

### IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

<b>Ano Letivo</b> Academic Year	2023-24	<b>Ano Curricular</b> Curricular Year	1	<b>Período</b> Term	S1	<b>ECTS:</b>	6
<b>Obrigatória</b> Compulsory	S	<b>Área Científica</b> Scientific Area	N/D				
<b>Unidade Curricular</b> Curricular Unit	[9006550] Desenho de Percursos de Aprendizagem em Ambientes Digitais						
<b>Curso</b> Course	[216] Pós-Graduação em Educação Digital						
<b>Docente responsável</b> Teacher Responsible	[245] Maria Adriana Príncipe Cardoso						

### CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0025:00	(OT) Orientação Tutorial:	0000:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0125:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0150:00

### DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Não existem docentes definidos para esta unidade curricular.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

No final desta UC, espera-se que os/as formandos/as:

1. perspetivem a educação digital no atual contexto socioeducativo;
2. mobilizem princípios para a utilização de multimédia na educação;
3. dominem diferentes metodologias para o desenvolvimento de experiências de aprendizagem em ambientes digitais;
4. conheçam práticas inovadoras para a construção de percursos de aprendizagem em ambientes digitais;
5. concebam percursos de aprendizagem em ambientes digitais.

### LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

At the end of this UC, trainees are expected to:

1. get a perspective on the digital education in the current socio-educational context;
2. mobilize principles for the use of multimedia in education;
3. master different methodologies for the development of learning experiences in digital environments;
4. learn about innovative practices for building learning pathways in digital environments;
5. design learning paths in digital environments.

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Sociedade, cultura e educação digital
2. Modalidades de ensino e aprendizagem mediadas por tecnologias digitais
3. Comunicação multimédia em educação
4. Metodologias para o desenvolvimento de percursos de aprendizagem em ambientes digitais
5. Práticas inovadoras em educação digital

**SYLLABUS:**

1. Society, culture and digital education
2. Teaching and learning models mediated by digital technologies
3. Multimedia communication in education
4. Methodologies for the development of learning pathways in digital environments
5. Innovative practices in digital education

### DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Objetivo 1. Perspetivar a educação digital no atual contexto socioeducativo.

Conteúdo programático 1. Sociedade, cultura e educação digital.

Conteúdo programático 2. Modalidades de ensino e aprendizagem mediadas por tecnologias digitais.

Objetivo 2. Mobilizar princípios para a utilização de multimédia na educação.

Conteúdo programático 3. Comunicação multimédia em educação.

Objetivo 3. Dominar diferentes metodologias para o desenvolvimento de experiências de aprendizagem em ambientes digitais.

Conteúdo programático 4. Metodologias para o desenvolvimento de percursos de aprendizagem em ambientes digitais.

Objetivo 4. Conhecer práticas inovadoras para a construção de percursos de aprendizagem em ambientes digitais.

Conteúdo programático 5. Práticas inovadoras em educação digital.

Objetivo 5. Conceber percursos de aprendizagem em ambientes digitais.

Conteúdos programáticos 3, 4 e 5 acima mencionados.

**DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:**

Learning outcome 1. Get a perspective on the digital education in the current socio-educational context;

Syllabus 1. Society, culture and digital education.

Syllabus 2. Teaching and learning models mediated by digital technologies.

Learning outcome 2. Mobilize principles for the use of multimedia in education.

Syllabus 3. Multimedia communication in education

Learning outcome 3. Master different methodologies for the development of learning experiences in digital environments.

Syllabus 4. Methodologies for the development of learning pathways in digital environments

Learning outcome 4. Learn about innovative practices for building learning pathways in digital environments.

Syllabus 5. Innovative practices in digital education

Learning outcome 5. Design learning paths in digital environments.

Syllabus 3., 4. e 5. presented above.

### METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A UC funciona em regime *e-learning* e envolve sessões assíncronas e síncronas, privilegiando-se a vertente assíncrona.

O sistema de gestão da aprendizagem utilizado é o *Moodle*.

As sessões síncronas são dinamizadas na plataforma *Collibri/ Zoom*.

Como suporte à aprendizagem, são disponibilizados recursos em suporte audiovisual, materiais textuais e hiperligações.

São disponibilizadas diversas atividades práticas para mobilização de conhecimentos adquiridos.

São dinamizados fóruns específicos para discussão de trabalhos e atividades, bem como fóruns gerais de discussão.

É assegurada tutoria para acompanhamento dos trabalhos em curso.

A avaliação dos/as formandos/as é realizada através de:

#### **Metodologia A**

Avaliação contínua:

- Envolvimento e participação - 20%
- Projeto de conceção de um percurso de aprendizagem para ambiente digital - 80 %

#### **Metodologia B**

Exame:

- Projeto de conceção de um percurso de aprendizagem para ambiente digital - 80%
- Apresentação oral e discussão do projeto - 20%

### TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The UC adopts an e-learning model and involves asynchronous and synchronous sessions, prioritizing the async mode.

*Moodle* is the learning management system adopted.

The synchronous sessions are streamed through the Zoom videoconferencing platform.

Audiovisual and textual resources are available to support learning, both online and offline.

Practical assignments are provided to stimulate the application of skills in practice.

Forums are available where trainees and teachers can ask questions, share their experiences, and discuss topics of mutual interest.

This CU has tutoring to monitor the ongoing projects.

The assessment of students is carried out through:

#### **Methodology A**

Continuous assessment :

- Participation - 20%
- Project: create a learning pathway for the digital environment - 80%

#### **Methodology B**

Exam:

- Project: design a learning path for the digital environment - 80%
- Oral presentation and discussion of the project - 20%

**DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:**

Esta unidade curricular visa que os/as formandos/as mobilizem os fundamentos teóricos em torno da educação digital, utilização de multimédia na educação, metodologias para o desenvolvimento de experiências de aprendizagem e práticas digitais inovadoras para a elaboração de percursos de aprendizagem em contextos digitais. Para o efeito, realizam-se sessões assíncronas, com recurso a conteúdos disponíveis no *Moodle*, a fóruns de discussão e a atividades práticas para mobilização de conhecimentos. Realizam-se ainda sessões síncronas, com recurso à metodologia de sala de aula invertida. A orientação tutorial decorre quer em sessões síncronas, quer em sessões assíncronas.

**DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:**

In this CU, students are expected to mobilize the theoretical foundations of digital education, the use of multimedia in education, the methodologies for the development of learning experiences and innovative digital practices for building learning pathways in digital environments. For this purpose, asynchronous sessions are held, resorting to content available in Moodle, forum discussions and practical activities to mobilize knowledge. Synchronous sessions are used as flipped classroom methodology. Tutorial guidance takes place in both asynchronous and asynchronous sessions.



**BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:**

Allen, M. W., & Sites, R. (2012). *Leaving ADDIE for SAM: An agile model for developing the best learning experiences*. American Society for Training and Development.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Cardoso, A., Souza, J., Rodrigues, R. P., & Palma, N. (2021). Ciclo de desenvolvimento de um recurso educativo digital para o 1.º Ciclo do Ensino Básico. *Indagatio Didáctica*, 13(5), 125-141.

Comissão Europeia/EACEA/Eurydice (2019). *A Educação Digital nas Escolas da Europa. Relatório Eurydice*. Serviço das Publicações da União Europeia.

Jung, H., Kim, Y., Lee, H., & Shin, Y. (2019). Advanced design for successive E-Learning: Based on the successive approximation model (SAM). *International Journal on E-Learning*, 18(2), 191-204.

Lucas, M. & Moreira, A. (2018). *DigCompEdu: Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores*. Universidade de Aveiro.

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.