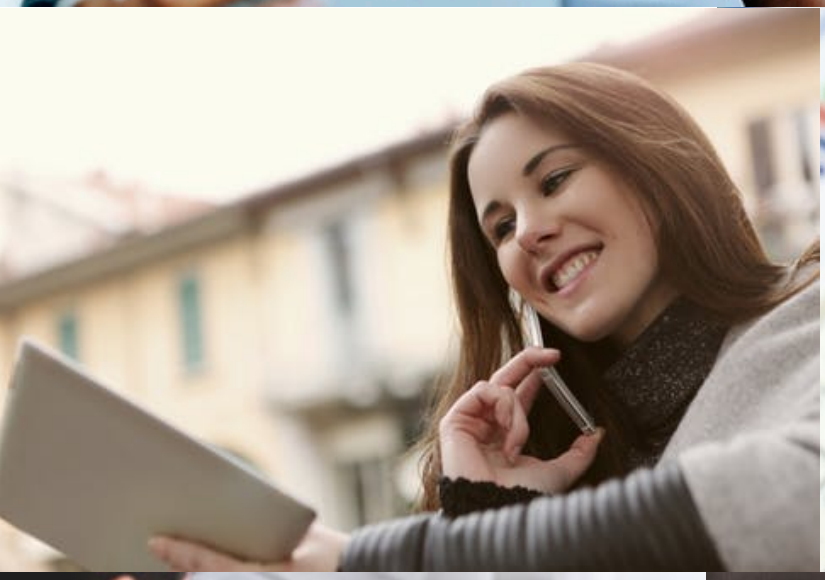
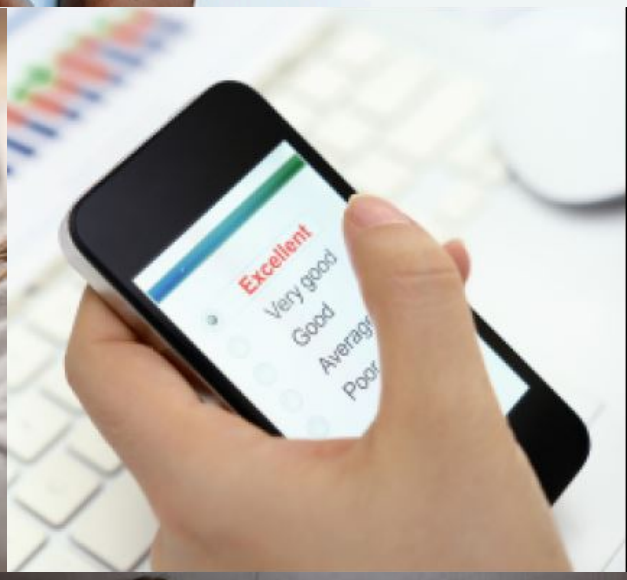
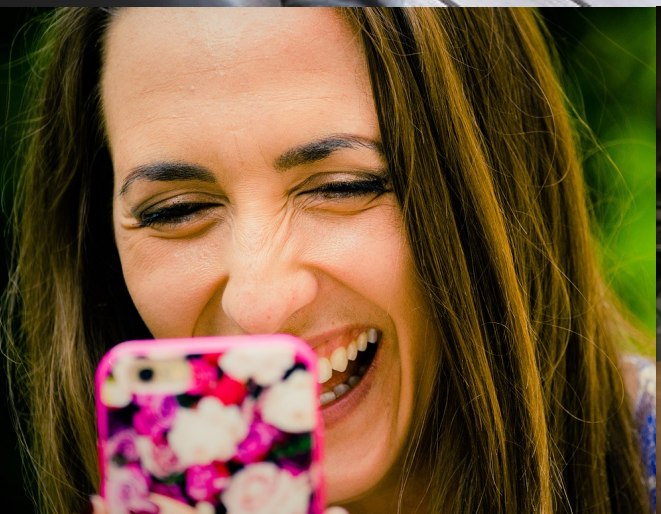
Pesquisa

☺LAF

Aprendizagem
Online
Divertida







Junho 2017

Conteúdo

01 A pesquisa OLAF

investiga as concepções das comunidades educacionais sobre o significado, o valor e as estratégias para a aprendizagem online divertida...

02 Qual o Problema?

Experiências de aprendizagem online mais envolventes e efetivas são necessárias, e as pesquisas sobre diversão na educação são escassas...

03 Objetivos

OLAF visa ampliar o número de pesquisas e práticas sobre a aprendizagem online com diversão, ou seja, "prazer em aprender" visando a satisfação, retenção e o sucesso dos estudantes com Educação Superior.

04 Colaborações

Convidamos colaboradores pesquisadores para apoiarem em três etapas:

1. Validação de um questionário
2. Estudos e práticas sobre o tema
3. Comunicação e publicação

RRI = Pesquisa e Inovação Responsáveis

05 Cronograma

JUNHO-JULHO
validação

AGOSTO-OUTUBRO
Estudo & Publicação

NOVEMBRO
Comunicação

A pesquisa

OLAF

“Aprendizagem Online e Diversão”

O projeto de pesquisa OLAF investiga as concepções das comunidades educacionais sobre o **significado**, o **valor** e **estratégias** para a **aprendizagem online divertida** na Educação Superior.

OLAF no inglês significa
***O**nline **L**earning **A**nd **F**un*

Trata-se de um tema relevante e pouco explorado; portanto, oferece oportunidades para muitas pesquisas pioneiras em diversas instituições no Brasil e no mundo.

Qual o Problema?

A educação *on-line* se tornou rapidamente uma prática necessária em resposta à pandemia global. Muitos desafios emergem para os estudantes.

Precisamos tornar a aprendizagem online uma experiência excelente.

Nosso contexto atual requer mais pesquisas educacionais sobre tecnologias, recursos metodologias e práticas.

Embora a experiência da diversão é inerente à natureza humana , os estudos sobre aprendizagem online divertida são ainda escassos.

Objetivos

OLAF visa ampliar o número de pesquisas e práticas sobre a aprendizagem online com diversão, ou seja, “prazer em aprender”.

1. **Usar ciência aberta** construindo bases de dados, artefatos e publicação com licença aberta (CCBYSA)
2. **Incentivar estudos teóricos**, filosóficos, e conceituais para fundamentar as pesquisas locais e transnacionais
3. **Apoiar práticas curriculares**, docência, formação e inovações pedagógicas, tais como storytelling, design, portifolio, hackathon, mapeamento, webinares,
4. **Promover pesquisas empíricas** sobre recursos, tecnologias, AVA, jogos, realidade mista
5. **Explorar diversão com exemplos variados,** tais como gamificação, realidade mista, design thinking, redes, projetos, produção, arte-mídias, competições, eventos)
6. **Inspirar perguntas de pesquisa** significativas, relevantes e inovadoras para gerar novos estudos
7. **Examinar metodologias científicas variadas**: qualitativa, quantitativa, mista, participativa, etnografia, pesquisação, coinvestigação para apoiar monografias, dissertações, teses e artigos científicos
7. **Desenvolver publicações individuais, por equipes e/ou colaborativas**; apoiadas por ciência aberta e RRI focando em periódicos nacionais e internacionais (CAPES - A1 & A2)
8. **Possibilitar a elaboração de propostas de pesquisa financiada** tanto no Brasil quanto internacionais com base nos estudos desenvolvidos no OLAF
9. **Reunir um comitê científico OLAF** no Brasil de pesquisadores especialistas de cada instituição para apoiar a qualidade das publicações sobre o assunto

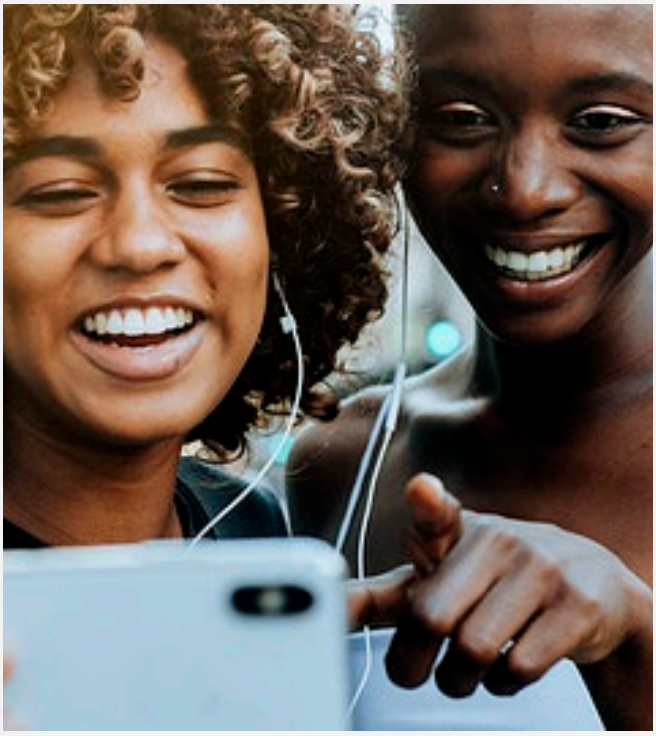
Colaboração

Os estudos serão realizados através da colaboração com universidades e instituições educacionais, iniciando neste contexto da pandemia

Convidamos pesquisadores para apoiarem em três etapas:

1. Validação de um questionário
2. Estudos e práticas sobre o tema
3. Comunicação de estudos e práticas com base em RRI Pesquisa e Inovação Responsáveis

- ✓ Reúna sua rede de aprendizagem online (mínimo 20)
- ✓ Divulgue este questionário
- ✓ Agende com sua rede e Dr Okada um webinar “Live”
- ✓ Acesse os dados abertos
- ✓ Desenvolva e compartilhe seu estudo

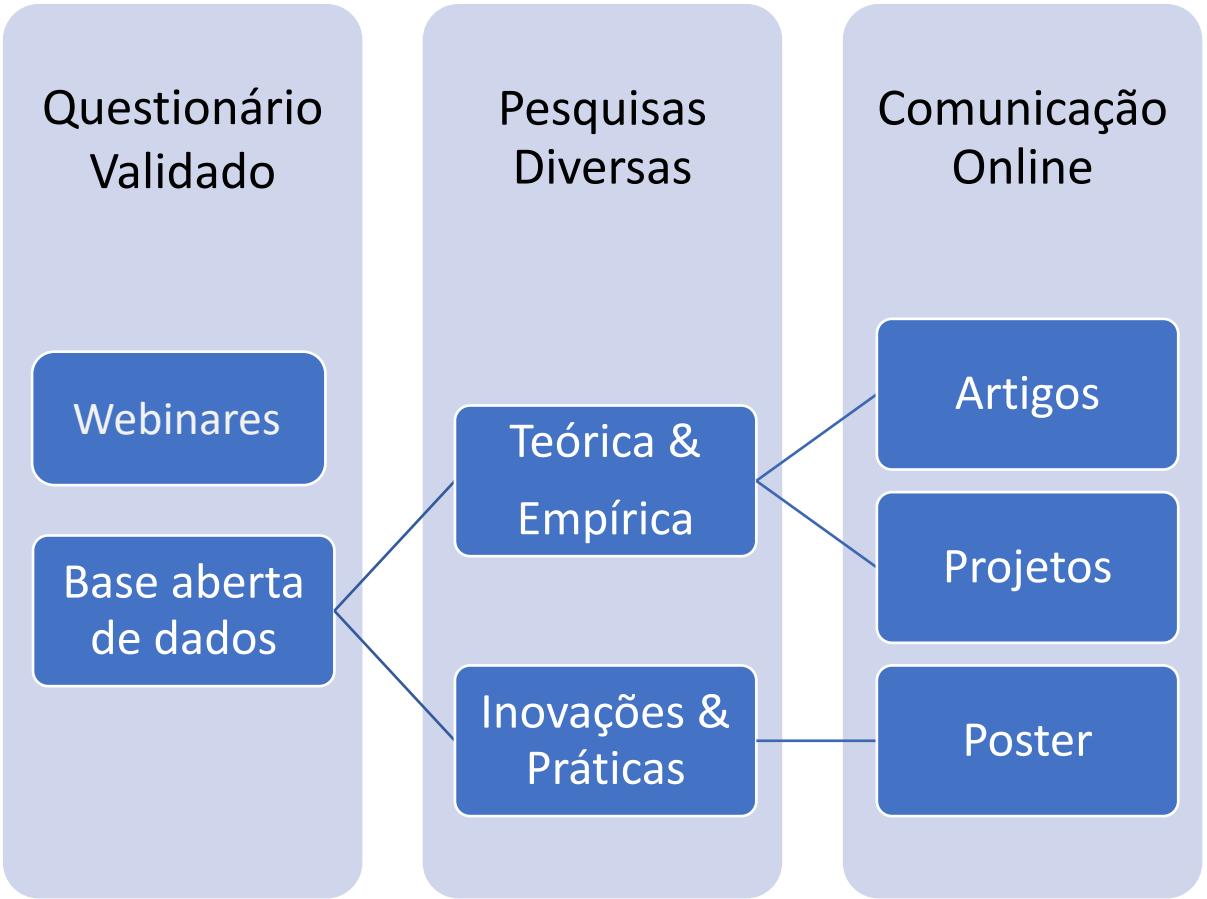


Cronograma

JUNHO-JULHO

AGOSTO-OUTUBRO

NOVEMBRO



Questionário

https://openeducation.eu.qualtrics.com/jfe/form/SV_eEPK5b84iZ9eSRT

Website RRI

http://www.open.ac.uk/blogs/rrimap

Website Rumpus

http://www.open.ac.uk/blogs/rumpus

Referências

Photos by Unknown Authors licensed under CC BY

Okada, A.; Sheehy, K. (2020). O Valor da diversão na aprendizagem online: um estudo apoiado na pesquisa e inovação responsáveis (RRI) e dados abertos. E-curriculum (accepted 4/June/2020)

The Open University

Aqui vamos incluir os logos dos grupos parceiros de pesquisas

Dr. Okada (ale.okada@open.ac.uk)
Prof.Dr. Sheehy (kieron.sheehy@open.ac.uk)