

APRENDIZAJE BASADO EN ACTIVIDADES COLABORATIVAS (MASTED-02-04)

TÍTULO:		Máster en Educación Integrada STEAM (MASTED)		
SEMESTRE: Segundo	TIPO: Básico	CRÉDITOS: 7,5 ECTS	DEDICACIÓN: 187,5 horas	TUTORÍAS: 2 horas/semana
IDIOMA: Portugués/Inglés cordial				

OBJETIVOS	
Generales	Comprender y aplicar el aprendizaje basado en actividades colaborativas.
Específicos	<ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo diferentes estrategias colaborativas basadas en la tecnología pueden afectar los resultados finales en términos de aprendizaje formal e informal.• Conocimiento del esquema conceptual "aprendizaje en comunidades de práctica" y su potencial en el contexto del aprendizaje.• Comprender el papel de los docentes en la creación y promoción de actividades colaborativas basadas en la web, especialmente en lo que respecta al liderazgo educativo, social y moral.
CONTENIDO	
Los contenidos de esta unidad están centrados en el desarrollo del estudiante como un profesional reflexivo y atento a los cambios sociales y tecnológicos del mundo actual. Se privilegiará el trabajo pedagógico que contribuya a un sólido dominio conceptual, la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico sobre el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación, particularmente en entornos de aprendizaje colaborativo. Se pretende mejorar la conexión entre la teoría, los resultados de investigación y la práctica en las aulas y organizaciones, trabajando en la dirección de despertar y motivar a los estudiantes para que fundamenten las opciones a adoptar en su práctica profesional.	
COMPETENCIAS	
<ul style="list-style-type: none">• C6: Desarrollar la capacidad de prestar atención a la diversidad y la igualdad para favorecer la inclusión de todos los estudiantes.• C8: Desarrollo profesional y autorreflexión.• C9: Integrar los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo del curso con la práctica en el campo.• C10: Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación con diferentes partes interesadas.• C13: Desarrollar competencia ciudadana.• C16: Desarrollar el compromiso profesional utilizando tecnologías digitales.• C19: Desarrollar competencias para la comunicación intercultural.	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Conocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento de los fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo.• Conocimiento de los fundamentos teóricos y el potencial de las comunidades virtuales de aprendizaje, así como de los modelos para su creación y gestión.• Conocimiento de las especificidades web como espacio de colaboración para fines educativos.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">• Habilidad para seleccionar y utilizar herramientas Web 2.0 para apoyar actividades en entornos educativos.• Habilidad para utilizar tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con estudiantes, padres y terceros.• Contribución al desarrollo colaborativo y mejora de estrategias de comunicación organizacional.• Habilidad para utilizar tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo y intercambiando conocimientos y experiencias e innovando colaborativamente prácticas pedagógicas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica reflexiva para reflexionar individual y colectivamente, evaluar críticamente y desarrollar activamente la propia práctica pedagógica digital y la de la comunidad educativa. • Habilidad para utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.
Actitudes/Valores	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación, reflexión y discusión colaborativa sobre cómo se utilizan efectivamente las tecnologías digitales para la comunicación organizacional e individual. • Desarrollo, de forma individual o en colaboración con compañeros, de una visión o estrategia para mejorar la práctica educativa mediante el uso de tecnologías digitales.
METODOLOGÍA	
<p>Aunque la materia original se imparte en modo remoto, los estudiantes de MASTED tendrán clases presenciales. La metodología diseñada para este curso busca crear condiciones favorables para que los estudiantes construyan y desarrollen las competencias definidas.</p> <p>El estudiante debe leer y analizar críticamente textos científicos y herramientas sociales en la web. Algunos textos son revisiones de literatura y otros documentan y analizan investigaciones realizadas. Las actividades incluirán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo colaborativo de un glosario de aprendizaje basado en actividades colaborativas; • Preparación de resúmenes de artículos científicos; • Participación en presentaciones, reflexiones y discusiones presenciales y en foros en línea. <p>El estudiante debe leer la bibliografía recomendada e investigar más orientado al uso de herramientas colaborativas en contextos educativos.</p> <p>El estudiante debe participar en las actividades propuestas en la plataforma Moodle.</p> <p>Acceso a bases de datos de artículos científicos portugueses y extranjeros (por ejemplo, B-on, a menos que se indique lo contrario).</p> <p>Recursos disponibles en las diversas escuelas donde los estudiantes enseñan.</p>	
EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de un glosario sobre aprendizaje basado en actividades colaborativas con un mínimo de dos entradas - 40% • Trabajo escrito con presentación oral relacionado con la innovación pedagógica y entornos colaborativos - Trabajo escrito (máximo 10 páginas). Estructura: marco conceptual con referencias bibliográficas actuales (hasta cinco años); presentación y descripción de contextos de aprendizaje colaborativo ya experimentados (de cualquier nivel educativo); reflexión crítica sobre el trabajo / experiencia; anexos (opcional). El trabajo debe ser presentado en Moodle - Presentación oral (máximo 10 minutos) - 60% <p>La evaluación final mediante examen consistirá en una prueba escrita sobre todos los temas impartidos, con una duración de 2 horas. Su calificación determinará exclusivamente la calificación final en la UC, y debe ser igual o mayor a 9.5 valores.</p>	
REQUISITOS PREVIOS	
Ninguno	
DEPARTAMENTOS	Escuela Superior de Educación y Ciencias Sociales
PROFESORES	Isabel Pereira
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Barab, S. A., Kling, R., & Gray, J. H. (eds.) (2004), Designing Virtual Communities in the Service of Learning, Cambridge. • Cambridge University Press. Dillenbourg, Pierre (Ed) (1999). Collaborative-learning: cognitive and computational approaches. Amsterdam. Pergamon, Elsevier Science • Figueiredo, A D (2005). Learning contexts: a blueprint for research. Interactive • educational multimedia (11), 127-139 Figueiredo, A D; & Afonso, A P (Eds). (2006). Managing learning in virtual settings - the role of context. Indea Group, Inc. Miranda, G L (2009). Ensino online e aprendizagem multimédia. Lisboa. Relógio

	<ul style="list-style-type: none">• Pérez-Mateo, M. & Guitert, M. (2007), La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual, RED, 18.• http://www.um.es/ead/red/18/ Wenger, E. (1998), Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity, Cambridge, Cambridge University Press.• Wenger, E., McDermott, R. and Snyder, W. M. (2002), Cultivating communities of practice, Boston, Harvard Business School Press.
--	---