

MODELOS PEDAGÓGICOS E COMPETÊNCIAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (MASTED-02-01)				
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO:		Mestrado em Educação Integrada STEAM (MASTED)		
SEMESTRE: Segundo	TIPO: Básico	CRÉDITOS: 5 ECTS	CARGA HORÁRIA: 125 hours	ORIENTAÇÃO: 2 horas/semana
IDIOMA: Português/Inglês amigável				

OBJETIVOS	
Gerais	Explore o uso eficaz de ferramentas colaborativas e tecnologias digitais para aprendizado.
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar ferramentas multimídia para criar conteúdo e cursos de aprendizado online. • Analisar projetos de pesquisa-ação que envolvam investigar práticas com a intenção de melhorá-las. • Conhecer respostas inovadoras às oportunidades e desafios que a tecnologia permite nos contextos pedagógicos. • Explorar ambientes dinâmicos que envolvem os alunos em interações com imagens, palavras, vídeos e animações. • Produzir um portfólio online que inclua práticas de aprendizado com mídias multimídia. • Conhecer comunidades profissionais de prática que dão visibilidade e expansão aos projetos realizados.
CONTEÚDO	
Os conteúdos desta unidade curricular estão centrados na abordagem de temas relacionados com o uso de tecnologias de informação e comunicação num contexto educacional. Pretende-se melhorar a ligação entre teoria, resultados de pesquisa e prática em salas de aula e organizações. Pretende-se despertar e motivar os alunos a fundamentar as opções a serem adotadas em sua prática profissional. Será promovida uma reflexão particular sobre o uso de recursos digitais para abordagens integradas.	
COMPETÊNCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> • C1: Desenvolvimento de conhecimento e compreensão em pedagogias digitais. • C2: Desenvolvimento de habilidades cognitivas e procedimentais avançadas associadas ao desenvolvimento e criação de conhecimento. • C8: Desenvolvimento profissional e autorreflexão. • C9: Integração do conhecimento teórico adquirido ao longo do curso com a prática de campo. • C10: Desenvolvimento de habilidades de comunicação e cooperação com diferentes partes interessadas. • C12: Desenvolvimento da competência em literacia crítica. • C15: Desenvolvimento de competências em pedagogia digital para usar, planejar e implementar novas tecnologias. • C16: Desenvolvimento de compromisso profissional usando tecnologias digitais. 	
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	
Conhecimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento de dispositivos digitais e recursos para melhorar práticas de ensino. • Conhecimento de modelos pedagógicos na educação a distância.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Planejar e implementar dispositivos digitais e recursos no processo de ensino, a fim de aumentar a eficácia das intervenções de ensino. • Gerenciar e orquestrar estratégias de ensino digital de forma apropriada. • Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos para a instrução. • Capacidade de usar tecnologias digitais e serviços para melhorar a interação com os alunos, individual e coletivamente, dentro e fora da sessão de aprendizado.

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de usar tecnologias digitais para oferecer orientação e assistência oportuna e direcionada.
Atitudes/valores	<ul style="list-style-type: none"> • Disposição para refletir, discutir, redesenhar e inovar estratégias pedagógicas para envolver ativamente os alunos. • Disposição para refletir, discutir, redesenhar e inovar estratégias pedagógicas para personalizar a educação por meio do uso de tecnologias digitais. • Disposição para refletir, discutir, redesenhar e inovar estratégias de ensino em resposta às evidências digitais encontradas, no que diz respeito às preferências e necessidades dos alunos, bem como à eficácia de diferentes intervenções de ensino e formatos de aprendizagem.
MÉTODOS DE ENSINO	
<p>A unidade curricular consiste em quatro módulos articulados entre si. Embora a disciplina original seja em modo remoto, os alunos do MASTED terão aulas presenciais. As atividades estão centradas na exploração dos temas propostos, por meio da leitura e análise crítica de textos selecionados; análise e reflexão crítica de modelos de aprendizagem e práticas de alto impacto implementadas em contextos online.</p>	
AVALIAÇÃO	
<p>A avaliação inclui a produção de um portfólio digital individual que deve incluir textos e reflexões resultantes das atividades de apresentação e discussão de ideias (30%), com referência a experiências pedagógicas ou projetos com tecnologias e seus resultados (70%).</p>	
PRÉ-CONDIÇÕES	
Nenhum	
DEPARTAMENTO	Escola Superior de Educação e Ciências Sociais
PROFESSORES	Rita Cadima
LITERATURA	<ul style="list-style-type: none"> • Carvalho, A. A. (Coord.) (2015). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Lisboa: ME • Figueiredo, A., Afonso, A. (2006). Managing learning in virtual settings: The role of context. NY, Ideagroup • Jonassen, D. H. (2007). Computadores, Ferramentas Cognitivas: Desenvolver o pensamento crítico nas escolas. Porto: Porto Editora • Bidarra, J. & Rusman, E. (2017) Towards a pedagogical model for science education: bridging educational contexts through a blended learning approach, OpenLearning: The Journal of Open, Distance and e-Learning, 32:1, 6-20 • Matos, J.F. (2010). Princípios orientadores para o desenho de Cenários de Aprendizagem. Lisboa: Projeto LEARN • Miranda, G. L. (Org) (2009). Ensino Online e Aprendizagem Multimédia. Lisboa: Relógio d'Água Editores • Salmon, G. (2013) E-tivities: The key to active online learning. Abingdon: Routledge • Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, meaning and identity. Cambridge: Cambridge University Press • Bers, M. U., Flannery, L., Kazakoff, E. R., & Sullivan, A. (2014). Computational thinking and tinkering: Exploration of an early childhood robotics curriculum. Computers & Education, 72, 12. • Ramos, J.L., Espadeiro, R.G. & Monginho, R. (2020) The Virtual School and Journalist in the Digital Age. In Video-supported collaborative learning Teacher;s Manual. HAMK.FI. (Finland). ISBN 978-951-830-579-1.