



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

2021/2022

Curso Mestrado em Educação – Educação e Tecnologias Digitais
Designação Educação e Habitats Digitais (regime a distância)
Docente(s) (Indicar também qual o docente responsável pela U.C.) Nikoletta Agonács
Descrição geral (ECTS, Carga horária, Apoio tutorial, etc.) 7,5 ECTS. Disciplina semestral, composta por aulas teórico-práticas com uma carga horária de 2.5 horas semanais, assumindo um cariz totalmente a distância. A Unidade Curricular é composta por 4 módulos, realizados ao longo do 2º semestre.
Objetivos / Competências A unidade curricular tem como objetivos de aprendizagem: (a) compreensão do desenvolvimento tecnológico digital atual nas suas relações com os processos sociais e a educação (b) aquisição de espírito crítico sobre o papel das tecnologias digitais na aprendizagem (c) conhecimento de conceitos básicos associados ao design de cenários de aprendizagem com tecnologias digitais e saber aplicá-los na sua construção (d) conhecimento de bases conceptuais do desenvolvimento de comunidades de prática com tecnologias digitais e saber aplicá-las na construção de comunidades online. Há igualmente um conjunto de competências a desenvolver na UC: (a) análise crítica das relações entre o desenvolvimento tecnológico digital e as oportunidades trazidas pelas tecnologias digitais (b) criação e adaptação de cenários de aprendizagem, com tecnologias digitais, com objetivos de aprendizagem em áreas específicas dos currículos (c) aplicação dos princípios e estratégias subjacentes às teorias da aprendizagem situada em comunidades de prática na implementação de atividades de ensino com tecnologias digitais



Conteúdos programáticos (sinopse)

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

Tema 1: práticas sociais e aprendizagem situada em comunidades de prática: fundamentos e conceitos básicos. design e cultivo de comunidades de prática com tecnologias digitais

Tema 2: habitats digitais: elementos constitutivos e exemplos em diferentes esferas de atividade; perspetiva crítica sobre habitats digitais na área da educação

Tema 3: interação pessoa-tecnologia e design da interação mediada pelas tecnologias digitais (UX design)

Tema 4: cenários de aprendizagem: modelos, objetivos, recursos e estratégias de implementação com utilização de tecnologias digitais (incluído tecnologia móvel)

Bibliografia geral

iTEC (2015). *Projeto iTEC*. <http://itec.eun.org>.

Kaptelinin, V. & Nardi, B. (2006). *Acting with Technology*. Cambridge: MIT Press.

Matos, J.F. (2010). *Princípios orientadores para o desenho de Cenários de Aprendizagem*. Lisboa: Projeto LEARN.

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

Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

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 têm métodos de ensino diversificados, no entanto, no geral, as atividades centram-se na exploração dos temas propostos através de apresentações pelo professor, trabalho em pequeno grupo e análise em grande grupo. São analisados textos teóricos sobre cada tema, bem como trabalhos de investigação em educação e exemplos através de material empírico variado. Assume-se a leitura orientada e de reflexão preparatória para a produção de contributos individuais e em grupo durante a uc. Todos os recursos a usar nos módulos estão disponíveis na plataforma ead da Universidade de Lisboa (ead.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.



No regime de lecionação a distância 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 (design de um cenário de aprendizagem num dado habitat digital).

A avaliação das aprendizagens é realizada de forma sistemática em cada um dos temas incide sobre:

Tema 1 – 10% (trabalho individual)

Tema 2 – 20% (trabalho individual)

Tema 3 – 20% (trabalho individual)

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

- Produtos realizados pelos alunos individualmente (valorizado em 60%);
- Trabalho colaborativo (design de um cenário de aprendizagem num dado habitat digital, no Tema 4, valorizado em 40%).

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

No caso de alunos abrangidos pelo regime especial, o respetivo docente indicar-lhes-á os trabalhos a realizar. 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 na unidade curricular pode ser realizada através da realização de um exame final, incidindo sobre temas da unidade curricular, devendo ser dado conhecimento dessa pretensão ao docente até três dias após a afixação da nota. O exame decorrerá online no período de avaliações, de acordo com o calendário escolar definido.