

Blended Learning no Ensino Superior: transição e desafios Microcredencial

2ª Edição



**Universidade
Politécnica
de Viseu**

Blended Learning no Ensino Superior: transição e desafios

A transformação digital do ensino superior, acelerada pelas mudanças nos modelos de aprendizagem e pela crescente necessidade de flexibilidade pedagógica, exige que os docentes desenvolvam competências para desenhar experiências educativas híbridas, centradas no estudante e pedagogicamente sustentadas.

O *blended learning* não se resume à integração de tecnologias em contextos educativos, mas implica uma reorganização metodológica do processo de ensino-aprendizagem, promovendo ambientes flexíveis, interativos, colaborativos e orientados para o desenvolvimento dos objetivos e competências transversais.

Esta microcredencial pretende apoiar docentes do ensino superior na conceção, implementação e avaliação de unidades curriculares em regime *blended learning*, articulando fundamentos pedagógicos, metodologias ativas, ferramentas digitais, inteligência artificial generativa, avaliação autêntica e desenho instrucional.

Esta oferta formativa do LIPV (Laboratório de Inovação Pedagógica do IPV) em associação ao LAIC (Laboratório de Aprendizagem e inovação com a comunidade) inscreve-se no Centro de Excelência para a Inovação Pedagógica INOV3P.

Objetivos

No final da formação, os participantes deverão ser capazes de:

- Compreender os fundamentos pedagógicos do *blended learning* no ensino superior.
- Identificar diferentes modelos e abordagens híbridas.
- Conceber experiências de aprendizagem centradas no estudante.
- Integrar metodologias ativas em contextos *blended*.
- Utilizar ferramentas digitais adequadas a diferentes objetivos pedagógicos.
- Estruturar atividades síncronas e assíncronas.
- Produzir recursos digitais de apoio à aprendizagem.
- Integrar inteligência artificial generativa de forma crítica e pedagógica.
- Conceber estratégias de avaliação contínua, autêntica e formativa.

- Desenvolver um mini-projeto de redesign de uma unidade curricular em *blended learning*.

Metodologia

Abordagem Blended:

- Sessões presenciais práticas orientadas por desafios contextualizados e significativos.
- Sessões assíncronas acompanhadas de guiões e tutoria de aprofundamento dos desafios trabalhados nas sessões presenciais

Demonstrações de ferramentas digitais.

Aprendizagem baseada em problemas.

Trabalho autónomo aplicado à Unidade Curricular do participante.

Partilha e reflexão colaborativa.

Competências a Desenvolver

Competências Pedagógicas

- Planeamento pedagógico em ambientes híbridos
- Aplicação de metodologias ativas
- Facilitação da aprendizagem colaborativa
- Gestão da participação e envolvimento dos estudantes

Competências Digitais

- Utilização crítica de ferramentas digitais
- Produção de conteúdos multimédia
- Gestão de ambientes virtuais de aprendizagem
- Integração pedagógica de IA generativa

Competências Avaliativas

- Construção de rubricas
- Avaliação autêntica
- Feedback formativo
- *Learning analytics* básicos

Produto Final da Formação

Cada participante desenvolverá ao longo da formação um protótipo funcional de uma unidade curricular em *blended learning* implementada no Moodle (ou LMS institucional), incluindo:

- Estrutura da UC
- Recursos
- Atividades
- Estratégias de interação
- Plano de avaliação
- Utilização de ferramentas digitais e IA

Duração /Creditos

54 Horas Totais (12 Horas Contacto Presencial+ 12 Horas Assíncronas + 30 Horas Trabalho Autónomo)

2 ECTS

Sessões

Dia / Horário	Sessão	Conteúdo Programático	Horas contacto
10/09 17h00 19h00	Módulo I	Fundamentos de <i>Blended Learning</i> • Transformação pedagógica no ensino superior • O que é <i>blended learning</i>? • Abordagens Blended. Dificuldades e Desafios • Casos de sucesso	2 Presenciais
Formadoras – Cristina Azevedo Gomes e Rosângela Xavier			
14/09 17h30 19h30	Módulo II	Oficina Metodologia de Design • Metodologia ABC LD (<i>active, blended, connected Learning Design</i>) • Desenhar atividades de aprendizagem de aquisição, investigação, prática, produção, discussão e colaboração. • Mapeamento de uma UC • Planeamento e organização • Desenho de atividades em função do modelo ABC-LD	2 Presenciais
			3 Assíncronas
Formadores: Cristina Azevedo Gomes, Valter Alves e Rosângela Xavier			

16/09 17h30 20h00	Módulo III	Estruturar uma UC no Moodle • Organização de conteúdos e atividades • Cronograma • Recursos e atividades Moodle • Boas práticas de usabilidade • Desenho e implementação de atividades e recursos	2,5 Presenciais
			3 Assíncronas
		Formadores: Bruno Pestana e Pedro Lopes	
24/09 17h30 20h00	Módulo IV	Dinâmicas de Interação e Envolvimento • Presença e <i>engagement</i> online • Aprendizagem colaborativa • Comunidades de aprendizagem • <i>Peer learning</i> • Ferramentas colaborativas • Gamificação	2,5 Presenciais
			3 Assíncronas
		Formador: Julien Diogo	
28/09 17h00 20h00	Módulo V	Avaliação para a aprendizagem • Avaliação autêntica • Ferramentas de avaliação • Desenho e implementação de atividades de avaliação	3 Presenciais
			3 Assíncronas
		Formadores: Carlos Cunha e Valter Alves	
Total			24

Regras de Admissão

Docentes e Técnicos Superiores da Universidade Politécnica de Viseu.

(25 vagas – 20 vagas para docentes)

A seleção de candidatos será feita em função de uma distribuição equitativa entre as várias UO, Departamentos e Serviços da UPV, do vínculo (prioridade aos docentes de carreira) e da ordem de inscrição.

Condições de funcionamento

Sessões Presenciais no Laboratório de Inovação Pedagógica UPV (LIPV) / ESEV

Sessões Assíncronas com acompanhamento online

Trabalho Autónomo de consolidação das aprendizagens

Acesso a disciplina moodle e outras ferramentas digitais necessárias para desenvolvimento das sessões

Avaliação

Avaliação contínua, envolvendo:

- Formativa ao longo do curso;
- Sumativa no final.

Critérios e ponderações:

- Presença e participação ativa nas sessões presenciais: 20%
- Tarefas do percurso formativo: 30%;
- Estruturação da UC: 50%.

A classificação é feita numa escala de 0 a 20 valores

Inscrições

De 03 a 08 de Setembro de 2026

A candidatura deverá ser feita através do preenchimento de formulário disponível através do endereço:

<https://forms.gle/imntSA3pjwm5v5GJ7>

Coordenação

João Paulo Balula

Cristina Azevedo Gomes

Rosângela Xavier

Formadores

Bruno Pestana

Bruno Pestana é Mestre em Engenharia Informática pela FEUP e exerce funções na ESEV desde 2001. Desde 2010, coordena o Centro de Informática, sendo responsável pela gestão e evolução das infraestruturas tecnológicas e dos sistemas de suporte às atividades académicas e

administrativas da instituição. Paralelamente, foi docente no ensino superior na área de Interação Humano-Computador.

Tem experiência na administração e desenvolvimento de ambientes de e-learning, com destaque para a gestão da plataforma Moodle e a sua integração com os sistemas de informação institucionais. Tem ainda coordenado projetos de interoperabilidade entre plataformas académicas, administrativas e de e-learning, contribuindo para a digitalização de processos e integração de serviços

Carlos Cunha

Carlos Cunha é Professor na Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viseu e doutorado em Ciências e Tecnologias da Informação pela Universidade de Coimbra, com especialização em Sistemas Confiáveis. Desempenha as funções de vice-presidente do Conselho Pedagógico e de coordenador do CTeSP associado ao programa Brightstart, em parceria com a Deloitte.

A sua atividade docente centra-se nas áreas de Engenharia de Software, Sistemas Distribuídos e Desenvolvimento para a Web. Em termos de investigação, dedica-se a novos paradigmas de software com aplicação a domínios como a saúde, o desporto e a educação. No plano pedagógico, tem-se dedicado à exploração de novas metodologias e ferramentas de ensino articuladas com o contexto empresarial.

Cristina Azevedo Gomes

Cristina Azevedo Gomes é doutorada em Engenharia Informática (UC/FCTUC – 2001). É Professora Coordenadora na Escola Superior de Educação da Universidade Politécnica de Viseu. Tem desenvolvido atividade de ensino e investigação na área das tecnologias de informação e comunicação na educação. Tem coordenado e participado em vários projetos de investigação e intervenção que ligam a participação e a agência das crianças ao seu ambiente através do uso da tecnologia. Coordena o Centro de Competência CCTIC da ESE-UPV.

Julien Diogo

Professor na ESEV / UPV nas licenciaturas de Publicidade e Relações-Públicas, Comunicação Social e Mestrado em Comunicação Aplicada.

CCO da PsicoSoma (entidade de formação), e CCO ICN Agency (agência de neuromarketing)

Experiência em várias instituições de ensino superior como ISAG ou ISCA na área da comunicação, marketing e comportamento do consumidor.

Formador e Consultor no âmbito da Formação Pedagógica Inicial de Formadores, Integração de Recursos Digitais, Ensino à distância e Inteligência Artificial no processo de aprendizagem. Consultor para soluções integradas

Autor de vários artigos e livros sobre Comportamento do Consumidor, Inteligência Artificial e Pedagogia na formação profissional.

Pedro Lopes

Pedro Lopes é Doutorado em Informática e Licenciado em Engenharia de Sistemas e Informática. É professor adjunto convidado na Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Lamego, escola do Instituto Politécnico de Viseu (IPV), trabalhando e investigando em áreas como Operating Systems, Computer Networks, Cloud Computing, Educação, Inteligência Artificial. Revisor e membro de comissões científicas de múltiplas conferências e revistas científicas. É também responsável pela coordenação dos Serviços de Informática e Suporte Técnico da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Lamego (ESTGL), sendo Microsoft Certified Professional (MCP) com MCSA e MCSA Messaging

Rosângela Xavier

Rosângela Xavier é técnica superior responsável pelo Laboratório de Inovação Pedagógica LIPV, do UPV. É Doutoranda em Didática e Organização de Instituições Educativas pela Universidade de Sevilha, onde desenvolve investigação sob a orientação do Prof. Doutor Julio Cabero Almenara. Possui o Diploma de Estudos Avançados (DEA) pela mesma instituição e é Mestre em Educação Multimédia pela Faculdade de Ciências da Universidade do Porto. Ao longo da sua trajetória, tem-se focado na interseção entre pedagogia e inovação digital, tendo recentemente reforçado as suas competências em áreas críticas para a educação contemporânea, como o Desenvolvimento do Pensamento Crítico no Ensino Superior e a Criatividade no Meio Digital. O seu domínio técnico abrange desde a gestão de plataformas de e-learning até à criação de ferramentas pedagógicas digitais para utilização em contexto pedagógico. É formadora certificada pelo CCPFC.

Valter Alves

Valter Alves é Professor Coordenador e diretor da licenciatura em Tecnologias e Design de Multimédia, na Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viseu. É doutorado pela Universidade de Coimbra em Ciências e Tecnologias da Informação, com especialização na área de Interação Humano-Computador. Leciona principalmente nos domínios de Design de Interação e produção de conteúdos audiovisuais. A sua investigação foca-se na interseção entre o design de videojogos, a educação e a saúde. No âmbito da direção de curso, tem promovido e investigado práticas de avaliação contínua e ensino baseado em projeto, com ligação a empresas e entidades externas.

Referência Bibliográfica



Hughes, N. (2024). Blended learning solutions in higher education: History, theory, and practice. Routledge.

Vaughan, N. D., Dell, D., Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2023). Principles of blended learning: Shared metacognition and communities of inquiry. Athabasca University Press. aupress.ca

Young, C., Perović, N., Havemann, L., & Shackleford-Cesare, K. (Eds.). (2026). ABC learning design: Active, blended, connected and beyond. UCL Press. doi.org