



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**  
**Instituto Multidisciplinar de Formação Humana com Tecnologias**

**PROGRAMA DA DISCIPLINA**

|   |                             |                         |                             |
|---|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| <b>NOME</b><br>E-learning e Estilos de Aprendizagem |                             |                         |                             |
| <b>CÓDIGO</b><br>IFHT01-12797                       | <b>CARGA HORÁRIA</b><br>75h | <b>CRÉDITO(S)</b><br>03 |                             |
| <b>PRÉ/CO-REQUISITO</b>                             |                             | <b>ANO 2025</b>         | <b>SEMESTRE 1º</b>          |
| <b>CENTRO</b><br>CEH                                | <b>UNIDADE</b><br>IFHT      | <b>CURSO</b><br>Vários  | <b>DEPARTAMENTO</b><br>DFHT |

**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.

**OBJETIVOS**

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.

| Data          | Modalidade      | Tema  | Descrição   |
|---------------|-----------------|---|---|
| <b>14/mar</b> | <b>Virtual</b>  |   | Aula Inaugural do Curso   |
| <b>21/mar</b> | <b>Síncrona</b> | 1. Introdução ao E-learning: Conceitos e Evolução             | Apresentação do conceito de E-learning, sua evolução histórica e impacto na educação contemporânea.   |
| <b>28/mar</b> | <b>Virtual</b>  | 2. Inteligências Múltiplas: Implicações para o Ensino Virtual | Exploração da teoria das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner e sua relevância para a personalização da aprendizagem em ambientes digitais.              |
| <b>04/abr</b> | <b>Virtual</b>  | 3. Estilos de Aprendizagem: Conceitos e Teorias               | Definição de Estilos de Aprendizagem, principais teorias (Kolb, Felder-Silverman, Dunn & Dunn, Gardner) e implicações para o ensino online.                   |
| <b>11/abr</b> | <b>Virtual</b>  | 4. Aprendizagem e Educação com Mediação Tecnológica           | Reflexão sobre o impacto das tecnologias digitais no ensino-aprendizagem, abordando a teoria de Pierre Lévy sobre Cibercultura e Tecnologias da Inteligência. |

|        |            |  |  |
|--------|------------|--|--|
| 25/abr | Presencial | Aprendizagem Colaborativa e Interação no E-learning                  | Nesta aula síncrona, os alunos irão explorar o papel da interação social no aprendizado mediado por tecnologia. Discutiremos como a colaboração, o compartilhamento de conhecimento e a construção coletiva do aprendizado são facilitados (ou dificultados) em ambientes virtuais. Serão apresentados exemplos práticos de fóruns, wikis, atividades colaborativas e metodologias de aprendizagem em pares.       |
| 02/mai | Virtual    | 5. O Papel da Motivação na Aprendizagem Online                       | Discussão sobre os fatores motivacionais na educação a distância e estratégias para engajar alunos em ambientes virtuais.  |
| 09/mai | Virtual    | 6. Personalização do Ensino no E-learning: Desafios e Possibilidades | Análise de metodologias adaptativas no ensino online com base nos estilos de aprendizagem e nas inteligências múltiplas.   |
| 16/mai | Virtual    | 7. Gamificação e Jogos Educacionais no Ensino Online                 | Estudo sobre a aplicação de jogos e gamificação como estratégias pedagógicas para diferentes perfis de aprendizagem.   |
| 23/mai | Virtual    | 8. A Influência da Cultura Digital na Construção do Conhecimento     | Impacto das novas mídias e da cultura digital no aprendizado, com base nas ideias de Santaella e Tapscott.   |
| 27/mai | Síncrona   | Multimodalidade e Representação do Conhecimento no Ensino Online     | Esta aula síncrona aprofundará a importância da multimodalidade na construção do conhecimento em ambientes digitais. Analisaremos como diferentes formas de linguagem (visual, verbal, sonora) impactam os estilos de aprendizagem e a retenção do conhecimento. Serão apresentados exemplos de materiais educacionais que utilizam múltiplas mídias, como infográficos, vídeos, podcasts e realidade aumentada. . |
| 02/jun | Virtual    | 9. Metodologias Ativas e E-learning                                  | Exploração de metodologias ativas como aprendizagem baseada em projetos (PBL) e ensino híbrido no contexto digital.  |
| 09/jun | Virtual    | 10. Avaliação da Aprendizagem em Ambientes Virtuais                  | Estratégias e ferramentas de avaliação no ensino online, considerando diferentes estilos de aprendizagem.  |
| 17/jun | Síncrona   | 11. Tendências Futuras do E-learning e Educação Personalizada        | Discussão sobre inteligência artificial, realidade aumentada e outras inovações tecnológicas no ensino online.   |
| 30/jun | Virtual    | Entrega dos Trabalhos  |  |

#### ALGUMAS DATAS IMPORTANTES

10/03 – Início das aulas.

10 a 24/03 – SAID.

23/07 – Término do semestre letivo.

19 a 23/07 – Relatórios de Frequência e Notas (RFN).

#### AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA

Trabalho escrito valendo 09 pontos.

Auto avaliação valendo até 01 ponto.

## **BIBLIOGRAFIA BÁSICA ATUALIZADA (LIVROS, REVISTAS ESPECIALIZADAS, ETC.)**

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.

LÈVY, 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.,