



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

2023/2024

Curso
Mestrado em Educação e Formação – E-learning e Formação a Distância
Designação
Habitats Digitais para E-learning
Docente(s) (Indicar também qual o docente responsável pela U.C.)
Nikoletta Agonács
Descrição geral (ECTS, Carga horária, Apoio tutorial, etc.)
7,5 ECTS
Objetivos / Competências
Objetivos de aprendizagem:
<ul style="list-style-type: none">a) Compreender o desenvolvimento tecnológico digital atual nas suas relações com os processos sociais e a educação e formação a distância.b) Conhecer e compreender alguns conceitos de base relacionados à ideia de aprendizagem como prática social no ambiente online e as bases conceptuais do desenvolvimento de comunidades de prática com tecnologias digitais e saber aplicá-las na construção de comunidades online.c) Adquirir espírito crítico sobre o papel das tecnologias digitais na construção de ambientes de aprendizagem online.d) 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.
Competências a desenvolver:
<ul style="list-style-type: none">a) pensamento crítico e comunicação (netiqueta) através da análise crítica das relações entre o desenvolvimento tecnológico digital e as oportunidades trazidas pelas tecnologias digitais;



- b) compreensão e reflexão crítica sobre conceitos relacionados à aprendizagem como prática social no ambiente online;
- c) 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)

Temas

- Comunidades de prática
- Habitat digital
- Os cursos massivos e abertos (MOOC)
- Uma teoria de aprendizagem para ambientes online (Heutagogia)
- Educação 3.0 e 4.0
- Modelo 70/20/10
- LMS versus LXP
- Interação pessoa-tecnologia (HCI) e Desenho da experiência do utilizador (UX Design)
- *Instructional designer versus Learning Experience Designer*
- Desenho emocional (*Emotional design*)
- Ecossistemas de aprendizagem

Bibliografia geral (até 20 obras)

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*

Em cada Módulo é fornecida bibliografia específica.



Métodos de ensino

Atividades

As atividades a realizar nesta unidade curricular assentam basicamente em:

- Tarefa 1: Uma apresentação de 20-30 minutos (e publicação da apresentação na plataforma) sobre um conceito escolhido (envolve consulta dos recursos fornecidos e pesquisa de recursos adicionais) e a elaboração de uma atividade interativa para a sala da aula.
- Tarefa 2: Após a apresentação, formulação de uma pergunta para ser refletido e discutido no Fórum de discussão online.
- Tarefa 3: Reflexão, análise e discussão das questões colocadas no Fórum de discussão online.
- Tarefa 4: Caracterização e análise crítica de um habitat digital escolhido pelo formando.
- Tarefa 5: Produto final – desenho de um ecossistema de aprendizagem para uma organização escolhida pelos formandos.

As temáticas desenvolvem-se de acordo com o calendário estabelecido.

Métodos de trabalho e recursos

Todos os recursos de base são disponibilizados na plataforma da unidade curricular.

As tarefas vão ser realizadas na seguinte forma:

- Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa 3, Tarefa 4: são trabalhos individuais.
- Tarefa 5: é um trabalho desenvolvido em grupo.

Os conteúdos programáticos selecionados para serem objeto de estudo na unidade curricular visam dar corpo e substância à atividade dos alunos. Assim:

A compreensão, por parte dos alunos, do desenvolvimento tecnológico digital atual e das suas relações com os processos sociais e a educação e formação, realiza-se através da caracterização e da análise de habitats digitais como produto humano e do sentido prospetivo com que as tecnologias digitais são atualmente encaradas em diversas esferas sociais, nomeadamente na formação a distância e e-learning.

A aquisição de espírito crítico sobre o papel das tecnologias digitais na aprendizagem e na formação a distância é visada através do aprofundamento da temática sobre vários conceitos relacionados à aprendizagem como prática social no ambiente online e da análise dos resultados da investigação realizada nesses domínios.

Para atingir o objetivo de conhecer e aplicar os conceitos básicos associados ao design de experiências de aprendizagem com recurso à utilização de tecnologias digitais, é proposta a elaboração de um ecossistema de aprendizagem como produto final da unidade.



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

A metodologia de ensino valoriza de forma equilibrada a exposição dos alunos a ideias, conceitos, processos e técnicas por parte do docente, com a participação ativa dos alunos na leitura e análise de elementos documentais selecionados, na exploração, análise crítica e na mobilização dos conceitos e técnicas apreendidos na forma de apresentações dos conceitos elaborados pelos formandos e ainda pela interação e desenvolvimento de produtos em trabalho colaborativo de grupo.

A atividade dos alunos é suportada na plataforma elearning.ulisboa.pt da Universidade de Lisboa onde têm acesso integral à documentação usada na unidade curricular, aos recursos digitais essenciais e onde submetem os produtos desenvolvidos e a avaliação das aprendizagens é registada.

A avaliação das aprendizagens é realizada de forma sistemática em cada uma das tarefas em base da seguinte ponderação:

Tarefa 1	35%
Tarefa 2	
Tarefa 3	10%
Tarefa 4	20%
Tarefa 5	35%

A aprovação na UC implica que o/a estudante obtenha no mínimo 10 valores, tanto na componente de avaliação individual, como na componente de avaliação em grupo.

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

Os estudantes que se enquadrem no regime alternativo de avaliação deverão solicitar ao docente um plano de trabalho individual até **ao final da 2ª semana de aulas**. O plano (as tarefas a realizar e as datas para entrega) será elaborado conjunto com o formando.

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.