

| APRENDIZAGEM BASEADA EM MATERIAIS INTERATIVOS E MULTIMÍDIA (MASTED-02-03) | | | | |
|--|--------------|---|-----------------------|--------------------|
| PROGRAMA DE GRADUAÇÃO: | | Mestrado em Educação Integrada STEAM (MASTED) | | |
| SEMESTRE: | TIPO: | CRÉDITOS: | CARGA HORÁRIA: | ORIENTAÇÃO: |
| Segundo | Básico | 7,5 ECTS | 187,5 horas | 2 horas/semana |
| IDIOMA: Português/Inglês amigável | | | | |

| OBJETIVOS | |
|--|---|
| Gerais | Conhecer e aplicar as diversas metodologias multimídia na aprendizagem de acordo com teorias específicas de aprendizagem. |
| Específicos | <ul style="list-style-type: none"> Distinguir entre multimídia, recursos multimídia e metodologias multimídia. Projetar estratégias e ambientes de aprendizagem mediados por recursos multimídia. |
| CONTEÚDO | |
| O design de ambientes de aprendizagem que focam ou são apoiados por recursos multimídia interativos pressupõe um conhecimento das teorias de aprendizagem (e suas suposições). Da mesma forma, o conhecimento das principais características das várias metodologias multimídia aprimora o uso de recursos multimídia, agindo de acordo com teorias específicas de aprendizagem. Será promovida uma reflexão particular sobre o uso de recursos digitais para abordagens integradas | |
| COMPETÊNCIAS | |
| <ul style="list-style-type: none"> C2: Desenvolvimento de habilidades cognitivas e procedimentais avançadas associadas ao desenvolvimento e criação de conhecimento. C9: Integração do conhecimento teórico adquirido ao longo do curso com a prática de campo. C11: Desenvolvimento de competência multilíngue. C14: Desenvolvimento de competências digitais avançadas. C15: Desenvolvimento de competências em pedagogia digital para usar, planejar e implementar novas tecnologias. C16: Desenvolvimento do compromisso profissional usando tecnologias digitais. | |
| RESULTADOS DE APRENDIZAGEM | |
| Conhecimento | <ul style="list-style-type: none"> Conhecimento e aplicação das diversas metodologias multimídia na aprendizagem. Conhecimento das suposições das principais teorias de aprendizagem, aplicando-as na concepção ou uso de um recurso multimídia. |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> Capacidade de utilizar recursos multimídia para atender às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos, permitindo que avancem em diferentes níveis e velocidades, e sigam trajetórias e objetivos de aprendizagem individuais. Capacidade de utilizar recursos multimídia para promover o engajamento ativo e criativo dos alunos com um determinado assunto. Capacidade de utilizar recursos multimídia dentro de estratégias pedagógicas que promovam habilidades transversais dos alunos, pensamento profundo e expressão criativa |
| Atitudes/valores | <ul style="list-style-type: none"> Disposição para refletir, discutir, redesenhar e inovar estratégias pedagógicas para envolver ativamente os alunos. |
| MÉTODOS DE ENSINO | |
| As sessões em sala de aula serão usadas para sistematizar o conhecimento e as habilidades adquiridas, exercitar as metodologias multimídia apresentadas e refletir sobre o uso dessas metodologias em contextos específicos de ensino-aprendizagem. Embora a disciplina original seja em modo remoto, os alunos do MASTED terão aulas presenciais. De forma autônoma, espera-se que o aluno estude os recursos de aprendizagem sugeridos (aulas em vídeo e artigos científicos) e realize várias atividades relacionadas à exploração de recursos multimídia | |

e à reflexão sobre seu uso na sala de aula de acordo com diversas teorias de aprendizagem. Essa reflexão deve ser feita com os colegas, por meio do uso de fóruns de discussão. Vários recursos multimídia serão apresentados e analisados ao longo do semestre.

AVALIAÇÃO

Na avaliação desta unidade curricular, é aplicado o método de avaliação periódica. Elementos desta avaliação incluem:

- Análise de um recurso multimídia objetivista (50%)
- Análise de um recurso multimídia construtivista (50%)

PRÉ-CONDIÇÕES

Nenhum

| | |
|---------------------|--|
| DEPARTAMENTO | Escola Superior de Educação e Ciências Sociais |
|---------------------|--|

| | |
|--------------------|---------------|
| PROFESSORES | Filipe Santos |
|--------------------|---------------|

| | |
|-------------------|--|
| LITERATURA | <ul style="list-style-type: none">• Mayer, R.E. (2019). <i>Multimedia Learning</i> (2nd Edition). Cambridge: Cambridge University Press.• Mayer, R. (Ed.) (2014). <i>The Cambridge Handbook of Multimedia Learning</i> (2nd Edition). Cambridge: Cambridge University Press.• Bower, M. (2017). <i>Design of Technology-enhanced Learning: Integrating Research and Practice</i>. Warrington, UK: Emerald Publishing Limited• Miranda, G. L. (Org.)(2009). <i>Ensino Online e Aprendizagem Multimedia</i>. Lisboa: Relógio d'Água Editores.• Jonassen, D. H. (2007). <i>Computadores, Ferramentas Cognitivas: Desenvolver o pensamento crítico nas escolas</i>. Porto: Porto Editora.• Lee, W., Owens, D. (2004). <i>Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions</i> (Ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer. |
|-------------------|--|