



**FICHA DE UNIDADE CURRICULAR**

**2021/2022**

<b>Curso:</b> Licenciatura em Educação e Formação
<b>Designação:</b> Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Narrativas Digitais
<b>Docente:</b> Fernando Albuquerque Costa
<b>Descrição geral</b> Unidade curricular de opção da Licenciatura em Educação e Formação. Aulas teórico-práticas.
<b>Objetivos / Competências</b>  Objetivos de aprendizagem: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Refletir criticamente sobre os conceitos de sociedade digital em rede, ambientes virtuais de aprendizagem e narrativas digitais.</li><li>2. Explorar diferentes formas de aplicação do conceito de narrativa digital</li><li>3. Aplicar os conhecimentos adquiridos na criação e moderação de ambientes virtuais de aprendizagem em contextos de educação e de formação.</li></ol> Desenvolvimento de competências de: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Reflexão crítica fundamentada sobre diferentes dimensões da sociedade digital em rede e suas implicações para fins de educação e de formação.</li><li>2. Conceção, desenvolvimento e avaliação de diferentes tipos de narrativas digitais como estratégia de aprendizagem e de sustentação de ambientes virtuais.</li><li>3. Estruturação e moderação da aprendizagem em ambientes digitais/virtuais.</li></ol>



### Conteúdos programáticos

1. Sociedade digital em rede e ambientes virtuais de aprendizagem: inteligência coletiva, hibridização dos meios de comunicação, cultura de convergência, cultura participativa, etc..
2. A narrativa digital no contexto da educação e da formação: propriedades e elementos, plataformas e linguagens, combinação e convergência de meios, narrativas transmídia, criação e dinamização de ambientes virtuais de aprendizagem através de narrativas digitais.
3. Estratégias de moderação da aprendizagem em ambientes virtuais.

### Bibliografia geral

- CANCLINI, Nestor Garcia (2008). *Leitores, Espectadores e Internautas*. São Paulo: Iluminuras.
- HERNANDEZ, Fernando (2000). *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: ArtMed.
- JENKINS, Henry (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.
- JÚNIOR, João & COUTINHO, Clara (Orgs.) (2012). *Educação online: conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações*. São Paulo: Editora CRV.
- LÉVY, Pierre (1998). *A Inteligencia Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola.
- MILLER, C. (2008). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam: Elsevier.
- PRATTEN, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. Seattle: CreateSpace.
- RIBEIRO, Ana Elisa; VILELA, Ana Maria Nápoles; SOBRINHO, Jerônimo Coura & SILVA, Rogério (2010). *Linguagem, Tecnologia e Educação*. São Paulo: Peirópolis.
- SANTAELLA, Lucia (2004). *Navegar no ciberespaço: Perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus

### Métodos de ensino

Para além das aulas presenciais, nesta unidade curricular privilegia-se a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de competências, nomeadamente através do envolvimento



ativo dos alunos na exploração e vivência de espaços virtuais alternativos e na criação de narrativas digitais. O próprio espaço da disciplina poderá ser concebido e construído colaborativamente como uma narrativa digital.

### **Regime Geral de Avaliação**

A avaliação desenvolve-se ao longo do semestre, de forma contínua, e tem como base as atividades realizadas individualmente e em pequenos grupos. Individualmente, através da concretização de um portefólio digital que deve incluir: a) uma narrativa digital seguindo o modelo fornecido (30%); b) uma reflexão crítica sobre as aprendizagens realizadas ao longo do semestre (30%). Em grupo, através da apresentação de um trabalho sobre narrativas digitais e o seu potencial para fins educativos (40%).

### **Regime Alternativo de Avaliação**

Os alunos em regime de avaliação alternativa deverão concretizar um plano de trabalho individual específico aprovado pelo docente no início do semestre.

O plano de trabalho individual deverá incluir os seguintes elementos:

1. Realização de um trabalho sobre a problemática da utilização das narrativas digitais em contexto educativo (50%).
2. Elaboração de uma narrativa digital sobre uma temática à escolha e respetiva fundamentação pedagógica (50%)

### **Regras relativas à melhoria de nota**

A melhoria de nota nesta unidade curricular poderá ser realizada de acordo com o estabelecido no regime geral de avaliação.