

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: P1: Produção de Conteúdos H5P

1. ÁREA DE FORMAÇÃO

0619

2. ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

Universidade da Maia/ Instituto Politécnico da Maia

3. FORMADOR/A (ES/AS)

Ricardo José Vieira Baptista

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO

Universidade da Maia

5. FUNDAMENTAÇÃO

Esta formação visa capacitar os professores do ensino superior para a criação de conteúdos interativos com H5P no Moodle. Os participantes terão contacto com diferentes tipos de conteúdos H5P e aprenderão a integrá-los de forma pedagógica nas suas unidades curriculares. A abordagem será prática e centrada em tarefas, incluindo a criação e partilha de conteúdos interativos adaptados às realidades individuais de ensino.

6. PÚBLICO-ALVO

Professores do Ensino Superior

7. Nº FORMANDAS/OS

30

8. CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA

Caso a/o formanda/o não compareça a uma das sessões síncronas ou não submeta o trabalho de avaliação do Moodle, considera-se que desistiu da formação. Nesse caso, é considerado/a "não aprovado/a" e não é emitido nenhum certificado.

9. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

1. Introdução ao H5P: conceito, potencialidades e integração no Moodle.
2. Exploração de tipos de conteúdo interativo: Vídeo Interativo, Apresentação, Questionário, Drag & Drop, entre outros.
3. Boas práticas de design instrucional para a utilização do H5P.
4. Criação de conteúdos H5P com base em objetivos pedagógicos reais.

10.5. Partilha e análise crítica das produções dos formandos. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS (plano geral da formação, detalhado)

Módulos	Conteúdos
X4 - Gamificação	1 - Plataforma Moodle - estrutura global abordando configurações de plugins nativos de gamificação,

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: P1: Produção de Conteúdos H5P

	<p>configuração de níveis, badges e organização/configuração das atividades nos cursos. São apresentadas estratégias para a organização eficaz dos conteúdos e para o aumento do envolvimento e da motivação do estudante na experiência da aprendizagem.</p> <p>2 - O módulo inclui ainda a monitorização do acesso às atividades propostas: leitura, visualização de vídeos e participação em fóruns, e é finalizado com uma componente prática, permitindo que os formandos apliquem os conhecimentos adquiridos por meio da implementação de atividades gamificadas em uma UC que leciona.</p>	
--	--	--

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

Laboratório de informática, mesas, cadeiras, projetor, coluna de som e acesso à internet.

12. MODALIDADE DE FORMAÇÃO

Assíncrona/síncrona

13. METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

Blended learning, com momentos assíncronos (flipped classroom) e duas sessões síncronas: uma presencial e outra online. A componente assíncrona inclui a leitura e a visualização de vídeos, a participação em fóruns e a realização de um projeto prático. A sessão síncrona é dedicada à discussão, ao feedback e ao aprofundamento dos conceitos.

14. DURAÇÃO

7h30

15. N.º DE SESSÕES

2 sessões

16. CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário
Abertura	29/12/2025	00:00
Aula síncrona presencial	21/01/2026	16:15
Aula síncrona online	06/01/2026/ 22/01/2026	18:15
Fecho	25/01/2026	23:59

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: P1: Produção de Conteúdos H5P

17. CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	4h
Tempo de contacto em autonomia [h]	3h 30m
Tempo de contacto total [h]	7h 30m
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	0,3

18. CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

1. Participação nos fóruns de discussão (ponderação: 20%).
2. Participação ativa na sessão síncrona (ponderação: 20%).
3. Criação de dois conteúdos H5P com fundamentação pedagógica (60%).

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

Jacob, T., Centofanti, S. Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. J Comput High Educ 36, 469–485 (2024).

<https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>

Magro J. (2021). H5P. Journal of the Medical Library Association : JMLA, 109(2), 351–354. <https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1204>

Masrom, U. K., Jusoh, Z., & Mir, K. (2025). *Learners' experiences in using Moodle Lesson and H5P interactive content in learning public speaking*. MEXTESOL Journal, 49(1). <https://doi.org/10.61871/mj.v49n1-14>

Rahmi, U., Ramadhani Fajri, B., & Azrul, A. (2024). Effectiveness of Interactive Content with H5P for Moodle-Learning Management System in Blended Learning. Journal of Learning for Development, 11(1), 66–81. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.1135>