

<b>APRENDIZAGEM BASEADA EM ATIVIDADES COLABORATIVAS (MASTED-02-04)</b>				
<b>PROGRAMA DE GRADUAÇÃO:</b>		Mestrado em Educação Integrada STEAM (MASTED)		
<b>SEMESTRE:</b> Segundo	<b>TIPO:</b> Básico	<b>CRÉDITOS:</b> 7,5 ECTS	<b>CARGA HORÁRIA:</b> 187,5 horas	<b>ORIENTAÇÃO:</b> 2 horas/semana
<b>IDIOMA:</b> Português/Inglês				

<b>OBJETIVOS</b>	
<b>Gerais</b>	Compreender e aplicar aprendizagem baseada em atividades colaborativas.
<b>Específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreensão de como diferentes estratégias colaborativas baseadas em tecnologia podem afetar os resultados finais em termos de aprendizagem formal e informal.</li> <li>• Conhecimento do esquema conceitual "aprendizagem em comunidades de prática" e seu potencial no contexto da aprendizagem.</li> <li>• Compreensão do papel dos professores na criação e promoção de atividades colaborativas baseadas na web, particularmente no que diz respeito à liderança educacional, social e moral.</li> </ul>
<b>CONTEÚDO</b>	
Os conteúdos desta unidade estão focados no desenvolvimento do aluno como um profissional reflexivo e atento às mudanças sociais e tecnológicas do mundo atual. Será privilegiado o trabalho pedagógico que contribui para um sólido domínio conceitual, reflexão e desenvolvimento do pensamento crítico sobre o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação, particularmente em ambientes de aprendizagem colaborativa. Pretende-se aprimorar a conexão entre teoria, resultados de pesquisa e prática em salas de aula e organizações, trabalhando no sentido de despertar e motivar os alunos a fundamentar as opções a serem adotadas em sua prática profissional.	
<b>COMPETÊNCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• C6: Desenvolvimento da capacidade de prestar atenção à diversidade e igualdade para favorecer a inclusão de todos os alunos.</li> <li>• C8: Desenvolvimento profissional e autorreflexão.</li> <li>• C9: Integração do conhecimento teórico adquirido ao longo do curso com a prática de campo.</li> <li>• C10: Desenvolvimento de habilidades de comunicação e cooperação com diferentes partes interessadas.</li> <li>• C13: Desenvolvimento da competência cidadã.</li> <li>• C16: Desenvolvimento do compromisso profissional usando tecnologias digitais.</li> <li>• C19: Desenvolvimento de competências para comunicação intercultural.</li> </ul>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAGEM</b>	
<b>Conhecimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecimento dos fundamentos teóricos da aprendizagem colaborativa.</li> <li>• Conhecimento dos fundamentos teóricos e do potencial das comunidades virtuais de aprendizagem, bem como modelos para sua criação e gestão.</li> <li>• Conhecimento das especificidades da Web como espaço de colaboração para fins educacionais.</li> </ul>
<b>Habilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidade de selecionar e usar ferramentas da Web 2.0 para apoiar atividades em ambientes educacionais.</li> <li>• Capacidade de usar tecnologias digitais para melhorar a comunicação organizacional com alunos, pais e terceiros.</li> <li>• Contribuição para o desenvolvimento colaborativo e melhoria das estratégias de comunicação organizacional.</li> <li>• Capacidade de usar tecnologias digitais para colaborar com outros educadores, compartilhando e trocando conhecimentos e experiências e inovando colaborativamente práticas pedagógicas.</li> <li>• Prática reflexiva para refletir individual e coletivamente, avaliar criticamente e desenvolver ativamente a própria prática pedagógica digital e a da comunidade educacional.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidade de usar fontes e recursos digitais para o desenvolvimento profissional contínuo.</li> </ul>
<b>Atitudes/valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação, reflexão e discussão colaborativa sobre como as tecnologias digitais são utilizadas de forma eficaz para a comunicação organizacional e individual.</li> <li>• Desenvolvimento individualmente ou em colaboração com os pares, de uma visão ou estratégia para melhorar a prática educacional por meio do uso de tecnologias digitais.</li> </ul>
<b>MÉTODOS DE ENSINO</b>	
<p>Embora a disciplina original seja em modo remoto, os alunos do MASTED terão aulas presenciais. A metodologia projetada para este curso busca criar condições favoráveis para que os alunos construam e desenvolvam as competências definidas.</p> <p>O aluno deve ler e analisar criticamente textos científicos e ferramentas da Web social. Alguns textos são revisões de literatura e outros documentam e analisam as pesquisas realizadas.</p> <p>As atividades incluirão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvimento colaborativo de um glossário de aprendizagem baseada em atividades colaborativas;</li> <li>• Preparação de resumos de artigos científicos;</li> <li>• Participação em apresentações, reflexões e discussões presenciais e em fóruns online.</li> </ul> <p>O aluno deve ler a bibliografia recomendada e realizar pesquisas adicionais orientadas para o uso de ferramentas colaborativas em contextos educacionais. O aluno deve participar das atividades propostas na plataforma Moodle. Acesso a bases de dados de artigos científicos nacionais e estrangeiros (por exemplo, B-on, salvo indicação em contrário). Recursos disponíveis nas diversas escolas onde os alunos ensinam</p>	
<b>AValiação</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparação de um glossário sobre aprendizagem baseada em atividades colaborativas com um mínimo de duas entradas - 40%</li> <li>• Trabalho escrito com apresentação oral relacionada à inovação pedagógica e ambientes colaborativos. Estrutura: enquadramento conceitual com referências bibliográficas atuais (até cinco anos); apresentação e descrição de contextos de aprendizagem colaborativa já experimentados (de qualquer nível de educação); reflexão crítica sobre o trabalho/experiência; anexos (opcionais). O trabalho deve ser enviado no Moodle - Apresentação oral (máximo de 10 minutos) - 60%</li> </ul> <p>A avaliação final por exame consistirá em um teste escrito sobre todos os temas ensinados, com duração de 2 horas. Sua classificação determinará exclusivamente a nota final na UC, e deve ser igual ou superior a 9,5 valores.</p>	
<b>PRÉ-CONDIÇÕES</b>	
Nenhum	
<b>DEPARTAMENTO</b>	Escola Superior de Educação e Ciências Sociais
<b>PROFESSORES</b>	Isabel Pereira
<b>LITERATURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barab, S. A., Kling, R., &amp; Gray, J. H. (eds.) (2004), <i>Designing Virtual Communities in the Service of Learning</i>, Cambridge.</li> <li>• Cambridge University Press. Dillenbourg, Pierre (Ed) (1999). <i>Collaborative-learning: cognitive and computational approaches</i>. Amsterdam. Pergamon, Elsevier Science</li> <li>• Figueiredo, A D (2005). <i>Learning contexts: a blueprint for research</i>. Interactive</li> <li>• educational multimedia (11), 127-139 Figueiredo, A D; &amp; Afonso, A P (Eds). (2006). <i>Managing learning in virtual settings - the role of context</i>. Indea Group, Inc. Miranda, G L (2009). <i>Ensino online e aprendizagem multimédia</i>. Lisboa. Relógio</li> <li>• D'Água Perez-Mateo, M. &amp; Guitert, M. (2007), <i>La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual</i>, RED, 18.</li> <li>• <a href="http://www.um.es/ead/red/18/">http://www.um.es/ead/red/18/</a> Wenger, E. (1998), <i>Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity</i>, Cambridge,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cambridge University Press. Wenger, E., McDermott, R. and Snyder, W. M. (2002), Cultivating communities of practice, Boston,</li><li>• Harvard Business School Press.</li></ul>
--	---