

---

**Ano Letivo** 2018-19

---

**Unidade Curricular** PSICOLOGIA DA INTERNET E PROCESSOS PSICOPEDAGÓGICOS

---

**Cursos** PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO (2.º ciclo) (\*)  
Tronco comum

(\*) Curso onde a unidade curricular é opcional

---

**Unidade Orgânica** Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

---

**Código da Unidade Curricular** 15271043

---

**Área Científica** PSICOLOGIA

---

**Sigla**

---

**Línguas de Aprendizagem** Português

---

**Modalidade de ensino** Ensino Presencial.

---

**Docente Responsável** Ana Maria Videira Paiva

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Ana Maria Videira Paiva	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	19.5T; 19.5TP; 5OT

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S1	19.5T; 19.5TP; 5OT	140	5

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

### Precedências

Sem precedências

### Conhecimentos Prévios recomendados

Sem conhecimentos prévios específicos requeridos.

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Após concluir a UC, o estudante deverá a) perspetivar uma abordagem compreensiva, atual da investigação realizada no âmbito da psicologia sobre o uso das tecnologias de *software* social. À luz da psicologia educacional relacionar a ideia de cultura participatória, aprendizagem, conhecimento online, com o uso quotidiano das tecnologias digitais em rede, as mudanças nas formas de comunicar, interagir, socializar, aprender e educar. b) Analisar, modelos explicativos da construção da identidade digital, processos e dinâmicas específicas da comunicação e comportamentos online, e cenários de mudança, observados na socialização, em contextos educativos. c) Aplicar referenciais teóricos adequados na interpretação dos comportamentos emergentes nas relações interpessoais quotidianas, informais/formais, em contextos de educação/aprendizagem online/presencial, elaborando um pequeno trabalho de investigação em grupo, expressando-se com rigor terminológico e conceptual acerca dos tópicos estudados.

### Conteúdos programáticos

1. Enfoque social e de rede da cultura participatória. Conceitos e dimensões psicossociais explicativas: Web 2.0; Pedagogia 2.0.
2. Informação e conhecimento na sociedade do século XXI. Modelos construtivistas e socioculturais, novas ecologias do conhecimento. Participação e envolvimento na partilha do conhecimento na rede. Educação e mudança, novas literacias.
3. Natureza dos processos psicossociológicos em interações online: dinâmicas e mudança na relação indivíduo/coletivo/comunidade. Identidade digital e socialização. Dimensões da presença pessoal e social online, com enfoque em contextos educacionais.
4. Processos psicopedagógicos: uso e funções do software social. Emergência de novas formas sociais de aprendizagem. Modelos e estratégias em educação online. Recursos educacionais abertos: análise e uso; práticas educacionais abertas. Elaborar um pequeno trabalho de investigação, construir um artefacto digital (material educacional).

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

O trabalho nas aulas T, visa a abordagem inicial aos temas que guie a reflexão e participação do aluno/ turma (síntese, debate), articulada com leituras e exposição temática pela professora. As atividades nas aulas TP numa vertente de trabalho autónomo em grupo e individual, visam desenvolver conhecimentos e competências por análise, discussão de estudos, casos, uso de ferramentas, resolução de situações ilustrativas de paradigmas referentes a temas estudados. Parte das aulas TP é dedicada a workshops e projetos visando uma pequena investigação e revisão de literatura sobre o tópico. As OT visam atividades pedagógicas de apoio ao trabalho de projeto em grupo.

A avaliação contínua inclui: a) acompanhar a apresentação e discussão na turma de atividades iniciadas nas aulas e concluídas em trabalho autónomo (45%); b) realizar em grupo um pequeno trabalho de investigação, redigir o relatório e apresentar oralmente, publicando-o como material educacional construído para uso online (55%).

---

### **Bibliografia principal**

- Amante, L. (2011). *As Tecnologias Digitais na Escola e na Educação Infantil*. Pinhais, Brasil: Ed. Melo.
- Dron, Jon & Anderson, Terry (2014). *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Edmonton: AU Press Athabasca University.
- Jenkins, Henry (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lévy, P. (2000). *A Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Mattar, J. (2013). *Web 2.0 e Redes Sociais na Educação*. São Paulo: Artesanato Educacional.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: how to thrive online*. MA: MIT Press.
- Silva, M., Pesce L. & Zuin A. (2010). *Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicas*. Rio de Janeiro: Ed. WAK.
- Shirky, Clay (2011). *A Cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado* (trad. Port.). Rio de Janeiro: Zahar Ed.
- Porto, C. & Santos, E. (orgs.) (2014). *Facebook e Educação: Publicar, curtir, compartilhar*. Campina Grande/Brasil: EDUEPB.
- serão fornecidos recursos online*

**Academic Year** 2018-19

**Course unit** PSICOLOGIA DA INTERNET E PROCESSOS PSICOPEDAGÓGICOS

**Courses** EDUCATIONAL PSYCHOLOGY (\*)  
Tronco comum

(\*) Optional course unit for this course

**Faculty / School** Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

**Main Scientific Area** PSICOLOGIA

**Acronym**

**Language of instruction** Portuguese

**Teaching/Learning modality** Face-to-face instruction.

**Coordinating teacher** Ana Maria Videira Paiva

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Ana Maria Videira Paiva	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	19.5T; 19.5TP; 5OT

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

**Contact hours**

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
19.5	19.5	0	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

**Pre-requisites**

no pre-requisites

**Prior knowledge and skills**

No previous special skills or knowledge are required.

**The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)**

The aim of this CU is to introduce the students into the construction of a comprehensive and current understanding of the contributions for the study of the ways we integrate social software technologies in our everyday activities and our usage, to support the student understanding of what has changed in the ways we interact, socialize, learn and teach with these tools. Through the study of processes and dynamics explaining online behaviors in interpersonal relationships, in communities and educational contexts, students should be able: a) to analyze the specificity of online communication, participatory culture, online learning and knowledge; b) to analyze theoretical models for the digital identity, social interactions and to apply them to analyze social relationship, interaction with information and knowledge in informal/formal learning contexts and in online education; c) to develop small empirical research and to produce educational materials for online use, on group work.

**Syllabus**

1. Social and network approach to participatory culture. Concepts and explanatory psychosocial dimensions
2. Information and knowledge for the 21st century society. Constructivist and sociocultural models, new ecologies of knowledge. Participation and involvement in knowledge sharing online. Education and change, new literacies.
3. Online interactions nature: Dynamics and change in the individual / collective / community relationship. Digital identity and socialization. Dimensions of personal and social presence online, focusing on educational contexts.
4. Psychopedagogical processes: Integration, uses and functions of social software. Emergent behaviours with digital media and of new social forms of learning. Models and strategies in online education. Open educational resources: analysis and use; open educational practices. Production of a small research work, design a digital artefact (educational materials).

### Teaching methodologies (including evaluation)

The teaching method used in lecture classes (T) is based on reflection and student readings about the issues (synthesis, questioning, and debate) linked with thematic exposition by the teacher. TP activities (individual or in small groups) are based in autonomous work in group with tools related to syllabus topics, oral presentation and discussion of scientific texts on relevant topics. Some TP classes are dedicated to workshops and projects research, with literature review about the studied topic. Tutorial activities (OT) include the discussion of specific topics and the support of the students group work.

In this CU, grades will be based in the following components: a) monitoring the autonomous work in group/ individual and the presentation and discussion of these activities (45%); b) a small research project report to be presented orally and in written form and publish it as educational material designed for online use (group work, 55%).

---

### Main Bibliography

- Amante, L. (2011). *As Tecnologias Digitais na Escola e na Educação Infantil*. Pinhais, Brasil: Ed. Melo.
- Dron, Jon & Anderson, Terry (2014). *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Edmonton: AU Press Athabasca University.
- Jenkins, Henry (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge MA: MIT Press.
- Lévy, P. (2000). *A Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Mattar, J. (2013). *Web 2.0 e Redes Sociais na Educação*. São Paulo: Artesanato Educacional.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: how to thrive online*. MA: MIT Press.
- Silva, M., Pesce L.& Zuin A. (2010). *Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicas*. Rio de Janeiro: Ed. WAK.
- Shirky, Clay (2011). *A Cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado* (trad. Port.). Rio de Janeiro: Zahar Ed.
- Porto, C. & Santos, E. (orgs.) (2014). *Facebook e Educação: Publicar, curtir, compartilhar*. Campina Grande/Brasil: EDUEPB.

online resources will be provided