

FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

2023/2024

Curso Licenciatura em Educação e Formação
Designação Conceção de Projetos com Tecnologias Digitais
Docente(s) Joana Viana Nikoletta Agonács Sandra Fradão
Descrição geral (ECTS, Carga horária, Apoio tutorial, etc.) A U. C. organiza-se em aulas teórico-práticas (3 horas semanais) com 5 ECTS. O apoio tutorial realiza-se sempre que seja considerado relevante quer pelo/a(s) estudante(s) quer pelas docentes, presencialmente ou a distância, mediante agendamento.
Objetivos Refletir sobre a dimensão pedagógica da utilização de tecnologias digitais, e em particular da Internet, na educação e na formação. Desenvolver uma visão crítica da utilização das tecnologias digitais na educação e na formação, especialmente no contexto da realidade portuguesa. Adquirir conhecimentos e desenvolver competências de conceção, dinamização e avaliação de atividades pedagógicas, bem como de comunicação e de gestão da informação, com recurso ao uso de tecnologias digitais online. Compreender o potencial das tecnologias digitais de informação e de comunicação em rede para a criação de ambientes de ensino e de aprendizagem. Analisar a relação entre tecnologias, modelos de organização curricular e teorias da aprendizagem.
Conteúdos programáticos (sinopse) Ambientes de ensino e de aprendizagem assentes nas potencialidades das tecnologias digitais de informação e de comunicação em rede. Conceção, desenvolvimento e avaliação de projetos educativos com recurso às tecnologias digitais. A comunicação na educação e na formação com recurso às tecnologias digitais (comunicação escrita, comunicação visual e comunicação multimédia). Utilização das tecnologias digitais em contextos de educação e formação e a sua relação com modelos de organização curricular e teorias de aprendizagem.

Bibliografia geral

- Abbey, B. (Ed.). (2000). *Instructional and cognitive impacts of web-based education*. Hershey, PA: Idea Group Pub.
- Aggarwal, A. (Ed.). (2000). *Web-based learning and teaching technologies: Opportunities and challenges*. Hershey, PA: Idea Group Pub.
- Agonács, N., Matos, J. F., Bartalesi-Graf, D., & O'Steen, D. N. (2019). Are you ready? Self-determined learning readiness of language MOOC learners. *Education and Information Technologies*. doi:10.1007/s10639-019-10017-1
- Anderson, T., & Elloumi, F. (Eds.). (2004). *Theory and practice of online learning* (ed. electrónica.). Athabasca: Athabasca University.
- Bates, A. W. T. (2019) (2ªEd.). Teaching in a digital age. Guidelines for designing teaching and learning. [eBook disponível](#)
- Clark, D. (2021). *Learning Experience Design: How to Create Effective Learning that Works*. Kogan Page Ltd
- Costa, A. F.; Cardoso, G.; Coelho, A. R. & Pereira, A. (2015). *Sociedade em rede em Portugal. Uma década de transição*. Coimbra: Almedina.
- Costa, F., Viana, J., Trez, T., Gonçalves, C e Cruz, E., (2017). Desenho de atividades de aprendizagem baseado no conceito de aprender com tecnologias. In M. J. Gomes, A. Osório e J. Valente (Eds.). *Challenges 2017. Aprender nas nuvens*. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 407-423. ISBN: 978-989-97374-5-7
- Costa, F. A.; Moura Santos, A.; Silva, A. G. & Viana, J. (2015). Guiões para desenho de cursos MOOC. In MEC (Ed.). *Experiências de Inovação Didática no Ensino Superior*. Lisboa: Gabinete do Secretário de Estado do Ensino Superior, pp. 327-342.
- Costa, F.; Peralta, H. & Viseu, S. (2008). *As TIC na Educação em Portugal. Concepções e Práticas*. Porto: Porto Editora.
- Duffy, T. M., Lowyck, J., & Jonassen, D. H. (1993). *Designing environments for constructive learning*. Berlin; New York: Springer-Verlag.
- Illera, J. L. (2004). El aprendizaje virtual. *Enseñar y aprender en la era digital*. Rosário, Argentina: Homo Sapiens.
- Jonassen, D.H. (Ed.) (2004). *Handbook of research on educational communications and technology*, 2nd. Ed. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Newby, T. J. (2000). *Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media* (2nd ed.). Upper Saddle River, N.J.: Merrill.
- Rossmann, J.R. & Duerden, M. D. (2019). *Designing Experiences*. Columbia University Press.
- Schmidt, M., Tawfik, A. A., Jahnke, I. & Earnshaw, Y. (2021). Learner and User Experience Research. An Introduction for the Field of Learning Design & Technology. EdTech Books. [eBook disponível](#)
- Viana, J. & Moura Santos, A. (2016). MOOC Técnico: desafios do desenho curricular e da produção de conteúdos multimédia. In *3º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior - CNaPPES 2016*, pp. 311-319.
- Viana, J., Costa, F. e Peralta, H. (2017). Aprendizagens pessoais em contextos informais: oportunidades criadas pela Internet. *Revista Observatório*, v.3 (4), 190-231, ISSN 2447-4266.
- Viana, J. (2019). Educação digital (não formal). Uma oportunidade de transformação da Educação Formal. *Revista OMNIA*, 9 (1), 17-24. ISSN: 2183-8720. e-ISSN: 2183-4008.

Estratégias de ensino

A aprendizagem terá como base a reflexão teórica e a aplicação dos conceitos tratados. A reflexão teórica, acontecendo de forma privilegiada no espaço da sala de aula, poderá ter lugar também através de atividades de discussão *online* sempre que possível e adequado. Para além de momentos de exposição por parte da docente, está previsto o envolvimento dos alunos na reflexão individual em torno das temáticas do programa, na realização das atividades práticas propostas para desenvolvimento de trabalhos em pequeno grupo, na pesquisa autónoma e no debate coletivo sobre os temas apresentados. Os alunos terão o apoio da docente, tanto no espaço da aula como fora dela, na forma de tutoria presencial e a distância, a realizar ao longo do semestre, através de um espaço online de partilha e comunicação.

Regime Geral de Avaliação (Modalidades, elementos, calendarização, ponderação, etc.)

Na avaliação das aprendizagens dos alunos neste regime incluem-se as seguintes componentes:

1. Conceção e desenvolvimento de um projeto sobre a utilização pedagógica de tecnologias digitais online, incluindo a criação de vídeos para formação. O trabalho é realizado em grupo, ao longo do semestre, e inclui a concretização de: a) plano de trabalho; b) projeto final, a entregar até ao dia **5 de junho** (45% da classificação final). Este trabalho poderá ser desenvolvido a pensar no contexto organizacional analisado no âmbito da UC Seminário IV.
2. Criação de um vídeo formativo, a realizar individualmente, sobre um dos tópicos de conteúdo alvo do projeto em grupo, dando relevância ao potencial pedagógico de apps e outras ferramentas digitais online, nomeadamente como podem ser usadas para promover a realização de aprendizagens em diferentes áreas de conhecimento e/ou o desenvolvimento de competências transversais. O vídeo deverá ser entregue até ao dia **15 de maio**, com uma entrega prévia do respetivo plano-guião para a gravação vídeo até ao dia **24 de abril** (35% da classificação final).
3. Participação e envolvimento nas atividades das aulas, incluindo os contributos individuais para o desenvolvimento do projeto em grupo e relato sobre o desenvolvimento de trabalho autónomo (20% da classificação final).

A aprovação na UC implica que o/a aluno/a obtenha pelo menos 10 valores, tanto na componente de avaliação individual, como na componente de avaliação em grupo.

No caso dos alunos em regime geral de avaliação só será permitida a mudança para regime de avaliação alternativa em casos devidamente justificados e com a apresentação, antes do dia **20 de março**, de um plano individual de trabalho que deverá ser discutido e aceite pela docente.

Regime Alternativo de Avaliação

Os alunos em regime de avaliação alternativo deverão concretizar um plano de trabalho individual específico, a definir com a docente até ao dia **20 de março**. O plano de trabalho individual inclui os seguintes elementos:

- a. Desenvolvimento de um plano de estruturação de conteúdos para aprendizagem autónoma seguindo princípios de *instructional design*, a entregar até ao dia **27 de março** (35% da classificação final);
- b. Criação de um documentário sobre um dos tópicos de conteúdo alvo das atividades da UC, dando relevância ao potencial pedagógico de apps e outras ferramentas digitais online, nomeadamente como podem ser usadas para promover a realização de aprendizagens em diferentes áreas de conhecimento e/ou o desenvolvimento de competências transversais. O documentário deverá ser entregue até ao dia **15 de maio**, com uma entrega prévia do respetivo plano-guião até ao dia **24 de abril** (35% da classificação final).
- c. Planificação de uma atividade de utilização pedagógica das tecnologias digitais em contexto educativo, a entregar até ao dia **5 de junho** (30% da classificação final);

A aprovação na UC implica que o/a aluno/a obtenha pelo menos 10 valores em cada componente de avaliação. E implica a presença obrigatória nos momentos de avaliação definidos pela docente.

Regras relativas à melhoria de nota

Os alunos poderão proceder à melhoria de nota de acordo com o estabelecido no Regulamento da Avaliação do IE.

A reformulação dos trabalhos apresentados decorre sob proposta ou em acordo com a docente, em função da análise de cada caso, seguindo-se as datas definidas para a avaliação alternativa, nos seus diferentes componentes.