

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

OBJETIVOS	
Gerais	Compreender e aplicar aprendizagem baseada em atividades colaborativas.
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão de como diferentes estratégias colaborativas baseadas em tecnologia podem afetar os resultados finais em termos de aprendizagem formal e informal. • Conhecimento do esquema conceitual "aprendizagem em comunidades de prática" e seu potencial no contexto da aprendizagem. • 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.
CONTEÚDO	
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.	
COMPETÊNCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> • C6: Desenvolvimento da capacidade de prestar atenção à diversidade e igualdade para favorecer a inclusão de todos os alunos. • C8: Desenvolvimento profissional e autorreflexão. • C9: Integração do conhecimento teórico adquirido ao longo do curso com a prática de campo. • C10: Desenvolvimento de habilidades de comunicação e cooperação com diferentes partes interessadas. • C13: Desenvolvimento da competência cidadã. • C16: Desenvolvimento do compromisso profissional usando tecnologias digitais. • C19: Desenvolvimento de competências para comunicação intercultural. 	
RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	
Conhecimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento dos fundamentos teóricos da aprendizagem colaborativa. • Conhecimento dos fundamentos teóricos e do potencial das comunidades virtuais de aprendizagem, bem como modelos para sua criação e gestão. • Conhecimento das especificidades da Web como espaço de colaboração para fins educacionais.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de selecionar e usar ferramentas da Web 2.0 para apoiar atividades em ambientes educacionais. • Capacidade de usar tecnologias digitais para melhorar a comunicação organizacional com alunos, pais e terceiros. • Contribuição para o desenvolvimento colaborativo e melhoria das estratégias de comunicação organizacional. • Capacidade de usar tecnologias digitais para colaborar com outros educadores, compartilhando e trocando conhecimentos e experiências e inovando colaborativamente práticas pedagógicas. • Prática reflexiva para refletir individual e coletivamente, avaliar criticamente e desenvolver ativamente a própria prática pedagógica digital e a da comunidade educacional.

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de usar fontes e recursos digitais para o desenvolvimento profissional contínuo.
Atitudes/valores	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação, reflexão e discussão colaborativa sobre como as tecnologias digitais são utilizadas de forma eficaz para a comunicação organizacional e individual. • 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.
MÉTODOS DE ENSINO	
<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"> • Desenvolvimento colaborativo de um glossário de aprendizagem baseada em atividades colaborativas; • Preparação de resumos de artigos científicos; • Participação em apresentações, reflexões e discussões presenciais e em fóruns online. <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>	
AValiação	
<ul style="list-style-type: none"> • Preparação de um glossário sobre aprendizagem baseada em atividades colaborativas com um mínimo de duas entradas - 40% • 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% <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>	
PRÉ-CONDIÇÕES	
Nenhum	
DEPARTAMENTO	Escola Superior de Educação e Ciências Sociais
PROFESSORES	Isabel Pereira
LITERATURA	<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 • D'Água Perez-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,

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