

Contrato de Aprendizagem

Curso: Reconfigurar a Formação: A Pedagogia da Presença em Plataformas e Ambientes Digitais

Este documento integra o portefólio académico de Maria Sousa Videira, formadora e aluna do Mestrado em Pedagogia do eLearning da Universidade Aberta.

Inclui o Contrato de Aprendizagem da unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem (2025), onde se delineia o plano da ação formativa intitulada Reconfigurar a Formação: A Pedagogia da Presença em Plataformas e Ambientes Digitais.

Todos os direitos reservados © 2025

Introdução

O presente Contrato de Aprendizagem constitui um instrumento pedagógico estruturante do percurso formativo desenvolvido no âmbito da unidade curricular *Ambientes Virtuais de Aprendizagem*, integrando-se na proposta final intitulada **“Reconfigurar a Formação: A Pedagogia da Presença em Plataformas e Ambientes Digitais”**.

Assume-se como um **mapa de orientação académico-pedagógica**, que permite à formadora-estudante delinear, refletir e sustentar a sua ação formativa, articulando fundamentos da pedagogia digital com uma abordagem humanizada e crítica da mediação online.

Neste contrato são explicitados os **objetivos e competências visadas**, o **roteiro de conteúdos temáticos**, a **metodologia de trabalho colaborativo em ambiente virtual**, os **recursos e estratégias de aprendizagem**, a descrição do **ambiente digital de formação**, a **sequência de atividades pedagógicas**, bem como os **critérios e indicadores de avaliação**.

Visa-se, deste modo, **promover uma aprendizagem significativa, autónoma, autorregulada e ancorada na prática reflexiva**, em consonância com os princípios da presença social e pedagógica que sustentam a ação formativa proposta.

SECÇÃO	TÍTULO
I.	Objetivos e Competências
II.	Roteiro de Conteúdos
III.	Metodologia de Trabalho <i>Online</i>
IV.	Recursos de Aprendizagem
V.	O Ambiente de Aprendizagem
VI.	Sequência das Atividades de Aprendizagem
VII.	A Avaliação

Objetivos e Competências

A emergência dos ambientes digitais e a consolidação das pedagogias da presença em rede colocam novos desafios às práticas educativas contemporâneas. No contexto da formação online, torna-se cada vez mais urgente construir uma didática inovadora, alicerçada na mediação pedagógica, na interação significativa e na criação de comunidades de aprendizagem sustentadas.

A proposta “**Reconfigurar a Formação: A Pedagogia da Presença em Plataformas e Ambientes Digitais**” parte deste enquadramento e apresenta-se como uma ação formativa que articula intencionalmente os saberes pedagógicos, científicos e tecnológicos, com o propósito de desenhar experiências de aprendizagem autênticas, colaborativas e reflexivas, situadas em ecossistemas digitais.

Neste contexto, esta ação visa proporcionar à formadora-estudante oportunidades para desenvolver as seguintes competências:

- **Compreender** o papel da presença social na aprendizagem em rede, reconhecendo-a como mediadora de sentido, pertença e envolvimento.
- **Pesquisar, analisar e explorar** tecnologias digitais que possibilitem o design pedagógico de ambientes virtuais de aprendizagem.
- **Selecionar criteriosamente** recursos de aprendizagem, assegurando a sua pertinência didática e adequação ao perfil dos destinatários.
- **Adquirir conhecimentos** sobre redes sociais e jogos digitais, reconhecendo as suas potencialidades formativas e integrando-os de forma crítica e criativa em contextos educativos.
- **Conceber, organizar e implementar** uma e-atividade formativa, pedagógica e metodologicamente fundamentada, ajustada a um programa de ensino online com foco no desenvolvimento integral do estudante.

Roteiro de Conteúdos

A estrutura temática da ação formativa organiza-se em **três grandes eixos**, permitindo uma abordagem **gradual e integrada** dos conceitos, ferramentas e práticas associadas à pedagogia da presença em ambientes digitais. Cada eixo constitui uma unidade de aprendizagem autónoma, mas interligada, promovendo uma leitura crítica e reflexiva dos desafios colocados à formação em rede.

Eixo I — Educação Digital e Ecossistemas de Aprendizagem em Rede

- Fundamentos teóricos da educação digital e respectivos impactos na prática pedagógica contemporânea;
- Ecossistemas digitais e construção de *Personal Learning Environments* (PLE) como suporte à aprendizagem autorregulada;
- Modelos pedagógicos virtuais e o papel da **presença social** na mediação educativa em contextos online.

Eixo I — Educação Digital e Ecossistemas de Aprendizagem em Rede

- Fundamentos teóricos da educação digital e respectivos impactos na prática pedagógica contemporânea;
- Ecossistemas digitais e construção de *Personal Learning Environments* (PLE) como suporte à aprendizagem autorregulada;
- Modelos pedagógicos virtuais e o papel da **presença social** na mediação educativa em contextos online.

Eixo II — Tecnologias Digitais, Plataformas e Ambientes Interativos

- Ferramentas digitais para criação, curadoria e partilha de conteúdos educativos;
- Plataformas de gestão da aprendizagem (LMS) e suas funcionalidades colaborativas;
- Ambientes interativos e aprendizagem imersiva: potencialidades e limitações dos jogos digitais e das simulações;
- Princípios de design instrucional aplicados ao contexto online.

Eixo III — Desenho de E-atividades e Sustentabilidade da Presença Pedagógica

- Princípios da concepção pedagógica centrada no estudante e na interação;
- Critérios para o desenho de e-atividades significativas e inclusivas;
- Estratégias de mediação e acompanhamento da aprendizagem em ambientes digitais;

- Sustentabilidade da presença pedagógica: tempo, feedback, equilíbrio e cuidado.**Metodologia de Trabalho Online**

A metodologia adotada nesta ação formativa encontra-se ancorada no **Modelo Pedagógico Virtual® da Universidade Aberta**, sustentando-se em princípios de aprendizagem **centrada no estudante, autonomia, reflexão crítica e interação significativa**.

O desenvolvimento da formação decorrerá maioritariamente no **Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)**, disponibilizado através da plataforma eduonline.uab.pt, sendo complementado por **recursos e ferramentas externas** que possibilitam a criação de experiências formativas mais **dinâmicas, imersivas e personalizadas**. Sempre que aplicável, serão fornecidos **guias de apoio e suporte técnico-pedagógico**.

O percurso da formadora-estudante será marcado por diferentes modalidades de aprendizagem:

- **Trabalho autónomo e individual**, através da leitura de materiais, análise crítica e elaboração de produções próprias;
- **Trabalho colaborativo**, promovido através de fóruns de discussão, partilhas em ambientes de anotação coletiva e interações em rede;
- **Atividades práticas**, com base em situações reais de planificação pedagógica e integração de tecnologias digitais.

O papel da **mediação docente** será exercido de forma **orientadora e responsiva**, assegurando acompanhamento contínuo, esclarecimento de dúvidas e estímulo à participação ativa e construtiva.

As atividades propostas visam a **aplicação prática dos conhecimentos adquiridos**, sendo os seus produtos integrados no **ePortefólio digital** como evidência do percurso de aprendizagem. Estes momentos estarão organizados em **ciclos semanais**, com orientações detalhadas e uma calendarização clara.

A metodologia valoriza ainda:

- A **diversidade de recursos de aprendizagem** (textos científicos, vídeos, ferramentas digitais, estudos de caso);
- A **autorregulação do percurso formativo**;
- A **promoção da presença social e cognitiva** nos espaços digitais partilhados.

O Ambiente de Aprendizagem

Ao longo desta ação formativa, os recursos de aprendizagem são organizados de forma **estratégica e progressiva**, com o objetivo de **apoiar a reflexão crítica, a construção colaborativa de saberes e o desenvolvimento de competências digitais, pedagógicas e investigativas**. Todos os materiais serão disponibilizados em formato digital na plataforma eduonline.uab.pt, assegurando **acessibilidade contínua e flexibilidade de consulta**.

A seleção dos recursos privilegia a **diversidade de formatos** — textos académicos, artigos científicos, vídeos, ferramentas digitais e documentos de apoio — promovendo uma abordagem **multimodal** ao conhecimento e à prática pedagógica. Estes materiais encontram-se organizados por tópicos, acompanhando a estrutura temático-metodológica da ação.

Tópico 0 — Ambientação e Introdução

- Moreira, J. A., Henriques, S., Barros, D., Goulão, F., & Caeiro, D. (2020). *Educação digital em rede: Princípios para o design pedagógico em tempos de pandemia*. Lisboa: Edições Universidade Aberta.
- Gomes, M. J. (2006). Portefólios digitais: Revisitar os princípios e renovar as práticas. In *Actas do VII Colóquio sobre Questões Curriculares* (pp. 295–306). Braga: CIED.
- Carvalho, A. (Org.). *Manual de ferramentas da Web 2.0 para professores*. Lisboa: DGIDC, Ministério da Educação.

Tema 1 — Educação Digital e Aprendizagem em Rede

- Comissão Europeia. (s.d.). *Plano de Ação para a Educação Digital*. [Ficheiro 1 – disponível na plataforma].
- Este documento constitui uma referência fundamental para compreender as políticas e direções estratégicas europeias em matéria de competências digitais, inclusão e inovação no ensino.

Tema 2 — Ambientes Híbridos e Inovação Pedagógica

- Moreira, J. A., & Horta, M. J. (s.d.). *Educação e ambientes híbridos de aprendizagem: Um processo de inovação sustentada*. [Ficheiro 2 – disponível na plataforma].

Este texto propõe uma reflexão crítica sobre os ambientes híbridos como territórios férteis para a experimentação pedagógica, promovendo uma educação mais flexível e centrada no estudante.

- Kukulska-Hulme, A., et al. (2024). *Innovating pedagogy 2024: Exploring new forms of teaching, learning and assessment to guide educators and policy makers*. [Ficheiro 3 – disponível na plataforma].

Este relatório internacional apresenta as tendências emergentes em pedagogia digital, com ênfase na personalização da aprendizagem, metodologias inovadoras e integração de tecnologias disruptivas em ecossistemas educativos.

Tema 3 — Ambientes Imersivos, Metaverso e Jogos Digitais

- Tori, R. (2023). *Metaversos na educação: Conceitos e possibilidades*. *Video Journal of Social and Human Research*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v2i1.25> [Ficheiro 4 – disponível na plataforma].

Este artigo explora o conceito de metaverso na educação, analisando as suas potencialidades didáticas e os desafios éticos e tecnológicos associados à sua implementação em contextos formativos.

- Alves, L. (s.d.). *Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: Delineando percurso*. [Ficheiro 5 – disponível na plataforma].

A autora propõe uma abordagem crítica e construtiva sobre os jogos digitais como recurso pedagógico, destacando o seu contributo para o envolvimento dos estudantes e a aprendizagem ativa.

- Morgado, L. (2023). *Ambientes de aprendizagem imersivos*. *Video Journal of Social and Human Research*, 1(2), 102–116. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.32> [Ficheiro 6 – disponível na plataforma].

Este artigo apresenta uma análise aprofundada das possibilidades dos ambientes imersivos enquanto ecossistemas potenciadores da presença social, cognição distribuída e aprendizagem situada.

Bibliografia Complementar

- Alves, L., & Moreira, J. A. (Orgs.). (2017). *Tecnologias & aprendizagens: Delineando novos espaços de interação*. Salvador: EDUFBA.
- Bonk, C., & Graham, C. (Eds.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Carvalho, A. (Org.). *Aprender na era digital: Jogos e mobile learning*. Santo Tirso: De Facto Editores.
- Porto, C., & Moreira, J. A. (Orgs.). (2017). *Educação no ciberespaço: Novas configurações, convergências e conexões*. Sergipe: EDUNIT.
- Gonçalves, V., Moreira, J. A., & Corrêa, Y. (Orgs.). (2019). *Educação e tecnologias na sociedade digital*. Santo Tirso: White Books.
- Moreira, J. A., Barros, D., & Monteiro, A. (2014). *Educação a distância e eLearning na web social*. Santo Tirso: White Books.
- Moreira, J. A., & Monteiro, A. (Coord.). (2012). *Ensinar e aprender online com tecnologias digitais: Abordagens teóricas e metodológicas*. Porto: Porto Editora.
- Monteiro, A., Moreira, J. A., & Almeida, A. C. (Orgs.). (2012). *Educação online: Pedagogia e aprendizagem em plataformas digitais* (2.^a ed.). Santo Tirso: De Facto Editores.
- Miranda, G. (Org.). (2009). *Ensino online e aprendizagem multimédia*. Lisboa: Relógio D'Água.

Temática	Atividades	Período de realização	Competências a desenvolver	Descrição da atividade	Avaliação	
Contrato de Aprendizagem e Criação de Portefólio Digital	Atividade 0	06/10/2025 a 12/10/2025	Compreender o percurso formativo proposto e iniciar o portefólio digital	Leitura e aceitação do contrato de aprendizagem. Criação e personalização do portefólio digital.	Aceitação do contrato e entrega do link do portefólio na plataforma.	
Tema I — Educação Digital e Ecossistemas de Aprendizagem em Rede	Atividade 1	13/10/2025 a 02/11/2025	Explorar fundamentos teóricos da educação digital e conceber o design de ecossistemas de aprendizagem	Leitura e análise crítica de recursos; participação em discussão assíncrona e edição de conteúdos no portefólio.	Participação nos fóruns e produção de síntese reflexiva no e-portefólio.	
Tema II — Tecnologias Interativas para o Design de Ambientes Virtuais	Atividade 2	03/11/2025 a 07/12/2025	Conhecer e aplicar tecnologias interativas e metodologias híbridas em contextos digitais	Exploração de ferramentas e ambientes digitais; conceção de proposta de atividade com base na articulação entre objetivos, recursos e mediação.	Contributos nos fóruns, vídeos/análises e produção reflexiva fundamentada no portefólio.	
Tema III — Plataformas Digitais, Ambientes 3D, Redes Sociais e Jogos	Atividade 3	08/12/2025 a 11/01/2026	Planear e implementar experiências de aprendizagem em ambientes imersivos e colaborativos	Interação em ambientes virtuais 3D, simulações, jogos educativos e redes sociais, com recurso a ferramentas digitais e metodologias participativas.	Criação de ambiente digital e integração das aprendizagens no portefólio final.	

Avaliação

A avaliação da unidade curricular **Reconfigurar a Formação: A Pedagogia da Presença em Plataformas e Ambientes Digitais** será realizada em regime de **avaliação contínua**, assumindo um carácter essencialmente **formativo, processual e reflexivo**.

O percurso de aprendizagem de cada estudante será analisado de forma **holística**, valorizando o **envolvimento ativo**, a **qualidade das contribuições** realizadas nos diferentes momentos da formação e a **profundidade das reflexões** desenvolvidas ao longo do semestre (de outubro de 2025 a fevereiro de 2026).

A conclusão com aproveitamento da unidade curricular exige a **realização e entrega, dentro dos prazos definidos**, dos seguintes elementos de natureza avaliativa:

Dimensão	Descrição	Peso	Valor Máximo
(1) Participação nas discussões em plataformas digitais	Envolvimento ativo e crítico nas atividades assíncronas e síncronas de discussão realizadas em diversas plataformas colaborativas (fóruns Moodle, Hypothes.is, VideoAnt, espaços 3D, entre outras).	25%	5 valores
(2) Elaboração de um e-Portefólio reflexivo	Organização de um portefólio digital pessoal que documente o percurso formativo, incluindo sínteses críticas, reflexões pessoais e articulação teórico-prática das aprendizagens.	25%	5 valores
(3) Desenvolvimento de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)	Criação, fundamentação e desenvolvimento de um espaço digital formativo com base nas aprendizagens realizadas, em diferentes plataformas digitais.	50%	10 valores
Total		100%	20 valores