/7cLiliana.pdf

PRENSKY, M. (2012). **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: SENAC.

PRIMO, A. F. T. **Interação mediada por computador: comunicação – cibercultura – cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RATNER, Carl. **A psicologia sócio histórica de Vygotsky – aplicações Contemporâneas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

ROGOFF, B. (1984). **Introduction: Thinking and Learning in Social Context**. In: ROGOFF, Bárbara and LAVE, Jean. *Everyday Cognition. Its Development in Social Context*. Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. (2004). **RULES OF PLAY: (Unit 1) Core Concepts (Vol. 1)**. London, England: MIT Press.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. (2004). **RULES OF PLAY: (Unit 2) Rules (Vol. 2)**. London, England: MIT Press.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. (2004). **RULES OF PLAY: (Unit 3) Play (Vol. 3)**. London, England: MIT Press.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. (2004). **RULES OF PLAY: (Unit 4) Culture (Vol. 4)**. London, England: MIT Press.

SOARES, E. M., VALENTINI, C. B., & RECH, J. (dez. de 2011). **Convivência e Aprendizagem em Ambientes Virtuais: Uma Reflexão a partir da Biologia do Conhecer**. Educação em Revista, 27, 39-60.

VALENTE, José Armando. **Aprendizagem por computador sem ligação à rede**. In: Educação a Distância – o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

VALENTE, José Armando. **Informática na educação: instrucionismo x construcionismo**.- **Manuscrito não publicado, NIED: UNICAMP, 1997 - divertire.com.br**

VOSS, G. B., NUNES, F. B., & MEDINA, R. D. (2013). **Proposta de um jogo sério para o ensino de redes de computadores no ambiente virtual 3D OpenSim**. XII SBGames.

VYGOTSKY, L. S. **A Construção do Pensamento e da Linguagem** (texto integral traduzido do russo). São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WENGER, **Communities of practice, Learning, Meaning and Identity**. 18 ed. Cambridge: University Press, 2008.

WERTSCH, J. **La Mente en Acción**. Buenos Aires: Aique, 1999.

WERTSCH, J.; DEL RIO, P.; ALVAREZ, A. **Prefácio: Estudos Socioculturais: História, Ação e Mediação**. In: WERTSCH, J.; DEL RIO, P.; ALVAREZ, A. **Estudos Socioculturais da Mente**. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

WERSTCH, J. **Vygotsky y la formación social de la mente**. Serie Cognición y desarrollo humano. Barcelona: Ed. Paidós, 1988.

_____, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZICHERMANN, G., & CUNNINGHAM, C. (2011). **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps** (1 ed.). Sebastopol, California, EUA: O'REILLY.