

<b>MODELOS PEDAGÓGICOS Y COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA (MASTED-02-01)</b>				
<b>TÍTULO:</b>		Máster en Educación Integrada STEAM (MASTED)		
<b>SEMESTRE:</b> Segundo	<b>TIPO:</b> Básico	<b>CRÉDITOS:</b> 5 ECTS	<b>DEDICACIÓN:</b> 125 horas	<b>TUTORÍAS:</b> 2 horas/semana
<b>IDIOMA:</b> Portugués/Inglés cordial				

<b>OBJETIVOS</b>	
<b>Generales</b>	Explorar el uso efectivo de herramientas colaborativas y tecnologías digitales para el aprendizaje.
<b>Específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar herramientas multimedia para crear contenido y cursos de aprendizaje en línea.</li> <li>• Analizar proyectos de investigación-acción que implican investigar prácticas con la intención de mejorarlas.</li> <li>• Conocer respuestas innovadoras a las oportunidades y desafíos que la tecnología permite en contextos pedagógicos.</li> <li>• Explorar entornos dinámicos que involucren a los estudiantes en la interacción con imágenes, palabras, videos y animaciones.</li> <li>• Producir un portafolio en línea que incluya prácticas de aprendizaje con medios multimedia.</li> <li>• Conocer comunidades profesionales de práctica que den visibilidad y expansión a los proyectos realizados.</li> </ul>
<b>CONTENIDO</b>	
<p>Los contenidos de esta unidad curricular se centran en el enfoque de temas relacionados con el uso de tecnologías de la información y la comunicación en un contexto educativo. Se pretende mejorar el vínculo entre la teoría, los resultados de investigación y la práctica en las aulas y las organizaciones. Se pretende despertar y motivar a los estudiantes para que basen las opciones a adoptar en su práctica profesional. Se promoverá una reflexión particular sobre el uso de recursos digitales para enfoques integrados.</p>	
<b>COMPETENCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• C1: Desarrollar conocimientos y comprensión en pedagogías digitales.</li> <li>• C2: Desarrollar habilidades cognitivas y procedimentales avanzadas asociadas con el desarrollo y la creación de conocimiento.</li> <li>• C8: Desarrollo profesional y autorreflexión.</li> <li>• C9: Integrar el conocimiento teórico adquirido a lo largo del curso con la práctica en el campo.</li> <li>• C10: Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación con diferentes partes interesadas.</li> <li>• C12: Desarrollar competencia crítica en alfabetización.</li> <li>• C15: Desarrollar competencias en pedagogía digital para usar, planificar e implementar nuevas tecnologías.</li> <li>• C16: Desarrollar compromiso profesional utilizando tecnologías digitales.</li> </ul>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Conocimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de dispositivos y recursos digitales para mejorar las prácticas docentes.</li> <li>• Conocimiento de modelos pedagógicos en educación a distancia.</li> </ul>
<b>Habilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación e implementación de dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, con el fin de mejorar la efectividad de las intervenciones docentes.</li> <li>• Gestión y orquestación apropiada de estrategias digitales de enseñanza.</li> <li>• Experimentación y desarrollo de nuevos formatos y métodos pedagógicos para la instrucción.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para utilizar tecnologías digitales y servicios para mejorar la interacción con los estudiantes, individualmente y en grupo, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje.</li> <li>Habilidad para utilizar tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica.</li> </ul>
<b>Actitudes/Valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disposición para reflexionar, discutir, rediseñar e innovar estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los estudiantes.</li> <li>Disposición para reflexionar, discutir, rediseñar e innovar estrategias pedagógicas para personalizar la educación mediante el uso de tecnologías digitales.</li> <li>Disposición para reflexionar, discutir, rediseñar e innovar estrategias de enseñanza en respuesta a la evidencia digital encontrada, en lo que respecta a las preferencias y necesidades de los estudiantes, así como a la efectividad de diferentes intervenciones docentes y formatos de aprendizaje.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>	
<p>La unidad curricular consta de cuatro módulos articulados entre sí. Aunque la materia original se imparte en modo remoto, los estudiantes de MASTED tendrán clases presenciales. Las actividades se centran en la exploración de los temas propuestos, a través de la lectura y el análisis crítico de textos seleccionados; análisis y reflexión crítica de modelos de aprendizaje y prácticas de alto impacto implementadas en contextos en línea.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	
<p>La evaluación incluye la producción de un portafolio digital individual que debe incluir textos y reflexiones resultantes de las actividades de presentación y discusión de ideas (30%), con referencia a experiencias pedagógicas o proyectos con tecnologías y sus resultados (70%).</p>	
<b>REQUISITOS PREVIOS</b>	
Ninguno	
<b>DEPARTAMENTOS</b>	Escuela Superior de Educación y Ciencias Sociales
<b>PROFESORES</b>	Rita Cadima
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carvalho, A. A. (Coord.) (2015). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Lisboa: ME</li> <li>Figueiredo, A., Afonso, A. (2006). Managing learning in virtual settings: The role of context. NY, Ideagroup</li> <li>Jonassen, D. H. (2007). Computadores, Ferramentas Cognitivas: Desenvolver o pensamento crítico nas escolas. Porto: Porto Editora</li> <li>Bidarra, J. &amp; Rusman, E. (2017) Towards a pedagogical model for science education: bridging educational contexts through a blended learning approach, OpenLearning: The Journal of Open, Distance and e-Learning, 32:1, 6-20</li> <li>Matos, J.F. (2010). Princípios orientadores para o desenho de Cenários de Aprendizagem. Lisboa: Projeto LEARN</li> <li>Miranda, G. L. (Org) (2009). Ensino Online e Aprendizagem Multimédia. Lisboa: Relógio d'Água Editores</li> <li>Salmon, G. (2013) E-tivities: The key to active online learning. Abingdon: Routledge</li> <li>Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, meaning and identity. Cambridge: Cambridge University Press</li> <li>Bers, M. U., Flannery, L., Kazakoff, E. R., &amp; Sullivan, A. (2014). Computational thinking and tinkering: Exploration of an early childhood robotics curriculum. Computers &amp; Education, 72, 12.</li> <li>Ramos, J.L., Espadeiro, R.G. &amp; Monginho, R. (2020) The Virtual School and Journalist in the Digital Age. In Video-supported collaborative learning Teacher's Manual. HAMK.FI. (Finland). ISBN 978-951-830-579-1.</li> </ul>