

FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

2024/2025

<p>Curso</p> <p>Mestrado em Educação e Tecnologias Digitais (Regime a Distância)</p>
<p>Designação</p> <p>Educação e Habitats Digitais</p>
<p>Docente(s) (Indicar também qual o docente responsável pela U.C.)</p> <p>Nikoletta Agonács</p>
<p>Descrição geral (ECTS, Carga horária, Apoio tutorial, etc.)</p> <p>7,5 ECTS. Disciplina semestral, composta por aulas teórico-práticas.</p> <p>A uc integra um total de 210 horas de trabalho desenvolvidas em regime intensivo durante o 3º trimestre do curso. Com um total de 35 horas de contacto, a uc organiza-se em regime totalmente assíncrono, assumindo a seguinte distribuição:</p> <p>Horas de contacto assíncrono a distância teóricas: 5 Horas de contacto assíncrono a distância teórico-práticas:15 horas de contacto assíncrono a distância de orientação tutorial:15</p> <p>A uc dispõe 4 sessões síncronas de tutoria individualizada aos alunos.</p> <p>As atividades constituintes da uc são desenvolvidas através da plataforma http://elearning.ulisboa.pt, sendo requerida a realização de pelo menos 2/3 das tarefas propostas.</p>
<p>Objetivos / Competências</p> <p>A UC tem uma estrutura modular e funciona de forma totalmente assíncrona. Os objetivos específicos de aprendizagem estão definidos no nível de compreensão, análise e aplicação e procuram levar o estudante a:</p> <ul style="list-style-type: none">• compreender o desenvolvimento tecnológico digital atual nas suas relações com os processos sociais e a educação;• compreender as bases conceptuais do desenvolvimento de comunidades de prática com tecnologias digitais e saber aplicá-las na construção de comunidades de prática online;• identificar as bases conceptuais dos habitat digitais online e saber analisá-los de forma crítica;• compreender as relações e interações pessoa-máquina e saber analisar a sua importância para o desenho da experiência do utilizador (user experience) em ambientes online;



- aplicar as bases conceptuais de desenho de experiências (user & learning experience) para a estruturação de ambientes de aprendizagem online.

Há igualmente um conjunto de competências a desenvolver na UC:

- pensamento crítico e comunicação (netiqueta) através da análise crítica das relações entre o desenvolvimento tecnológico digital e as oportunidades trazidas pelas tecnologias digitais;
- aplicação dos princípios e estratégias subjacentes ao desenho de experiências (UX e LX) na análise de ambientes de aprendizagem online
- criação de propostas pedagógicas através da aplicação a) dos princípios e estratégias subjacentes às teorias da aprendizagem situada em comunidades de prática; e b) dos princípios de UX e LX para diferentes ambientes de aprendizagem online

Conteúdos programáticos (sinopse)

A unidade curricular inclui os seguintes conteúdos programáticos, organizados em módulos sequenciais:

- Módulo 1: Práticas sociais e aprendizagem situada em comunidades de prática: fundamentos e conceitos básicos; design e cultivo de comunidades de prática com tecnologias digitais.
- Módulo 2: Habitats digitais: elementos constitutivos e exemplos em diferentes esferas de atividade; perspetiva crítica sobre habitats digitais na área da educação.
- Módulo 3: Interação pessoa-máquina (HCI) e desenho da interação mediada pelas tecnologias digitais (User Experience Design).
- Módulo 4: Desenho da experiência de utilizador em educação: design de experiências de aprendizagem (Learning Experience Design) para ambientes online.

Bibliografia geral

Agonács, N., & Matos, J. F. (2020). Learner Agency in Distance Education Settings: Understanding Language MOOC Learners' Heutagogical attributes. In S. Hase, & L. M. Blaschke (Eds.), *Unleashing the Power of Learner Agency*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/up/MOOC>

Clark, D. (2021). *Learning Experience Design: How to Create Effective Learning that Works*. Kogan Page Ltd.

Norman., D. A. (2004). *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.

Rogers, Y., Sharo, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (5th ed.). John Wiley & Sons.

Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2020). *Learning to Make a Difference: value creation in social learning spaces*. Cambridge University Press.



Wenger, E., White, N. & Smith, J. (2009). *Digital Habitats: Stewarding Technology for Communities*. CPSquare. Wenger, E., White, N. & Smith, J. (2009). *Digital Habitats: Stewarding Technology for Communities*. Portland, OR: CPSquare.

Em cada Módulo é fornecida bibliografia específica.

Métodos de ensino

Os vários módulos adoptam métodos de ensino diversificados. No entanto, as atividades de aprendizagem centram-se na exploração dos temas propostos através de vídeos e textos de apresentação dos temas, vídeo tutoriais, trabalhos individuais e análise e aplicação em grupos. São analisados textos teóricos sobre cada tema, bem como artigos de investigação em educação e exemplos suportados por material empírico variado. Assume-se a leitura orientada e de reflexão preparatória para a produção de contributos individuais e em grupo durante a UC. As metodologias de ensino-aprendizagem adotadas assentam maioritariamente em **atividades de trabalho autónomo, individual e realizado em regime assíncrono**.

Todos os recursos a usar nos módulos estão disponíveis na plataforma *Moodle* da Universidade de Lisboa (<http://elearning.ulisboa.pt>).

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

Nesta unidade curricular aplica-se o Regime Geral, para a generalidade dos alunos, e o Regime Alternativo para os alunos abrangidos pelo regime especial que dele pretendam usufruir.

Existem momentos de avaliação em cada um dos módulos temáticos. Os trabalhos desenvolvidos têm de ser submetidos na plataforma institucional, <http://elearning.ulisboa.pt>, para avaliação respeitando as regras e os prazos previamente estabelecidos.

A avaliação incide (i) nos produtos realizados pelos alunos individualmente nos Temas 1, 2 e 3, e (ii) em trabalho colaborativo ou individual no Tema 4. A avaliação das aprendizagens é realizada de forma sistemática em cada um dos temas incide sobre:

Tema 1 – 10% (trabalho individual) - reflexão crítica, em formato de fórum de discussão sobre CdP

Tema 2 – 20% (trabalho individual) - caracterização de um HD

Tema 3 – 20% (trabalho individual) – teste online

Tema 4 – 50% - dentro do tema 4 as atividades serão avaliadas na seguinte forma:

- Componente individual (valorizado em 60%) – avaliação e análise de um MOOC de ponto de vista de UX
- Componente de trabalho colaborativo (valorizado em 40%) – criação de um guião (storyboard ou protótipo) para uma experiência de aprendizagem em ambientes online

Regime Alternativo de Avaliação (Modalidades, estudantes abrangidos, elementos, calendarização, ponderação, etc.)

O regime alternativo de avaliação prevê a elaboração de um projeto educativo para estruturação de uma experiência de aprendizagem em ambiente online que integre diferentes recursos abordados nesta disciplina, seguido de discussão oral



INSTITUTO DE
EDUCAÇÃO
—
ULISBOA

do mesmo através do sistema de webconferência Colibri Zoom. A ponderação da nota final será repartida entre o projeto submetido (50%) e a sua discussão oral (50%).

O aluno deve comunicar ao docente, **na primeira semana de aulas**, se pretende usufruir deste regime de avaliação.

Regras relativas à melhoria de nota

A melhoria de nota nesta unidade curricular poderá ser realizada no ano académico seguinte, de acordo com o estabelecido no Regulamento de Avaliação das Aprendizagens.