

CONTRATO DE APRENDIZAGEM

Educação Digital para o Empreendedorismo

Professor: José António Moreira



mecg
mestrado em
empreendedorismo e cidadania
global

jmoreira@uab.pt
2023-2024

INTRODUÇÃO

O Contrato de Aprendizagem é um instrumento que o acompanhará ao longo do semestre e funcionará como um “mapa do curso” para si enquanto estudante. Este Contrato de Aprendizagem descreve o percurso de aprendizagem que lhe é proposto no contexto da sua classe virtual. Para além disso, é também um guia sobre os conteúdos, a estrutura do curso, das atividades propostas, a metodologia de trabalho a desenvolver e a avaliação. Assim, deverá ser um elemento de consulta permanente.

I.	Expetativas e Objetivos
II.	Competências a Desenvolver
III.	Roteiro de Conteúdos
IV.	Metodologia de Trabalho <i>Online</i>
V.	Recursos de Aprendizagem
VI.	O Ambiente de Aprendizagem
VII.	Sequência das Atividades de Aprendizagem
VIII.	A Avaliação

I. Expetativas e Objetivos

Esta Unidade Curricular desperta, por certo, expetativas e interrogações sobre o seu possível conteúdo e desenvolvimento. Na realidade, umas e outras são justificadas porque o tema – **Educação Digital para o Empreendedorismo**- abrange uma problemática vasta e complexa, sugere diferentes perspetivas, permite várias abordagens e exige opções.

A opção que aqui propomos é a de analisar o paradigma emergente de Educação Digital, procurando perceber como é que este pode contribuir para o desenvolvimento de competências de diferente natureza, como as competências empreendedoras que constituem a essência de uma cultura criativa e inovadora, ocupando um lugar proeminente no desempenho de qualquer função humana. São elas que habilitam a criar algo de original e de valor e assumem-se como fundamentais para a construção de uma ideia diferente de cidadania para a sociedade digital do século 21.

Partimos do pressuposto de que a abordagem inerente a esta opção corresponde a uma aspiração e a uma necessidade essencial e pertinente de informação e de conhecimento e que poderá revelar-se um importante contributo no reforço das capacidades e das competências de análise exigidas ao exercício do saber de profissões diversas, assim como no direito de participação na Educação.

O percurso de trabalho sugerido, seguirá uma orientação metodológica adequada à reflexão sobre os temas propostos, numa lógica de seminário, isto é, como a etimologia do termo sugere, procurando "semear" ideias e linhas de trabalho com carácter formativo.

Assim, nesta linha definiram-se os seguintes objetivos:

- Adquirir uma perspetiva geral das tendências educativas contemporâneas enriquecidas e mediadas pelo digital e os principais paradigmas emergentes;
- Conhecer e compreender o paradigma da educação digital relacionando-o com o desenvolvimento de competências-chave para o Século XXI, como o empreendedorismo;
- Compreender a importância dos ecossistemas digitais em rede como espaços onde coabitam diferentes espécies (humana e digital) e como ambientes virtuais promotores de competências empreendedoras;
- Pesquisar e explorar um conjunto de ambientes digitais que permitam criar cenários de aprendizagem para o desenvolvimento de competências empreendedoras.

II. Competências a Desenvolver

No final desta Unidade Curricular cada estudante deverá ser capaz de compreender o paradigma da Educação Digital e os seus princípios e características estruturantes, assim como compreender a importância dos ecossistemas digitais como ambientes promotores de competências de diferente natureza, como as competências empreendedoras.

III. Roteiro de Conteúdos

A unidade curricular encontra-se organizada em três grandes unidades temáticas que serão desenvolvidas sequencialmente.

TEMA I: EDUCAÇÃO DIGITAL E EMPREENDEDORISMO.

1. Educação Digital: configurações, convergências e conexões.
2. Educação Onlife: modelos e tecnologias digitais para o desenvolvimento da capacidade empreendedora.

TEMA II: ECOSISTEMAS E AMBIENTES DIGITAIS DE APRENDIZAGEM PARA CIDADÃOS EMPREENDEDORES

1. Ecossistemas digitais de aprendizagem educacionais.
2. Ambientes digitais híbridos.
3. Ambientes virtuais tridimensionais.

TEMA III: MODELOS E REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS-CHAVE PARA A APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA DO CIDADÃO DO SÉCULO XXI

1. Quadro Europeu de Competências Digitais para Cidadãos – *DigComp*
2. Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores – *DigCompEdu*
3. Quadro de Referência das Competências para o Empreendedorismo- *Entrecomp*
4. Quadro Europeu de Competências em Matéria de Sustentabilidade- *GreenComp*

TEMA IV: PEDAGOGIAS EMERGENTES DE COLABORAÇÃO HUMANA

1. Pedagogias Relacionais
2. Pedagogias da Presencialidade
3. Pedagogias baseadas em Desafios
4. Pedagogias para uma Educação Empreendedora

IV. Metodologia de Trabalho Online

Esta Unidade Curricular funciona em regime de *e-Learning (online)*. A utilização de um ambiente virtual de aprendizagem implica que a metodologia a adoptar assente em dois vectores fundamentais: a **auto-aprendizagem** e o **trabalho colaborativo**.

A **auto-aprendizagem** pressupõe que o estudante lê, estuda e reflete sobre os recursos que lhe são indicados (referências bibliográficas e *online*) e disponibilizados (textos e outros colocados na sala virtual através da plataforma de *e-Learning*). De forma a potenciar o sucesso da auto-aprendizagem, o estudante deverá: durante a leitura e estudo, tomar nota daqueles aspetos que se lhe afiguram menos conhecidos e/ou que lhe levantam mais dúvidas; durante o período de reflexão, procurar confrontar aqueles aspetos com os seus conhecimentos anteriores, distinguindo, desde logo, aspetos essenciais de aspetos acessórios, sempre numa perspetiva de apreciação crítica e distanciada; elaborar e organizar as suas próprias sínteses pessoais.

Com base na sua auto-aprendizagem, o estudante deverá preparar comentários e elaborações pessoais, de forma a participar ativamente em debates temáticos assíncronos. Estes debates deverão ser encarados como uma forma de trabalho colaborativo, no decurso do qual cada estudante: partilha as suas leituras e reflexões com os restantes colegas;

aprofunda conceitos e alarga os seus pontos de vista; e debate exemplos e casos concretos, aproveitando esse debate para analisar aplicações dos conceitos e das teorias abordadas na UC.

O trabalho a desenvolver nesta UC integrará, assim, estudo e trabalho individual, bem como trabalho colaborativo, atividades que ocuparão cerca de 16 semanas úteis.

Em cada tema, será aberto um fórum temático, para discussões assíncronas entre todos os membros da comunidade, sendo a moderação desse fórum da responsabilidade do docente. Para além disso será também promovida em cada tema uma discussão síncrona no Zoom Colibri, em horários e datas a definir, com presença digital facultativa.

Cada membro da comunidade deverá criar e manter uma página pessoal (ex: um blogue), onde irá anotando comentários pessoais sobre leituras e pesquisas realizadas, além das suas reflexões sobre o trabalho desenvolvido. Esta página adquirirá no contexto desta unidade o valor de um **portefólio digital pessoal** e deverá estar aberto a comentários e questões dos restantes membros da comunidade.

Em função dos vários temas a abordar ao longo do semestre e sempre que se entenda adequado, serão colocados *online*, através da plataforma de *e-Learning MOODLE*, artigos, textos e/ou outros documentos, para além das referências bibliográficas indicadas previamente no Guia de Curso do Mestrado.

A preparação, execução e entrega do **Trabalho Individual Final** decorrerá no período compreendido entre os **dias 29 de janeiro e 29 de fevereiro de 2024**. O planeamento, organização e gestão do trabalho durante este período, será da exclusiva responsabilidade de cada estudante.

V. Recursos de Aprendizagem

Independentemente da pesquisa bibliográfica que os estudantes venham a efetuar ao longo das atividades previstas, indicam-se, em seguida, os recursos bibliográficos (ordenados por ordem alfabética de apelido do autor) a utilizar nesta Unidade Curricular.

Lista de Referências

- CAEIRO, D. & MOREIRA, J.A. (2019). Ecosistemas Digitais de Aprendizagem em Rede. In Jacinto Jardim & José Eduardo Franco (Coordenação). *Empreendipédia. Dicionário de Educação para o Empreendedorismo*. Lisboa: Gradiva, Portugal, 222- 224. 771p.
- COMISSÃO EUROPEIA (2006). *Competências essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida - Quadro de Referência Europeu*. Bruxelas: Direção-Geral da Educação e da Cultura da Comissão Europeia. Disponível em http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/ll-learning/keycomp_pt.pdf.
- COMISSÃO EUROPEIA (2021). Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027). Disponível em: <https://education.ec.europa.eu/pt-pt/focus-topics/digital-education/action-plan>
- DELORS, J. (1996). *Learning: The Treasure Within. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century*. Paris: UNESCO.
- DIGITALECOSYSTEM. The Information Resource about the European approach on Digital Business Ecosystems, 2007. Disponível a partir de: <http://www.digitalecosystems.org/>

- JARDIM, J. (2022). Competências Empreendedoras para Ser Bem-Sucedido no Mundo Global e Digital: proposta de um quadro de referência. *Video Journal of Social and Human Research*, 1(2), 1-24. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.24>
- LUCAS, M., & MOREIRA, A. (2017) (Tradução). *DigComp 2.1: quadro europeu de competência digital para cidadãos: com oito níveis de proficiência e exemplos de uso*. UA Editora. <http://hdl.handle.net/10773/21079>
- LUCAS, M., & MOREIRA, A. (2018) (Tradução). *DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores*. UA Editora – Universidade de Aveiro. <http://hdl.handle.net/10773/24983>
- MONTEIRO, A., MOREIRA, J.A., & LENCASTRE, J.A. (Orgs.) (2015). *Blended (e)Learning na Sociedade Digital*. Coleção de Estudos Pedagógicos, 5, WhiteBooks: Santo Tirso.
- MOREIRA, J. A. & MONTEIRO, A. (2012). *Ensinar e Aprender Online com Tecnologias Digitais: Abordagens Teóricas e Metodológicas*. Porto: Porto Editora.
- MOREIRA, J. A., BARROS, D., & MONTEIRO, A. (Orgs.) (2015). *Inovação e Formação na Sociedade Digital: Ambientes Virtuais, Tecnologias e Serious Games*. WhiteBooks: Santo Tirso.
- MOREIRA, J. A. & TRINDADE, S., (2019). Comunidades Virtuais de Aprendizagem. In Jacinto Jardim & José Eduardo Franco (Coordenação). *Empreendipédia. Dicionário de Educação para o Empreendedorismo*. Lisboa: Gradiva, Portugal, 150-152. 771p.
- MOREIRA, J.A. & SCHLEMMER, E. (2020). Por um novo paradigma de educação digital onlife. *Revista UFG*, v.20, 63438, disponível a partir de <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438/34772>
- MOREIRA, J. A., HENRIQUES, S. BARROS, D., GOULÃO. M. & CAEIRO, D. (2020). *Educação Digital em Rede. Princípios para o Design Pedagógico em Tempos de Pandemia*. Lisboa: Edições UAb.
- SANGRÀ, A. (2022). Una mirada diferente para la Educación Híbrida. *Video Journal of Social and Human Research*, 1(2), 117-125. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.33>
- SCHLEMMER, E. & MOREIRA, J. A. (2020). Ampliando Conceitos para o Paradigma de Educação Digital OnLIFE. *Revista Interações*, 16 (55), 103-122.
- TORI, R. (2023). Metaversos na Educação: conceitos e possibilidades. *Video Journal of Social and Human Research*, 2(1), 53-66. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v2i1.25>
- TRINDADE, S., MOREIRA, J.A. & JARDIM, J. (Tradução) (2020). ENTRECOMP Quadro de Referência das Competências para o Empreendedorismo. Lisboa: Theya. Originalmente publicado em inglês como EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework (<http://europa.eu/!tx78fG>) pelo Joint Research Centre da Comissão Europeia – ©União Europeia, 2016.
- UNESCO (2022). *Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação*. Disponível a partir de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381115>

VI. O Ambiente de Aprendizagem

Todas as atividades de ensino e de aprendizagem serão realizadas num contexto de Educação Digital, em regime de *eLearning*, mediadas por um sistema tecnológico de gestão de aprendizagem (LMS - *Learning Management System*), materializado, no caso da Universidade Aberta, pela plataforma MOODLE.

Todas as informações e atividades relativas a esta Unidade Curricular, serão disponibilizadas em ambiente de classe virtual, o qual determinará as características do contexto em que se desenvolve o ensino e a aprendizagem *online*.

O trabalho nesta UC será desenvolvido de acordo com uma sequência de atividades relacionadas com os temas e sub-temas a abordar ao longo do semestre, para as quais serão providenciadas, em tempo oportuno, todas as indicações necessárias de forma a poderem ser levadas a cabo pelos estudantes.

Para cada uma destas atividades, será criado um fórum de debate com a designação da respetiva atividade. Como ferramentas de comunicação assíncrona por excelência, adequadas a uma significativa incidência na aprendizagem *online*, estes serão os espaços privilegiados para a comunicação, interação e colaboração entre todos os participantes na Unidade Curricular, aspetos estes que serão materializados pela troca e debate de ideias relativamente às temáticas a abordar e aos trabalhos a desenvolver.

Dum modo geral, em todos os temas e sub-temas, para além da bibliografia indicada, serão disponibilizados *online* textos e/ou outros documentos adicionais.

Para além dos fóruns relativos a cada uma das atividades, será igualmente disponibilizado um fórum "Notícias" (de utilização exclusiva do professor, funcionando como um *placard* de Notícias), destinado à colocação de informação diversa e considerada relevante (notícias gerais e anúncios), assim como um fórum "Dúvidas e/ou Comentários Gerais", no qual os estudantes poderão abordar qualquer assunto da Unidade Curricular para o qual não exista um espaço específico na sala virtual.

VII. Sequência das Atividades de Aprendizagem

Esta planificação, organizada em tabelas, apresenta a previsão da distribuição temporal das várias temáticas de estudo, das atividades e respectivas orientações de trabalho, de modo a que possa planear, organizar e desenvolver o seu estudo. A lógica de trabalho, como se referiu acima, fundamenta-se sobretudo em períodos de estudo e trabalho individual a que se segue um período de debate conjunto em fórum.

Nota: Poderão ser feitos alguns ajustes em função de situações imprevistas.

Temática	CONTRATO DE APRENDIZAGEM E CRIAÇÃO DE PORTFÓLIO DIGITAL
Actividades	Atividade 0
Decorre entre	dia 16 a 22 de outubro
Descrição	<p>A atividade desenvolve-se em 2 partes:</p> <p>1.ª parte: Leitura, análise crítica, debate e decisão de aceitação do <i>Contrato de Aprendizagem</i>.</p> <p>2.ª parte: Criação de um portfólio digital (blogue ou página) que deverá ir sendo editado durante a abordagem às diferentes temáticas da UC; disponibilizar link no fórum <i>Discussão do Contrato de Aprendizagem</i> no tema criado para o efeito.</p>
Recursos	<p>(1) Contrato de Aprendizagem</p> <p>(2) Alves, A. (2007). E-Portefólio: Um estudo de caso. <i>In</i> repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7178</p> <p>(3) Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores- Ana Amélia Carvalho (org.) Blogue, YouTube, Flickr e Delicious: Software Social, pp.15-40.</p>

Temática	TEMA I: EDUCAÇÃO DIGITAL E EMPREENDEDORISMO
Atividades	Atividade 1
Decorre entre	dia 23 de outubro a 12 de novembro
Competência a desenvolver	Pretende-se que o estudante: - Conheça e compreenda o paradigma da educação digital
Descrição	<p>A atividade desenvolve-se em 3 fases:</p> <p>1.ª fase: Auto-aprendizagem com base na leitura, análise e visualização dos recursos (scripto e audiovisuais) de aprendizagem disponibilizados (23 a 29 de outubro)</p> <p>2.ª fase: Discussão: Decorre entre os dias 30 de outubro e 05 de novembro entre todos os participantes da turma. A discussão decorrerá na sala de aula virtual do tema I. Após o fim da discussão assíncrona será agendada uma sessão síncrona (em data a agendar) de presença facultativa na plataforma Zoom Colibri.</p> <p>3.ª fase: Com base nas leituras realizadas, nas pesquisas efetuadas e nas conclusões decorrentes do debate realizado na sala de aula virtual, edite e atualize o seu e-portefólio (06 a 12 de novembro)</p>
Recursos essenciais	<p>1. MOREIRA, J. A., HENRIQUES, S. BARROS, D., GOULÃO. M. & CAEIRO, D. (2020). <i>Educação Digital em Rede. Princípios para o Design Pedagógico em Tempos de Pandemia</i>. Lisboa: Edições UAb. (pp. 5-20) https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9988</p> <p>2. RELATÓRIO EDUCAÇÃO DA UNESCO (2022). <i>Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação</i>. Disponível a partir de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381115</p> <p>3. COMISSÃO EUROPEIA (2021). Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027). Disponível a partir de: https://education.ec.europa.eu/pt-pt/focus-topics/digital-education/action-plan</p> <p>4. MOREIRA, J. A., & SCHLEMMER, E. (2020). Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. <i>Revista UFG</i>. 20(26). Disponível em: https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438</p> <p>5. SCHLEMMER, E. & MOREIRA, J. A. (2020). Ampliando Conceitos para o Paradigma de Educação Digital OnLIFE. <i>Revista Interações</i>, 16 (55), 103-122. Disponível a partir de: https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/21039</p> <p>AUDIOVISUAIS</p> <p>(1) Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife https://www.youtube.com/live/q1XWYucf7iw?si=m4P7zvwtGxz-8Oof</p> <p>(2) Era Híbrida e Educação Disruptiva https://www.youtube.com/watch?v=z3q5sbjifZA</p> <p>(3) Building The Future - https://www.youtube.com/watch?v=pB5Jo-tL170</p>
Avaliação	A discussão e a edição do e-portefólio serão avaliados com base nos critérios definidos no contrato de aprendizagem.

Temática	TEMA II: ECOSISTEMAS E AMBIENTES DIGITAIS DE APRENDIZAGEM PARA CIDADÃOS EMPREENDEDORES
Atividades	Atividade 2
Decorre entre	dia 13 de novembro a 03 de dezembro
Competência (s) a desenvolver	Pretende-se que o estudante: <ul style="list-style-type: none"> • Compreenda a importância dos ecossistemas digitais em rede como espaços onde coabitam diferentes espécies (humana e digital) e como ambientes virtuais promotores de competências empreendedoras.
Descrição	<p>A atividade desenvolve-se em 3 fases:</p> <p>1.ª fase: Auto-aprendizagem com base na leitura, análise e visualização dos recursos (scripto e audiovisuais) de aprendizagem disponibilizados. Preencha a grelha de observação referente ao recurso audiovisual para posterior debate na sala de aula virtual II (13 a 19 de novembro)</p> <p>2.ª fase: Discussão: Decorre entre o dia 20 a 26 de novembro entre todos os participantes da turma. A discussão decorrerá na sala de aula virtual do tema II. Após o fim da discussão assíncrona será agendada uma sessão síncrona (em data a agendar) de presença facultativa na plataforma Zoom Colibri.</p> <p>3.ª fase: Com base nas leituras realizadas, nas pesquisas efetuadas e nas conclusões decorrentes do debate realizado na sala de aula virtual 2, elabore no seu <i>e-portefólio</i> um pequeno texto síntese relativo ao tema em questão (27 de novembro a 03 de dezembro)</p>
Recursos essenciais	<p>1. MOREIRA, J. A., HENRIQUES, S. BARROS, D., GOULÃO. M. & CAEIRO, D. (2020). <i>Educação Digital em Rede. Princípios para o Design Pedagógico em Tempos de Pandemia</i>. Lisboa: Edições UAb. (pp. 5-20) https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9988</p> <p>2- SANGRÀ, A. (2022). Una mirada diferente para la Educación Híbrida. <i>Video Journal of Social and Human Research</i>, 1(2), 117-125. https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.33</p> <p>3- TORI, R. (2023). Metaversos na Educação: conceitos e possibilidades. <i>Video Journal of Social and Human Research</i>, 2(1), 53-66. https://doi.org/10.18817/vjshr.v2i1.25</p> <p>4- MORGADO, L. (2022). Ambientes de Aprendizagem Imersivos. <i>Video Journal of Social and Human Research</i>, 1(2), 102-116. https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.32</p> <p>AUDIOVISUAIS</p> <p>(1) Websérie educativa <i>Irreversível: o aprender protagonista</i> Episódio 3: Tecnología na Educação. Disponível a partir de: https://youtu.be/h4EuEgRUoMo</p> <p>(2) Ecossistema(s) de Educação Digital e Ambientes Híbridos de Aprendizagem https://www.youtube.com/watch?v=V1VUGialbyE</p> <p>(3) Sangrà, A. (2022). Una mirada diferente para la Educación Híbrida. https://www.academy-on.com/videos/sh-003-11857/</p> <p>(4) Tori, R. (2023). Metaversos na Educação: conceitos e possibilidades. https://www.academy-on.com/videos/vjshr-21-12040/</p> <p>(5) Morgado, L. (2022). Ambientes de Aprendizagem Imersivos. https://www.academy-on.com/videos/n-402-11647/</p>
Avaliação	A discussão e a edição do <i>e-portefólio</i> (texto síntese) serão avaliados com base nos critérios definidos no contrato de aprendizagem.

Temática	TEMA III: MODELOS E REFERENCIAIS DE COMPETÊNCIAS-CHAVE PARA A APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA DO CIDADÃO DO SÉCULO XXI
Atividades	Atividade 3
Decorre entre	dia 04 de dezembro a 07 de janeiro
Competência (s) a desenvolver	Pretende-se que o estudante: -conheça modelos e referenciais de competências-chave para a aprendizagem ao longo da vida
Descrição	<p>A atividade desenvolve-se em 3 fases:</p> <p>1.ª fase: Auto-aprendizagem com base na leitura, análise e visualização dos recursos (scripto e audiovisuais) de aprendizagem disponibilizados. Preencha a grelha de observação referente ao recurso audiovisual para posterior debate na sala de aula virtual 3 (04 a 10 de dezembro)</p> <p>2.ª fase: Discussão: Decorre entre o dia 11 e 17 de dezembro entre todos os participantes da turma. A discussão decorrerá na sala de aula virtual do tema III. Após o fim da discussão assíncrona será agendada uma sessão síncrona (em data a agendar) de presença facultativa na plataforma Zoom Colibri.</p> <p>3.ª fase: Com base nas leituras realizadas, nas pesquisas efetuadas e nas conclusões decorrentes do debate realizado na sala de aula virtual 3, elabore no seu <i>e-portefólio</i> uma reflexão crítica relativa ao tema em questão (02 a 07 de janeiro).</p>
Recursos essenciais	<p>1. BACIGALUPO, M.; KAMPYLIS, P.; PUNIE, Y.; BRANDE, G. V. D. (2020). ENTRECAMP Quadro de Referência das Competências para o Empreendedorismo (SARA DIAS-TRINDADE; JOSÉ ANTÓNIO MOREIRA; JACINTO JARDIM, trans.). Lisboa: Theia Editores.</p> <p>2. LUCAS, M., & MOREIRA, A. (2017) (Tradução). <i>DigComp 2.1: quadro europeu de competência digital para cidadãos: com oito níveis de proficiência e exemplos de uso</i>. UA Editora. http://hdl.handle.net/10773/21079</p> <p>3. LUCAS, M., & MOREIRA, A. (2018) (Tradução). <i>DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores</i>. UA Editora – Universidade de Aveiro. http://hdl.handle.net/10773/24983</p> <p>AUDIOVISUAIS</p> <p>1. JARDIM, J. (2022). Competências Empreendedoras para Ser Bem-Sucedido no Mundo Global e Digital: proposta de um quadro de referência. https://www.academy-on.com/videos/sh-000-11729/</p> <p>2. DigCompEdu https://www.youtube.com/watch?v=cIDOrZuJzVU</p> <p>3. The European Entrepreneurship Competence Framework EntreComp https://www.youtube.com/watch?v=iipVICWGldc</p>
Avaliação	A discussão e a edição do <i>e-portefólio</i> (reflexão crítica) serão avaliados com base nos critérios definidos no contrato de aprendizagem.

Temática	TEMA IV: PEDAGOGIAS EMERGENTES DE COLABORAÇÃO HUMANA
Atividades	Atividade 4
Decorre entre	dia 08 a 28 de janeiro
Competência (s) a desenvolver	Pretende-se que o estudante: - Adquirir uma perspetiva geral das tendências pedagógicas contemporâneas enriquecidas pelo digital.
Descrição	A actividade desenvolve-se em 3 fases : 1.ª fase: Auto-aprendizagem com base na leitura, análise e visualização dos recursos (scripto e audiovisuais) de aprendizagem disponibilizados. Preencha a grelha de observação referente ao recurso audiovisual para posterior debate na sala de aula virtual 4 (08 a 14 de janeiro) 2.ª fase: Discussão: Decorre entre o dia 15 a 21 de janeiro entre todos os participantes da turma. A discussão decorrerá na sala de aula virtual do tema IV (VideoAnt). Após o fim da discussão assíncrona será agendada uma sessão síncrona (em data a agendar) de presença facultativa na plataforma Zoom Colibri. 3.ª fase: Com base nas leituras realizadas, nas pesquisas efetuadas e nas conclusões decorrentes do debate realizado na sala de aula virtual 4, edite o seu <i>e-portefólio</i> uma reflexão crítica relativa ao tema em questão (22 a 28 de janeiro)
Recursos essenciais	1. MOREIRA, J. A., HENRIQUES, S. BARROS, D., GOULÃO. M. & CAEIRO, D. (2020). <i>Educação Digital em Rede. Princípios para o Design Pedagógico em Tempos de Pandemia</i> . Lisboa: Edições UAb. (pp. 5-20) https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9988 2. OPEN UNIVERSITY (2023). <i>Innovating Pedagogy 2023</i> . https://prismic-io.s3.amazonaws.com/ou-iet/4acfab6d-4e5c-4bbd-9bda-4f15242652f2_Innovating+Pedagogy+2023.pdf AUDIOVISUAIS 1. <i>Pedagogia(s) e Educação Digital no Ensino Superior</i> https://youtu.be/eCfvR2DD7ZU?si=tnCvRW4og1dINHYi
Avaliação	A discussão e a edição do <i>e-portefólio</i> serão avaliados com base nos critérios definidos no contrato de aprendizagem.

A avaliação será contínua, abrangendo as atividades realizadas ao longo de todo o semestre e será realizada de modo colaborativo, pelo docente e pelos estudantes.

A classificação final de cada estudante será feita tendo em conta as avaliações parcelares dos seus pares, do docente e a sua auto-avaliação. Terá em conta as seguintes dimensões:

- (1) Participação nas discussões realizadas (30%) - 6 valores
- (2) e-Portefólio – refletindo a aprendizagem pessoal e uma síntese crítica pessoal (30%) - 6 valores
- (3) Realização de um trabalho final traduzido num artigo (de revisão concetual) relacionado com um dos tópicos estudados (40%) 8 valores.

DIMENSÕES DA AVALIAÇÃO E RESPECTIVOS PARÂMETROS

(1) Participação nas discussões realizadas (30%) – 6 valores

Parâmetros	Indicadores
Pertinência das participações	<ol style="list-style-type: none"> 3. Domina os conteúdos abordados; 4. Não foge aos temas em discussão, demonstrando que distingue o essencial do acessório. 5. Fundamenta as suas intervenções, com base nas pesquisas ou nas leituras efetuadas 6. Procura contextualizar intervenções, avançando com exemplos e aplicações práticas.
Aprofundamento dos temas em discussão	<ul style="list-style-type: none"> • Intervêm com novas ideias que aprofundam a discussão. • Contribuí como novas perspetivas que enriquecem a discussão.
Dinamização da discussão	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuí com regularidade, não se limitando a intervenções localizadas num espaço temporal muito curto. • Tem em conta as participações dos colegas, comentando, inquirindo, contrapondo, desenvolvendo. • Procura não repetir intervenções já colocadas, mas demonstra que as teve em conta ou pelo menos não as ignorou • Revê as suas próprias opiniões, em face de outros comentários que colocam outros pontos de vista ou novos argumentos em que não tinha pensado previamente.

(2) E- Portefólio – refletindo a aprendizagem pessoal e uma síntese crítica pessoal (30%) – 6 valores

Parâmetros	Indicadores
Conteúdo do e-portefólio	<ul style="list-style-type: none">• O e-portefólio demonstra que fez pesquisas relevantes e que procurou ter uma opinião crítica e fundamentada sobre os textos/sites consultados.• Os posts no e-portefólio inseriam-se nos temas em estudo, com comentários/reflexões pessoais bem fundamentadas.• O e-portefólio revela que teve a preocupação de abarcar todos os temas em estudo.• É rigoroso nos posts colocados, não apresentando erros ou imprecisões científicas.• Cita corretamente as fontes consultadas.• Revela coerência entre os vários posts, evitando contradições.
Organização do e-portefólio	<ul style="list-style-type: none">• Atualiza regularmente o e-portefólio, evitando fazer atualizações localizadas num espaço temporal curto.• A escrita é correta, demonstrando espírito de síntese e evitando repetições.• O e-portefólio é agradável de ler e fácil de consultar.• Os links eventualmente colocados remetem para sites/documentos de qualidade em assuntos de investigação educacional.
Aspetos reflexivo e crítico	<ul style="list-style-type: none">• O e-portefólio contempla posts onde é evidenciada uma análise crítica do seu percurso pessoal, em termos de empenhamento nas atividades, ganhos de aprendizagem, postura do ponto de vista colaborativo e de partilha.• O e-portefólio contempla reflexões onde são analisados os pontos fortes e fracos do próprio e-portefólio.• A análise global do e-portefólio evidencia que procurou incentivar comentários dos colegas e que teve uma postura de abertura crítica relativamente a esses comentários.

(3) Realização de um trabalho final traduzido num vídeo-artigo (de revisão concetual)

O trabalho final terá o formato de vídeo-artigo sobre uma das temáticas abordadas, com cerca de 10 páginas de texto escrito (excluindo capa, índice, anexos) e um vídeo com o máximo de 10 minutos onde se explique o conteúdo do texto produzido. Para a elaboração do vídeo-artigo dever-se-á ter em conta as regras de submissão especificadas no **Vídeo Journal of Social and Human Research** disponível no seguinte endereço: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/about/submissions>

Para a sua avaliação serão considerados os seguintes critérios:

- clarifica e delimita o âmbito da análise efetuada;
- revela domínio dos conceitos trabalhados na unidade curricular, que são aplicados no trabalho, numa apropriação pessoal;
- demonstra capacidade de problematizar, refletir e elaborar ideias com base nos conceitos e temáticas abordadas.