

Percurso científico-pedagógico de construção da UC de “Artes e Multimédia”:

sentido de partilha (roteiros de aprendizagem)| ambiente tecnológico (elearning)| foco de inovação (MOOC)

UAb

Published by Paulo Branco

Copyright 2013 Maria Potes Barbas

ISBN: 978-989-98264-0-3

Smashwords Edition

Smashwords Edition, License Notes

Thank you for downloading this free ebook. You are welcome to share it with your friends. This book may be reproduced, copied and distributed for non-commercial purposes, provided the book remains in its complete original form. If you enjoyed this book, please return to Smashwords.com to discover other works by this author. Thank you for your support.

Docente Responsável



Maria da Costa Potes Franco Barroso Santa-Clara Barbas, nascida em Lisboa, no ano de 1965, é docente convidada a 30% da Universidade Aberta, sendo professora em regime de tempo integral na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém. Tem vindo a desempenhar uma diversidade de funções:

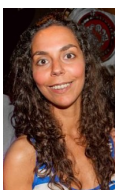
gestora académica, coordenadora de curso em processo de autoavaliação; coordenadora de equipas de trabalho; proponente de um 1º e de dois 2º Ciclos - Curso de Educação e Comunicação Multimédia (ECM) e Curso de Ensino da Informática para o 3º Ciclo e Ensino Secundário; relatora de documentos; membro de júris de defesa de monografias; investigadora efetiva do Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF) da Universidade de Aveiro e membro colaborador do Centro de Estudos e Formação Avançada em Gestão e Economia (CEFAGE) da Universidade de Évora; diretora do Centro de Tecnologias Educativas da Universidade de Évora (CTedu); Investigadora Principal Convidada a 30%, em regime de acumulação no IIFA_CEFAGE da Universidade de Évora; participante em vários projetos de investigação; membro convidado de redação editorial de Simpósios e de Revista Internacional; bolsista de Pós-Doutoramento (Fundação para a Ciência e Tecnologia – FCT); laureada em Prémios Nacionais e Internacionais; executora de registo de direitos de autor; convidada pela Comissão Europeia para participar em reunião de trabalho (*Knowledge Alliance_HIE and Businesses*); participante no Programa de Aprendizagem ao longo da Vida com uma Bolsa de Formação Contínua; revisora de papers em revistas e congressos nacionais e internacionais. Orientadora de teses de mestrado e de doutoramento.

Especialistas Convidados



Redes Sociais

Paulo André Reis Duarte Branco, nascido em Coimbra no ano de 1984, é docente convidado na Escola Superior de Educação de Santarém e Bolseiro de investigação científica pela *Fundação para a Ciência e Tecnologia* sob orientação da Professora Doutora Maria da Costa Potes Franco Barroso Santa-Clara Barbas. Ao longo dos últimos anos tem desempenhado diversas funções, tais como: formador na área da Multimédia e Informática em formações para licenciados. Professor de ensino básico e mediador em cursos de educação e formação de adultos. Docente no ensino secundário e profissional, bem como no ensino superior, quer ao nível do 1º ciclo (licenciatura), quer do 2º ciclo (mestrado). Tem desenvolvido investigação em educação e formação, nomeadamente em áreas inovadoras como as redes sociais e televisão interativa. Vencedor de vários prémios nacionais e internacionais de empreendedorismo e de fotografia.



FAB_LAB

Catarina Mafalda Silva Abreu é doutoranda em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais pela Universidade de Aveiro sob a orientação de Maria Potes Barbas. É Mestre em Educação e Comunicação Multimédia (com média de 18 valores), desde 30 de Maio de 2012, pela Escola Superior de Educação de Santarém. Terminou a Licenciatura em Comunicação, Cultura e Organizações, pela Universidade da Madeira, a 9 de Julho de 2010.



Valter Elias Garrido Gouveia é assistente de primeiro triénio na Escola Superior de Educação de Santarém. É Doutorando em Educação - Especialidade Educação a Distância e e-Learning na Universidade Aberta desde Outubro de 2011. É Mestre em Educação e Comunicação Multimédia desde Junho de 2011, pela Escola Superior de Educação de Santarém, com média de 18 valores.



Ricardo Jorge Martins Pinto é Consultor de Projectos Web e Multimédia na empresa Ecoléziria, mestrando em Educação e Comunicação Multimédia na Escola Superior de Educação de Santarém, licenciado em Artes Plásticas e Multimédia pela Escola Superior de Educação de Santarém.

|| fevereiro de 2013 ||

Índice

Abreviaturas

Apresentação

PARTE I – Percursos de aprendizagem: objetivos |competências| metodologia |recursos |avaliação | referências bibliográficas

1. Enquadramento da Unidade Curricular

1.1 - Formação Científica e Cultural: objetivos e competências a adquirir

1.2 – Roteiro da Aprendizagem

1.3 - Metodologia Adotada

1.4 - Recursos materiais às exigências científicas e pedagógicas e à qualidade do ensino

1.5 - Referências Bibliográficas

Parte II – Percurso de uma aprendizagem situada ao longo do tempo: “Artes e Multimédia”

2.1 - Apresentação

2.2 - A construção dos e-conteúdos na UC

2.3 - Tópico / Semana 1,2 - descobrir online (construir bibliografia | refletir sobre o acesso aberto| partilhar o conhecimento)

2.4 - Tópico / Semana 3,4 - argumento interativo (instâncias de planificação, construção e receção) e construção de um espaço de identidade nas redes sociais

2.5 - Tópico / Semana 5,6 - enriquecimento de conteúdos para ambientes emergentes *online*

2.6 - Tópico / Semana 7,8 - espaço de criação de ideias artísticas inovadoras “Fab Labs: just do it”

2.7 - Tópico / Semana 9 a 15 - construção colaborativa de um MOOC no domínio das Artes Multimédia

Parte III – Avaliação da UC de “Artes e Multimédia”

Abreviaturas

Unidade Curricular (**UC**)

Artes e Multimédia (**AM**)

Mestrado em Estudos Comparados – Literaturas e outras artes (**MEC_la**)

Universidade Aberta (**UAb**)

Centro de Investigação de Didática e Tecnologia na Formação de Formadores na Universidade de Aveiro (**CIDTFF**).

Apresentação

Neste *ebook* apresentamos o percurso científico-pedagógico de construção da UC de “Artes e Multimédia” em formato de *elearning*. Este formato implica que os estudantes do Curso de Mestrado em **Estudos Comparados – Literatura e outras artes** (MEC_Ia) da Universidade Aberta (UAb) utilizem uma diversidade de *ambientes tecnológicos* (plataforma da UAB, redes sociais) *com vista a partilharem o conhecimento* contextualizado no domínio das Artes e Multimédia. Tentar-se-á também ao longo deste semestre levar os estudantes a passarem de utilizadores a construtores do conhecimento – através da (re)construção conjunta de um *foco de inovação*: os MOOC (Massive Online Course) em Artes e Multimédia.

Esta UC, será também desenvolvida numa rede de conhecimento interativa com **especialistas** convidados: formação em *b-on* da FCCN; colega da Universidade Tecnológica de Monterrey; doutorandos inscritos em programas doutorais no domínio das Ciências da Educação- especialidade em ensino a distância e elearning na UAb e nos programas doutorais da Universidade de Aveiro no Multimédia em Educação e de Informação e Comunicação em Plataformas Digitais pela Universidade de Aveiro.

Esta UC inclui cinco tópicos e é encarada como uma *interface* integradora das outras unidades que compõem o plano de estudos, enquadrando também a orientação de projetos que conduzirão à apresentação de uma dissertação final.

Construímos o *ebook* em três partes. Assim, temos o seguinte:

Na **primeira parte**, o *sentido da partilha* remete-nos para o tema “Enquadramento e programa de uma unidade curricular *Artes e Multimédia*”. Nesta parte iremos justificar os princípios orientadores, objetivos, conteúdos, metodologias e técnicas de avaliação desta unidade curricular. Apresentamos ainda um conjunto de referências bibliográficas, no qual incluímos ligações à internet. Estes materiais constituem o conjunto dos contributos dos autores que nos levaram à construção do plano de estudos desta UC integrada na estrutura do Curso de Mestrado em MEC.

Na **segunda parte**, o *ambiente tecnológico* permitir-nos-á ficar a conhecer o “Desenvolvimento da unidade curricular”. Apresentaremos, aqui, de forma aprofundada, os tópicos que integram a UC, bem como as referências bibliográficas

e as ligações à internet que se nos afiguram mais pertinentes para a lecionação dos conteúdos inscritos em cada módulo.

Por último, na **terceira parte**, o *foco de inovação* irá permitir perspectivas sobre a forma como iremos “avaliar a UC de Artes Multimédia”. Nesta parte, deverá ser apresentado o percurso individual e coletivo que sustenta o desenvolvimento do conhecimento de cada mestrando.

PARTE I – Percursos de aprendizagem: objetivos | competências| metodologia |recursos |avaliação | referências bibliográficas

1. Enquadramento da Unidade Curricular

Pretende-se na UC de *Artes e Multimédia* que os mestrandos construam saberes e adquiram competências na conceção e produção de discursos dos multimédia (hipermédia) agindo diretamente em suportes subjacentes a diversas formas de expressão e comunicação artística, estimulando a visão comparada. Tem como finalidade levar os profissionais de *MEC_la* a desenvolver o conhecimento, a saber aplicá-lo em situações diversificadas, a integrá-lo em contextos específicos e a apresentar a aprendizagem desenvolvida em espaços comunicativos a distância (síncronos e assíncronos).

Procurar-se-á analisar alguns cenários reais de interação a distância, de acordo com as preferências e as temáticas escolhidas pelos mestrandos. Distinguir-se-ão momentos de convite a especialistas externos que irão fazer o enquadramento destas temáticas.

Com esta UC, visa-se uma formação orientada para a produção de meios e de materiais digitais artísticos e para a reflexão crítica da exploração das áreas de especialização propostas, reflexão esta que será exercida de modo rigoroso, empenhado e transformador, reflexão holística e integradora de componentes humanísticas, científicas, tecnológicas, culturais e éticas, tendo em conta um conjunto de competências de referência (listadas abaixo) e alicerçadas na investigação produzida, nomeadamente, com os centros de investigação em que a docente colabora como membro efetivo (CIDTFF) ou colaborador (CEFAGE).

Valoriza-se, ainda, o contacto crítico com a prática profissional, através de atividades de compreensão e intervenção, assentes em correntes teóricas atuais e em processos de investigação de referência. Este percurso irá permitir construir e consolidar quadros teóricos e práticos de formação e investigação comuns, no desenvolvimento de uma cultura partilhada, indispensável à coesão e coerência do processo de investigação, que se desenvolve no departamento de Humanidades da UAb.

1.1 - Formação Científica e Cultural: objetivos e competências a adquirir

Os **objetivos** traçados para os estudantes que frequentam esta UC são muito concretos. Assim, no final desta unidade curricular, o mestrando deverá ser capaz de:

- contribuir para a construção do conhecimento, para a sua aplicação e integração em contextos multidisciplinares (arte|multimédia);
- desenvolver competências de produção de documentos artísticos (em espaços diversificados);
- promover uma atitude questionante e reflexiva;
- conceber, produzir e realizar projetos multimodais através da (des)construção de projetos;
- refletir numa perspetiva crítica.

Com esta unidade curricular pretende-se proporcionar uma base sólida de conhecimentos, capacidades e atitudes que permitam aos estudantes consolidar e manifestar as seguintes **competências**:

1.1.1 De investigação

- avaliar e utilizar criticamente teorias e enquadramentos relevantes na área em que estão a trabalhar;
- conceber e implementar ferramentas que contribuam para o desenvolvimento do conhecimento;
- perspetivar o multimédia como instrumento inclusivo e de intervenção artística;
- desenvolver competências de pesquisa e de apresentação.

1.1.2 De comunicação

- interagir, de modo adequado ao contexto, e contribuir para o desenvolvimento dessa competência nos seus pares;
- utilizar, adequada e criticamente, as artes e o multimédia no exercício das suas funções enquanto produtor de formatos digitais;
- manifestar capacidades relacionais e de comunicação.

1.1.3 De autonomia e parceria na aprendizagem

- assumir responsabilidade no desenvolvimento profissional;
- refletir sobre as suas práticas, apoiando-se na experiência, na investigação e em outros recursos disponíveis para a avaliação do seu desenvolvimento profissional e numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida;
- perspetivar o trabalho em equipa, numa atitude questionante, privilegiando a reflexão partilhada sobre saberes e experiências como fator de enriquecimento profissional e de abertura à mudança.

1.2 – Roteiro da Aprendizagem

A presente UC encontra-se organizado em cinco áreas temáticas que serão desenvolvidas sequencialmente, a saber:

1. Artes|Multimédia: descobrir *online* (construir bibliografia em artes e multimédia| descobrir potencialidades no acesso aberto| partilha do conhecimento_ *creative commons*) (de 8 a 22 de novembro)
 - Apresentação da atividade (participação ativa em fórum de discussão; resposta às atividades propostas)
 - Indicação dos recursos a analisar e debater
2. Artes|Multimédia: argumento interativo (passagem por instâncias de planificação, construção e receção) e construção de um espaço de identidade nas redes sociais (de 23 de novembro a 3 de dezembro)
 - Apresentação da atividade (participação em fórum de discussão, resposta às atividades propostas)
 - Trabalho individual, indicação dos recursos a analisar e construir
3. Artes|Multimédia: enriquecimento de conteúdos para ambientes emergentes *online* (de 4 a 16 de dezembro)
 - Apresentação da atividade: construção de um documento digital enriquecido no domínio das preferências de cada mestrando
 - Indicação e disponibilização dos recursos de apoio
4. Artes|Multimedia: espaço de criação de ideias artísticas inovadoras "*Fab_Labs: just do it*" (de 17 de Dezembro a 13 de janeiro)
 - Apresentação da actividade: fórum de discussão sobre atividades propostas, elaboração de comentário crítico.

- Indicação e disponibilização dos recursos de apoio
5. Artes|Multimédia: construção colaborativa de um MOOC_EAD no domínio das Artes Multimédia (de 31 de dezembro a 27 de Janeiro)
- Indicação e disponibilização dos recursos de apoio
 - Orientações para realização de trabalho final em grupo turma
 - Fórum de dúvidas

Estas atividades apresentam, a nível de desenvolvimento, as seguintes características:

- a) Divisão de cada unidade em atividades temporais diversificadas;
- b) Passagem pela (re)construção de um formato de organização de conteúdos contextualizados em sala de aula para um formato de *eLearning* (passagem por Instâncias de **planificação, construção e receção**);
- d) Convite a professores especialistas que participam em videoconferências;
- e) Participação ativa de especialistas convidados.

1.3 - Metodologia Adotada

As metodologias utilizadas acentuam o desenvolvimento de competências nas áreas do *saber-como*, do *saber-fazer* e da *reflexão* sobre a aplicabilidade das artes e do multimédia em contexto de aprendizagem ao longo da vida.

A especificidade do curso exige a aplicação de metodologias que acentuem o trabalho autónomo do estudante, a pesquisa de grupo em contexto de implementação de projetos.

O Curso tem como objetivos desenvolver competências profissionais, que permitam aos seus diplomados o exercício de uma atividade profissional na área das *artes e multimédia* e acentuar a aplicação de métodos e técnicas que permitam desenvolver competências relacionadas com o **saber-fazer**.

Os estudantes serão colocados em situações em que assumem o papel de críticos das artes|*hipermédia*, refletindo sobre conteúdos, formatos e dispositivos comunicativos. Procura-se também que se coloquem na situação profissional de **trabalho no domínio dos Estudos Comparados – Literatura e outras artes e**

planifiquem e organizem algumas sessões práticas de construção de hiperdocumentos. Recorrer-se-á, assim, à passagem por um conjunto de ferramentas digitais úteis para a participação ativa do estudante ao longo da *unidade curricular* e do curso; serão apresentadas videoconferências com professores voluntários; trabalhados ambientes emergentes *online*; serão também apresentados e discutidos os trabalhos a desenvolver ao longo do semestre.

No que se refere às **metodologias** de ensino privilegiadas, adotar-se-á, no âmbito do Processo de Bolonha, uma perspetiva de ensino em que o estudante passa a ter um papel nuclear, o que se traduz em mudanças expressivas nos métodos pedagógicos e na organização dos espaços *online*. A componente de cariz teórico é reduzida. Adotamos, assim, primordialmente atividades teórico-práticas, práticas e de acompanhamento tutorial. Favorecer-se-á a partilha de saberes em grupo (*p to p*) e a interação entre os intervenientes.

Sintetizando o que respeita às estratégias de ensino, valorizamos a resolução de problemas e o trabalho por projetos, o que não implicará a ausência de momentos expositivos, sendo eles conduzidos pela docente ou pelos professores voluntários convidados, recorrendo à videoconferência.

No sentido de contribuir para a reflexão sobre as aprendizagens, serão contemplados momentos de reflexão (diário do estudante) e de partilha (grupo de discussão). Os momentos de interação serão realizados na plataforma *da UAb*. De notar, que em todo o desenrolar da UC, o recurso a outros espaços de comunicação (Colibri, Redes Sociais), pelo seu carácter aberto, distribuído e inovador serão uma constante.

1.4 - Recursos materiais às exigências científicas e pedagógicas e à qualidade do ensino

Os **recursos físicos**, materiais e logísticos, exigíveis para o bom funcionamento deste 2º ciclo de estudos, não se afastam dos padrões clássicos no que toca à componente *eLearning* adotada, nas *Universidades Europeias*.

Porém, importará referir que, para o cabal desempenho das atividades letivas, nomeadamente no que diz respeito à implementação da componente em *eLearning*, os mestrandos deverão utilizar um computador portátil pessoal, com uma boa *performance* (nomeadamente das placas gráficas) que não comprometa a sua utilização em ambientes com níveis de exigência mais acentuados, em virtude da utilização dos multimedia. Também será pedido aos estudantes para instalarem a

plataforma *Colibri*, criada pela FCCN, de molde a poderem participar nas videoconferências.

1.5 – Referências Bibliográficas

Abrami, P., Bernard, R. M., Bures, Eva M., Borokhovski, E. & Tamim, R. M. (2011). Interaction in distance education and online learning: using evidence and theory to improve practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 23, (2-3), 82-103. Disponível em <http://www.springerlink.com/content/2226h05103449364/> .doi: 10.1007/s12528-011-9043-x

Anderson, T. (2003). *Art education for life*. *International Journal of Art & Design Education*, 58-66. ISSN: 1476-8062

Anderson, T. & Dron, J. (2007). *Groups, networks and collectives in social software for eLearning*. 6th European Conference on eLearning,15-23.

Barbas, M., Filipe, A., Godinho, J., Festas, M. & Carrasco, N. (2010). *OCW (Open Course Ware): saberes|produção de materiais|partilha de conteúdos|aprendizagens*. Évora:Fundação Luís de Molina. Acedido em <http://hdl.handle.net/10400.15/400>

Barbas, M. (2010). *e-Portefólios 2.0: instrumento pedagógico de inclusão social e empregabilidade*. Chamusca:Edições Cosmos.

Barbas, M. (2007). b-learning como espaço integrador de mudanças dos formatos: do papel ao ecrã. *Cadernos do Projecto Museológico*,(150). Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.15/390>

Clarke, J., Dede, C. & Dieterle, E. (2008). Emerging Technologies for Collaborative, Mediated, Immersive Learning. *In Springer International Handbooks of Education International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*,20,(9),901-909. Disponível em <http://www.springerlink.com/content/m1t86331g0361u88/> . doi: 10.1007/978-0-387-73315-9_55

Dede, C. (2008). Theoretical Perspectives Influencing the Use of Information Technology in Teaching and Learning. *Springer International Handbooks of Education International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education* 20, (1), 43-62. Disponível em <http://www.springerlink.com/content/k146x4155u14240/> . doi: 10.1007/978-0-387-73315-9_3

Duarte, J. & Gomes, M. J. (2010). *Práticas com a Moodle: um estudo centrado no CCUM*. Universidade de Lisboa. *In: I Encontro Internacional TIC e Educação*, 679-684Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11256/1/TICeduca-JD-MJG.pdf> .ISBN:978-989-96999-1-5

Friesen, N. (2009). Ethics and the technologies of empire: eLearning and the US military. *AI & Society*, 25, (1), 71-81. Disponível em <http://www.springerlink.com/content/r2h72730840490xg/> . doi: 10.1007/s00146-009-0244-z

Garin, R. S. (2010). O uso de técnicas de recomendação em um sistema para apoio à aprendizagem colaborativa. *Revista brasileira de informática na educação*, 14(3), 49-59. Disponível em

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/23202/000638307.pdf?sequence=1>

Herrington, J, Reeves, T. C. & Oliver, R. (2007). Immersive Learning Technologies: Realism and Online Authentic Learning. *Journal of Computing in Higher Education*,19(1),80-99. ISSN: 10421726

Herrington, J., Reeves, T. C. & Oliver, R. (2009). Immersive learning technologies: Realism and online authentic learning. *Journal of Computing in Higher Education*, 19,(1), 80-99. Disponível em <http://www.springerlink.com/content/14m1k3x183851543/>. 80-99.doi: 10.1007/BF03033421

Hwang, J & Christensen, CM (2008). Disruptive Innovation In Health Care Delivery: A Framework For Business-Model Innovation. *Health affairs* 27. *Project hope*. ISSN: 0278-2715.

Klooper, A. (2010).[Development and integration of multimedia teaching and learning support material \(LTSM\) to support reading skills](#). *Tydskrif vir geesteswetenskappe*, 541-558. ISSN: 0041-4751

Leung, KH (2010). A Reflective Learning Framework to Evaluate CME Effects on Practice Reflection. *Journal of Continuing Education in the Health Professions* Leung ,30, 78-88. ISSN: 0894-1912

Meyer, E., Abrami, P. C., Wade, C. A., Aslan, O. & Deault, L., (2010). Improving literacy and metacognition with electronic portfolios: Teaching and learning with Epearl. *Computers & education*, 55 (1), 84-91. Disponível em http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6VCJ-4Y1NV1M-2&_user=3521292&_coverDate=08%2F31%2F2010&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=gateway&_origin=gateway&_sort=d&_docanchor=&_view=c&_acct=C000060783&_version=1&_urlVersion=0&_userid=3521292&md5=6546edd92a396ea3d782fee0b4df821d&searchtype=a . ISSN: 03601315.

Monuz-Organero, M. (2010). [Student Behavior and Interaction Patterns With an LMS as Motivation Predictors . ELearning Settings](#). *IEEE Transactions on Education*, 53(3), 463-470. ISSN: 00189359

Paechter, M. (2010). Online or face-to-face? Students' experiences and preferences in eLearning. *The Internet and Higher Education*,13, (4), 292-297.ISSN: 10967516. Disponível em http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6W4X-511TNJF-3&_user=10&_coverDate=12%2F31%2F2010&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=gateway&_origin=gateway&_sort=d&_docanchor=&_view=c&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=e504f2db036eb6b94459c914a03ab54f&searchtype=a . doi:10.1016/j.iheduc.2010.09.004

Ramos, F., Costa, N., Tavares J. & Huet, I. (2006). [A Staff Development Program for Promoting Change in Higher Education Teaching and Learning Practices](#). *IFIP International Federation for Information Processing Education for the 21st Century – Impact of ICT and Digital Resources*, 210/2006, 405-409. Disponível em <https://springerlink3.metapress.com/content/c3277554813r0058/resource-secured/?target=fulltext.pdf&sid=qdvk2f55d532ai2j2bvaum45&sh=www.springerlink.com> . doi: 10.1007/978-0-387-34731-8_52

Santarosa, L. M. C. (2010). Formação de professores a distância e em serviço através de ambientes digitais : a vivência do PROINESP. *Novas tecnologias na educação*, 3, (2), 1-10. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/22885/000673202.pdf?sequence=1>

Sharan, Y. (2010). Cooperative learning: a diversified pedagogy for diverse classrooms. *Intercultural Education*, 21,195-203. ISSN: 14675986.

Slavin, R. & Smith D. (2009). The Relationship Between Sample Sizes and Effect Sizes in Systematic Reviews in Education. *Educational evaluation and policy analysis*, 31. ISSN: 0162-3737.

Solomon, P. (2010). *Students' perceptions of interprofessional learning through facilitated online learning modules*. *Medical Teacher*, 32,(9), 391-398. ISSN: 0142-159X

Stockford, D. N. (1991). Maine CITE: Technology Collaboration through Distance Learning. *Reaching Our Potential: Rural Education in the 90's. Conference Proceedings, Rural Education Symposium*. Nashville.

Timm, M. I. (2005). Elaboração de projectos como estratégia pedagógica para o ensino de Engenharia (curso à distância de projecto no modelo eLearning-by-doing). Programa de Pós Graduação em Informática na Educação – PPGIE. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/13747/000643927.pdf?sequence=1>

Zawacki – Richter, O. & Reith, A. (2009). Continuing Higher Education in Finland. *Continuing Higher Education and Lifelong Learning*, 145-174 Disponível em <http://www.springerlink.com/content/g2p71u8677793200/> . doi: 10.1007/978-1-4020-9676-1

Parte II – Percurso de uma aprendizagem situada ao longo do tempo: “Artes e Multimédia”

2.1 - Apresentação

Antes de iniciarmos a apresentação dos e_conteúdos de *AM*, convém dar a conhecer alguns requisitos necessários para a frequência desta UC. Assim, a frequência desta unidade implicará:

- a nível **técnico**, o cumprimento de alguns *pré-requisitos*. Cada mestrando deverá ter um computador com ligação à internet; um *browser* (*Firefox, Internet Explorer, Opera ou Safari*); o *Office Suite* (*Open Office ou Microsoft Office*); o *RDF Reader* (acesso ao endereço para instalar o aplicativo http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_PDF_software); um *viewer* para o *youtube* (*Adobe Flash Player*). Recorda-se que o estudante pode fazer o *upload* de ficheiros até 10MB. Cada mestrando tem que aceder à plataforma <http://colibri.fccn.pt> para instalar o *Plugin Colibri* e o Cliente de Videoconferência.

- a nível de **recursos**, esta UC será lecionada na plataforma “UAb” de aprendizagem *Moodle* com aplicativos adicionais. Nesta plataforma, os estudantes encontraram as seguintes potencialidades

- *Forum de Curso* (colocação de questões e discussão temáticas para todos os mestrandos do Curso);

- *Forum de dúvidas* (espaço de interação para os estudantes que frequentaram a unidade curricular de *AM*);

- *Grupo de Discussão* (espaço de discussão obrigatório, em que cada mestrando publica a sua opinião sobre um tema lançado pelo e-professor e comenta, pelo menos, três *posts* dos colegas);

- *Guia do estudante* (com uma estrutura comum ao longo de todos os tópicos da UC: introdução; apresentação do grupo colaborativo de pessoas que trabalharam em cada módulo de formação; descrição das tarefas a desenvolver pelo mestrando; apresentação dos objetivos, competências e resultados pretendidos);

- *Glossário* (possibilidade de definir conceitos e de estes ficarem publicados);

- *Videoconferência* (acesso a videoconferências quinzenais apresentadas por Professores Voluntários Convidados nas áreas temáticas de cada unidade). Alguns dos Professores Convidados disponibilizam os materiais que apresentaram na videoconferência, os quais são publicados na unidade.

De notar que a participação em cada um destes espaços interativos, descritos anteriormente, pressupõe o respeito por alguns **princípios orientadores** que devem ser cumpridos

- a) *código de conduta*;
- b) *tolerância Zero* (quem plagiou será afastado: "tolerância zero");
- c) *a avaliação pelos colegas ("peer to peer")*;
- d) as **competências** que têm de ter adquirido no final do semestre.

Depois de apresentarmos os princípios orientadores para a frequência desta unidade curricular, passaremos a apresentar, de forma aprofundada, o processo de construção do conhecimento proposto nos tópicos desta UC.

2.2 - A construção dos e-conteúdos na UC

Esta UC apresenta-se ao estudante com um conjunto de tópicos, que constituem uma progressão em espiral no desenvolvimento do conhecimento por parte dos mestrandos. Cada um destes tópicos será dedicado a um tema de estudo específico e tem uma duração temporal própria (quinzenal). Assim

1. Artes|Multimédia: descobrir *online* (construir bibliografia | refletir sobre o acesso aberto| partilhar o conhecimento) (de 8 a 22 de novembro)
2. Artes|Multimédia: argumento interativo (instâncias de planificação, construção e receção) e construção de um espaço de identidade nas redes sociais (de 22 de novembro a 3 de dezembro)
3. Artes|Multimédia: enriquecimento de conteúdos para ambientes emergentes *online* (de 3 a 16 de dezembro)
4. Artes|Multimedia: espaço de criação de ideias artísticas inovadoras "*Fab_Labs: just do it*" (de 17 de Dezembro a 13 de janeiro)

5. Artes|Multimédia: construção colaborativa de um MOOC no domínio das *Artes Multimédia* (de 14 de janeiro a 28 de Janeiro)

Estas atividades apresentam, a nível de desenvolvimento, as seguintes características:

- a) divisão de cada unidade em atividades temporais diversificadas;
- b) passagem pela (re)construção de um formato de organização de conteúdos contextualizados em sala de aula para um formato em *eLearning*;
 - Instâncias de **planificação**: papel de alguns “indicadores”, decorrentes dessa mudança, tais como a legibilidade do documento (cor, tipo de letra, vocabulário acessível, imagens, estrutura do hipertexto, orientação do processo de leitura, articulação imagens-texto);
 - Instâncias de **construção**: “indicadores” de escrita (título informativo e fortemente apelativo); um 1º parágrafo síntese (linhas de força orientadoras da leitura); conceção hipertextual do conteúdo, com realce, ao longo do texto, da hierarquia subjacente ao mesmo; introdução de hiperligações, cuidados com o fecho do mesmo;
 - Instâncias de **recepção**: funções de usabilidade e de multimodalidade integradas – atenção dada à passagem de ferramentas “sempre à mão” (esferográfica, pedaço de papel) para ferramentas de suporte informático; operações de linearização e/ou de ramificação – (*lan*).
- d) convite a especialistas que participaram em videoconferências;
- e) participação ativa de especialistas convidados.

De seguida, iremos dar a conhecer, de forma mais específica, cada uma das unidades, apresentando as potencialidades propostas para cada tópico.

Tópico /Semana 1,2.

Artes|Multimédia: descobrir *online* (construir bibliografia | refletir sobre o *acesso aberto*| *partilhar o conhecimento*) (de 5 a 22 de novembro)

2.3.1 - Introdução

A publicação de um trabalho (individual e colaborativo) implica construir um trabalho representativo de todas as atividades que terá de ser transversal à UC de Artes e Multimédia. Para isso, o estudante necessita de pesquisar e de transformar a informação em conhecimento. Algumas destas fontes de informação poderão estar disponíveis em formatos digitais diversificados disponíveis *online*.

Pretende-se neste primeiro tópico levar o mestrando a escolher um tema da sua preferência no domínio científico da Arte e Multimédia. Apresentar a forma como pode aceder a bibliografia *online*, perspetivar como poderá, no final do semestre, partilhar os trabalhos construídos na sociedade digital (*creative commons*) e refletir sobre o conceito de acesso aberto.

2.3.2 - Constituição do grupo de trabalho

Docente responsável: Maria Potes Barbas; **Especialista convidada:** Teresa Costa (FCCN);

2.3.3 - Tópicos

- pesquisar, avaliar e saber referenciar informação depositada em espaço WWW;
- optar pela forma como quer partilhar o conhecimento;
- construir um trabalho, discutir no grupo de discussão, contribuir para o glossário e inscrever o que aprendeu no diário de bordo.

2.3.4 - Objetivos

- Pesquisar informação e saber transformá-la em conhecimento;

- Planificar uma pesquisa avançada;
- Refletir sobre a forma como vai disponibilizar o conhecimento;
- Contextualizá-lo na realidade de Artes Multimédia.

2.3.5 – Atividades

1. Visione a videoconferência que está disponível neste tópico sobre “Pesquisar *online*” da autoria da especialista convidada: Teresa Costa da FCCN. (<https://cast.switch.ch/vod/clips/2p5vm8pge2/flash.html>)

2. A *Open University* disponibiliza um conjunto de endereços que podem ajudar a encontrar a informação para o trabalho que vai desenvolver. Assim, poderá

- navegar em *Information on the Web* no sítio <http://openlearn.open.ac.uk/mod/resource/view.php?id=182748> para obter mais informação. Dê especial atenção às secções 2.1 a 2.6;

- Tente agora esquematizar a pesquisa mais eficaz para poder desenvolver o trabalho. Para isso, pode consultar alguns espaços *online*, tais como

a) páginas de orientação: “[How to Search the Internet Effectively](#)”; “[Search Tools Summary and Comparison](#)”; “[Why are there so many broken links?](#)”

b) recursos *online* : “[The Variety of Information Sources](#)”; “[Types of Periodicals](#)” ;

Bibliotecas Digitais e Bases de Dados - [B-on](#); [Europeana](#); [Web of Knowledge](#) ; [ERIC](#); [ScienceDirect](#)

Repositórios Institucionais – [RCAAP](#) - [Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal](#); [OpenDOAR](#)

Jornais - ([The New York Times](#); [The Guardian](#) ; [Le Monde](#) (English edition));

Periódicos *online* - [DOAJ – Directory Open Access Journal](#); [Open Science Directory](#) ; [Scientific Electronic Library Online](#) - [SciELO](#) ;[The Economist](#) ; [Time](#)

Outros Recursos - [Slideshare](#); “[Article Databases by Subject](#)”; [Google Scholar](#)

c) leituras suplementares: [Listagem de e-books](#) ; **livrarias digitais** ([Project Gutenberg](#); [American Memory](#) ; “[Digital v. Electronic v. Virtual Libraries](#)” ; [Wiki](#); “[How Wikis Work](#)” ; [Wikipedia](#); “[The Faith-based Encyclopedia](#)”; [B-on para estudantes, investigadores e professores](#)

Para além de todos estes formatos, existem também os **fora, blogs e páginas WEB pessoais**, que podem ser uma fonte de recursos para os trabalhos que vão desenvolver.

Com base nos *links* que lhe foram facultados construa a **bibliografia** para o tema (escolhido por si) que quer trabalhar na UC de Artes Multimédia.

2. Em **trabalho** faça uma revisão bibliográfica específica (5 autores) em relação ao tema que vai trabalhar (recorda-se uma vez maisopte por um tema da sua preferência científica).

3. Leia com atenção o relatório do Workshop Nacional MedOANet (<https://docs.google.com/open?id=0B6hWCYb9cxMweUdvNV8wWS1jUIE>) que decorreu no passado dia 22 de outubro (2012) na Universidade do Minho e onde a docente da UC esteve presente. Cruze com a lista bibliográfica de estudos (a favor e contra) o **acesso aberto**:

<http://opcit.eprints.org/oacitation-biblio.html>

<http://digital-scholarship.org/oab/toc.htm>

Para saber mais e estar sempre em dia subscreva a *newsletter* que foi lançada mensalmente, a partir da qual poderá acompanhar as novidades e desenvolvimentos, na área do acesso aberto a nível nacional e as notícias internacionais de maior destaque. Pode subscrever a newsletter acedendo a este endereço: http://openaccess.sdum.uminho.pt/?page_id=4

5. Conheça a forma como podemos partilhar o conhecimento recorrendo aos “Creative Commons” (<http://creativecommons.org/>). Para isso visiona (<http://eraizes.ipsantarem.pt/course/view.php?id=69>) na plataforma de *elearning* e-raízes.redes o tópico número 2.

6. Em **discussion Forum** apresente a sua opinião sobre o conceito, vantagens e desvantagens do **acesso aberto** e a forma como, no seu entender, devemos partilhar o conhecimento (**creative commons**). Explique as suas razões.

Responda em aproximadamente 200 palavras.

Publique a sua resposta à questão colocada pelo Professor no *forum* de Discussão e comente 3 a 4 "posts" dos colegas;

4. partilhe o que aprendeu ao longo desta semana no ***Learning Journal***;

5. publique no **glossário** a terminologia que descobriu ao longo da unidade.

Tópico /Semana 3,4

Artes|Multimédia: argumento interativo (instâncias de planificação, construção e receção) e construção de um espaço de identidade nas redes sociais (de 23 de novembro a 3 de dezembro)

2.4.1 - Introdução

Pretende-se apresentar, uma reflexão sobre a mudança que implica a “declinação” de saberes normalmente veiculados pelo texto escrito em suportes Web.

Tentar-se-á fazer o levantamento de alguns dos obstáculos a esta “declinação”, para, depois, e com base, quer na consulta de algumas páginas publicadas *online*, quer em trabalhos já desenvolvidos nesta área, apresentar sugestões de escrita-leitura no ecrã.

Finalmente, apresentar-se-á um plano de promoção e de distribuição de conteúdos na *Web* recorrendo à Rede Social – *Facebook*.

2.4.2 - Constituição do grupo de trabalho

Docente responsável: Maria Potes Barbas; **Especialistas convidados:** Paulo Duarte (doutorando em Multimédia em Educação na Universidade de Aveiro)

2.4.3 - Tópicos

- Perceber as mudanças que implica a passagem de um texto escrito em formato papel para um formato digital;
- Entender os diferentes espaços sociais *online*, as suas características e a forma adequada de utilização, bem como o seu impacto junto do público-alvo;
- Desenvolver um projeto de *social networking*, partindo da criação de conteúdos;

- Desenvolver estruturas complexas de distribuição de informação *online*, em tempo real, com a criação de estruturas interoperacionais;
- Compreender as mudanças ocorridas na comunicação *online* em tempo real. Interação a desenvolver;
- Avaliar os resultados, utilizando ferramentas precisas para medir o impacto, interação e crescimento de um espaço social *online*.

2.4.4 – Objetivos e competências a adquirir

- Conhecer as instâncias de passagem de documento (do papel ao digital);
- Compreender os diferentes formatos da comunicação na *Web*, em tempo real;
- Desenvolver uma rede interoperacional de fluxo informativo automatizado;
- Avaliar os resultados de um projeto, recorrendo às redes sociais.

2.4.5 – Atividades relacionadas com o Argumento interativo e a sua publicação em espaços online

2.4.5.1 Argumento Interativo

1. Consulte o livro construído pela docente da UC em colaboração com colegas da Universidade de Évora

Barbas, M., Filipe, A., Godinho, J., Festas, M. & Carrasco, N. (2010). **OCW (Open Course Ware): saberes|produção de materiais|partilha de conteúdos|aprendizagens**. Évora: Fundação Luís de Molina. ISBN 978-989-8132-04-8. <http://hdl.handle.net/10400.15/400>

Dê especial atenção às páginas 13 a 22 que apresenta as fases de (Re)construção de formatos: do papel ao ecrã. Consulte também, no que toca a normas para a realização de textos, os seguintes url's:

- Pardue Online Writing Lab
<http://owl.english.purdue.edu/owl/resource/685/01/>
- Guide to Writing a Basic Essay
<http://members.tripod.com/~lklivingston/essay/>

Escrever para a *Web* tal como para outros ambientes emergentes não é linear como para um formato tradicional. Nesse sentido, sugere-se o visionamento dos aplicativos seguintes, exemplos claros de argumentos interativos, criados por, com e para o utilizador:

Lost in val sinistra – *Trailer* de um vídeo criado automaticamente a partir dos contactos de *Facebook*. Basta dar permissão à aplicação e seleccionar 9 amigos (a aplicação selecciona automaticamente e podemos depois alterar). O filme é gerado automaticamente, criando uma história em torno dos contactos seleccionados.

<http://www1.lost-in-val-sinestra.com/>

Shoot the bear – Vídeo publicitário a uma marca de fita corretora. No vídeo surge um caçador e um urso e no final do vídeo é dada ao utilizador a opção de matar ou não o urso. Posteriormente é dada a possibilidade ao utilizador de reescrever a história alterando a palavra “shoot” por outras. Experimente palavras como “eats”, “kisses”, “kills”, “hugs”, “punches”, entre outras. Aqui está uma forma original, interativa de fazer publicidade a baixo custo.

<http://www.youtube.com/watch?v=4ba1BqJ4S2M/>

MysteryGuitarMan – Página *Youtube* de um artista musical, que contém inúmeros vídeos interativos que permitem ao utilizador escolher o vídeo que pretende ver através de um menu sobre o vídeo, ou ainda tocar uma nota musical num teclado e ver o artista tocá-la na guitarra acústica.

<http://www.youtube.com/watch?v=OPpUTyG3gec>

<http://www.youtube.com/watch?v=OtcpO4vipNU>

Com base no trabalho de pesquisa desenvolvido no módulo anterior e tendo como exemplo o seguinte vídeo do antropólogo Michael Wesch: <http://www.youtube.com/watch?v=dGCJ46vyR9o>

Em trabalho crie um **argumento para um vídeo**, onde retrate o que é ser um artista multimédia nos dias de hoje.

2.4.5.2 Rede Social_Facebook

Pretende-se nesta segunda parte deste tópico conhecer a distribuição de conteúdos na rede social *Facebook*.

Leia e compreenda os diferentes serviços nas redes sociais mais importantes

Read Write Web - <http://www.readwriteweb.com/>

Mashable - <http://mashable.com/>

WIRED - <http://www.wired.com/>

TECH & LEARNING - <http://www.techlearning.com/>

Diário2.com - <http://diario2.com/>

Consulte algumas páginas de orientação, recursos e manuais *online*

Facebook: <http://www.facebook.com/#!/help/?ref=pf>

Facebook Pages resources:

http://www.facebook.com/#!/FacebookPages?v=app_7146470109&ref=ts

Twitter: <http://support.twitter.com/>

Twitterfeed Help resources: <http://twitterfeed.com/help>

1. Crie uma página no *Facebook* (para o trabalho que vai desenvolver nesta UC) e importe o texto realizado no primeiro módulo da unidade curricular (adequando-o ao suporte online).

Se por alguma razão não concordar com o uso do *Facebook* deverá escolher outra plataforma e realizar o mesmo trabalho.

2. Crie um vídeo com recurso à aplicação *MuseumOfMe*. Esta aplicação agrega um conjunto de dados da sua conta, nomeadamente amigos, fotos publicadas, textos escritos, a sua localização, etc, e cria um vídeo do seu "Museu" com esses dados. Para criar o vídeo deverá seguir os seguintes passos

- a. aceda a <http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm> e clique em "Connect to Facebook"
- b. clique em "ir para aplicação" na janela *pop-up* que surge e dê permissão à aplicação.
- c. Aguarde enquanto o seu vídeo é automaticamente gerado e no final publique-o e partilhe na página que criou para a UC.

Para a construção da página Facebook, siga o manual passo a passo em:

http://www.facebook.com/help/?page=904#!/help/?page=904&hloc=pt_PT

Crie um sistema interoperacional entre as páginas criadas;

<http://www.slideshare.net/ipsestes/twitterfeed>

Proceda à dinamização da página criada, utilizando os elementos multimédia que o *Facebook pages* permite. Publique fotos, vídeos, audio, notas, abra tópicos de discussão e interaja com outros utilizadores.

Em **discussion forum** responda às seguintes questões...

Que aprendizagens implicam a reconstrução de formatos presenciais para a *web*?

Qual a importância das redes sociais para a divulgação do conhecimento?

3. Comente 3 *posts* dos colegas.

4. Partilhe o que aprendeu ao longo desta semana no **Learning Journal**;

5. Publique no **glossário**.

2.4.6 - Bibliografia adicional

Alves, M. P., Lourenço, P. R. L. & Miguez, J. (2010). *Redes sociais nas equipas de trabalho: Afectos e tarefas em diferentes momentos da vida grupal*. Actas do VII simpósio nacional de investigação em psicologia. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação. Porto: Universidade do Porto. Disponível em <http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/21481>

Barbedo, F. V. T. (2003). *Estudo de requisitos organizacionais e técnicos de redes de arquivos usando uma abordagem de redes de actores sociais : aplicação ao sector do Vinho do Porto*. Porto: Universidade do Porto. Disponível em <http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/11230>

Blanco, M. M. (2009). *Fazer-se elite nos confins da América Portuguesa : um estudo sobre as redes de compadrio do governador Sebastião Xavier da Veiga*

Cabral da Câmara na freguesia Nossa Senhora da Madre de Deus de Porto Alegre (1774-1798). Rio Grande do Sul: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em : <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/21088>

Campos, L. M. F. (2005). *Redes sociais como factores de desenvolvimento da inovação*. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Panamá. Disponível em http://www.biblioteca.pucpr.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1065

Cardozo, M. L. (2009). Twitter: microblog e rede social. *Caderno.Com. São Caetano do Sul*,4,(2),24-38. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/handle/123456789/114>

Corrêa, M. B., Teixeira, A. N. & Lima, G. (2010). Sociedade e conhecimento: novas tecnologias e desafios para a produção de conhecimento nas Ciências Sociais. *Sociedade e Estado*, 22,(2), 401-433. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/20534>

Couto, C. L. (2009). *A arquivologia nas redes sociais do ciberespaço*. Rio Grande do Sul: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/22750>

Cunha, C. A. L. da (2008). *Da compreensão da realidade social à estruturação de um projecto comum de mudança: o contributo das redes sociais do Distrito da Guarda*. Coimbra: Universidade de Coimbra. Disponível em <https://estudogeral.sib.uc.pt/jspui/handle/10316/9692>

Ferreira, J. P. & Miguel, I. R. (2009). *Cultura e redes sociais: a internet - um novo espaço público*. Trabalho de projecto. Disponível em <http://repositorio.esepf.pt/handle/10000/343>

González, C. M. (2009). Análisis de citación y de redes sociales para el estudio del uso de revistas en centros de investigación. Un aporte al desarrollo de colecciones. *Ciência da Informação*,38,(2),46-55. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/1066/1334>

Lopes, M.P., Cunha, M.P. e & Reis, F. (2006). Marketing de ideias e construção de redes: As duas vias de atracção de recursos para novos empreendimentos. *Comportamento Organizacional e Gestão*,12 (1), 115-136. Disponível em: <http://repositorio.ispa.pt/handle/10400.12/141>

Marques, T. S. (2007). Lagarteiro: redes de actores e processos de aprendizagem. *Ingorgeo*, Julho,115-126. Disponível em: http://www.apgeo.pt/files/docs/Inforgeo_20&21/Inforgeo_20&21_Paginas_115_126.pdf

Marteleto, R. M. (2001). Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de transferência da informação. *Ciência da Informação*, 30,(1),71-81, Disponível em <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/226/201>

Portugal, S. (2007). O que faz mover as redes sociais? Uma análise das normas e dos laços. *Revista Crítica de Ciências Sociais*,79,35-56.Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/jspui/handle/10316/10898>

Meneses, M. P. R. (2007). *Redes sociais – pessoais: conceitos, práticas e metodologia*. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Disponível em http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=646

Reginato, L. F. (2007). *O capital social e as redes de cooperação: a influência dos factores sociais nas redes de cooperação de serviço no RS*. Porto Alegre: Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Disponível em http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=982

Silva, I. S. (2007). *Disseminação do conhecimento: um estudo sobre o papel dos Gatekeepers em uma organização bancária*. Brasília: Universidade de Brasília. Disponível em: http://bdttd.bce.unb.br/tesdesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1974

Tomaél, M. I., Alcará, A. R. & Di Chiara, I. G. (2006). Das redes sociais à inovação. *Ciências da Informação*, 34, (2), 93-104. Disponível em <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/642/566>

Gonçalves, V. & Patrício, M. R. (2010). Utilização educativa do facebook no ensino superior. *I Conference learning and teaching in higher education*. Universidade de Évora. Disponível em <http://hdl.handle.net/10198/2879>

Labrea, V. da C. V. (2009). *A "vanguarda que se auto-anula" ou a ilusão necessária: o sujeito enredado: cartografia subjectiva da rede brasileira de educação ambiental*. Brasília: Universidade de Brasília.

Lisbôa, E. S. & Coutinho, C. P. (2010). Redes Sociais e currículo: uma reflexão sobre o potencial educativo do Orkut. *In Colóquio sobre Questões Curriculares/V Colóquio Luso-Brasileiro*, Universidade do Minho: Centro de Investigação em Educação (CIED), 4505-4517. Disponível em <http://hdl.handle.net/1822/11062>

Patrício, M. R. & Gonçalves, V. (2010). Facebook: rede social educativa?. *IN I Encontro Nacional de TIC em Educação*. Universidade de Lisboa, 593-598. Disponível em <http://hdl.handle.net/10198/3584>

Tópico /Semana 5,6.

Artes|Multimédia: enriquecimento de conteúdos para ambientes emergentes *online* (de 3 a 16 de dezembro)

2.5.1 - Introdução

No tópico anterior foi convidado a perceber as mudanças que implicam a construção de um argumento interativo. Ao longo destes quinze dias, tentaremos dar a conhecer a forma como podemos enriquecer conteúdos para ambientes emergentes. Assim, partimos da apresentação de um argumento enriquecido que foi apresentado pela docente desta UC na prova de agregação em *eLearning* defendida na UAb em 12 de Junho de 2012 para convidar o mestrando a construir um documento com aplicativos adicionais. Será disponibilizado ao mestrando uma série de tutorias de apoio à construção do conhecimento.

2.5.2 – Constituição do grupo de trabalho

Docente responsável: Maria Potes Barbas; **Professores Voluntários:** Gabriel Valério (Universidade Tecnológica de Monterrey), Ricardo Pinto (mestrando em Educação e Comunicação Multimédia)

2.5.3 – Atividades

A construção das atividades deste tópico pressupõe a passagem pelos módulos de formação anteriores (pesquisa|partilha e argumento interativo) e propõe a evolução desse conhecimento para o enriquecimento de conteúdos para ambientes emergentes *online*.

Para tal, o mestrando pode ficar a conhecer o **Nicereader** (<https://docs.google.com/open?id=0B6hWCYb9cxMwZFk0VENFZVQyYUk>) como um exemplo de uma *plataforma de distribuição de publicações, que permite criar e disponibilizar conteúdos dinâmicos e interactivos para múltiplas plataformas (tablets: ipad, windows, android; web; mobile; mesas e ecrãs interactivos) dinamizada pela empresa Viatecla.*

Consulte o tutorial <http://www.youtube.com/watch?v=Pu5LWbHNPPg>

Com base neste aplicativo a docente da UC construiu um conteúdo enriquecido para apresentar na prova de agregação... navegue <http://ipsantarem.nicereader.viatecla.com/> . Descubra quais foram os aplicativos adicionais (ligações à WEB, som, videoconferência, imagem fixa e construção de um instrumento de avaliação).

Apresentámos um exemplo. Agora propomos...

Em **trabalho** ... **enriqueça** o argumento interativo que criou no módulo anterior para que possa ser disponibilizado em ambientes emergentes *online*. Para tal, construímos alguns materiais de apoio a essa reconstrução em formato tutorial:

Criar uma hiperligação personalizada a um documento, ficheiro ou página Web

Selecione o texto ou a imagem que pretende apresentar como a hiperligação.

No separador Inserir, no grupo Ligações, clique em **Hiperligação**.

Também pode clicar com o botão direito do rato no texto ou na imagem e, em seguida, clicar em Hiperligação no menu de atalho.

Efetue um dos seguintes procedimentos:

Para ligar a um ficheiro ou página Web existente, clique em **Ficheiro** ou **Página Web Existente** em Ligar a e, em seguida, escreva o endereço a que pretende ligar na caixa **Endereço**. Se não souber a localização direta do ficheiro, clique na seta na lista **Procurar** e, em seguida, navegue para o ficheiro que pretende.

- Quer converter um documento que tem (ex: em pdf) e obter um endereço Web? Siga o tutorial <https://docs.google.com/open?id=0B6hWCYb9cxMwNk5YeDI2bmJHNWM>

- Quer criar uma *videoconferência* para dinamizar a sua temática...o que devo fazer? Siga o tutorial do *hangout* ... <https://docs.google.com/open?id=0B6hWCYb9cxMwb09KY05DNkZDSnc>

- Quer construir um *instrumento de avaliação*? Siga o tutorial <http://www.youtube.com/watch?v=ge8XwucXeOY>

- Quer ficar a conhecer outros *softwares* de onde pode enriquecer o argumento interativo? Visione a videoconferência do Professor da

Universidade Tecnológica de Monterrey - Gabriel Valério
<http://www.youtube.com/watch?v=IFcXXCz5df0&feature=plcp>

• Videoconferência com o **Google Hangout**, uma excelente ferramenta de colaboração, permite vídeo chamadas até 10 elementos em simultâneo. Permite a difusão de videoconferências em direto através de *stream* via *Youtube*.

Consulte o tutorial da utilização do Google Hangout:

https://docs.google.com/open?id=0Bw_Ohzj3YSmCUDgyaGxiNUw1RmM

Para o ajudar a (re)construir o argumento interativo pede-se que no **grupo de discussão** responda à seguinte questão:

Quais são os elementos que podem enriquecer um conteúdo para ser disponibilizado na WEB?

Animoto: <http://animoto.com/>

Como quer apresentar o seu conteúdo enriquecido? Com o *Animoto* utilize as suas fotos, vídeos e músicas, e crie vídeos que pode partilhar com quem quiser.

Através da integração com redes sociais como o *Facebook*, é possível escolher as suas fotos *online* ou carregar a partir do seu computador. Pode também integrar música no seu vídeo, através da biblioteca disponível do serviço ou carregar a partir do seu computador, esta opção é muito útil, caso queira colocar uma narração com a sua voz. No final pode descarregar o seu vídeo em DVD ou partilhar nas redes sociais.

A utilização é rápida e o interface amigo do utilizador, e se procura uma forma de apresentar conteúdos enriquecidos esta é sem duvida uma das melhores, com especial destaque para o facto da sua utilização ser gratuita.

Aqui fica um vídeo com o tutorial da utilização do *Animoto*:

<http://vimeo.com/54664572>

Prezi: <http://prezi.com/>

Prezi é um serviço que permite organizar, apresentar e partilhar conteúdos *online*. Com o *Prezi* pode criar o seu próprio conteúdo a partir de *templates*

pré-definidos ou importar os seus slides Power Point, inserir ficheiros de vídeo, imagens ou audio.

O facto de ser multiplataformas, acessível a partir do *tablet*, *smartphone* ou *desktop*, facilita a edição e publicação de conteúdos em mobilidade. A maior vantagem deste serviço é a edição colaborativa de conteúdos em tempo real, entre utilizadores e a partilha das apresentações por email ou através das redes sociais.

Aqui fica um vídeo com o tutorial da utilização do Prezi:

<http://www.youtube.com/watch?v=Tp1iqZQH5vI&feature=youtu.be>

Slide Rocket: <http://www.sliderocket.com/>

Este serviço de apresentação de conteúdos integra o *Google drive*, através do qual os utilizadores partilham ficheiros a inserir nas apresentações. Tal como os outros serviços o *Slide Rocket* permite a publicação das apresentações nas redes sociais, contudo apresenta uma característica única, publicar em modo privado ou público, no primeiro, é possível convidar um utilizador ou grupo de utilizadores a visualizar os conteúdos, no segundo a publicação dos conteúdos na *web*, visível para qualquer utilizador.

Este é um serviço amplamente utilizado na publicação de infografias. À semelhança do *Prezi* permite a importação de slides de *Power Point* e *Google Docs*.

O destaque do *Slide Rocket* está na integração do *feed* do *Twitter* do utilizador nos slides da apresentação em tempo real. Esta sincronização da informação oferece uma dinâmica inovadora na apresentação de conteúdos enriquecidos.

Aqui fica um vídeo com o tutorial da utilização do Slide Rocket:

<http://www.youtube.com/watch?v=t2WetbfgEIg>

Recursos audiovisuais: <http://www.flashkit.com/>

Precisa de ficheiros de audio específicos para inserir nos seus conteúdos enriquecidos? Este *website* apresenta recursos audiovisuais organizados por categorias e tipos, ficheiros de sons e animações com pré-visualização de conteúdos.

Tópico /Semana 7,8.

Artes|Multimedia: espaço de criação de ideias artísticas inovadoras “*Fab_Labs: just do it*” (de 17 de Dezembro a 13 de janeiro)

2.6.1 - Introdução

O *Fabrication Laboratory* ou simplesmente [FabLab](#), caracterizado como um moderno espaço de produção de protótipos abertos a toda a comunidade, disponibiliza máquinas de impressão de vinil, de corte em pequenas e grandes dimensões e ainda impressoras a laser. Democratizar a inovação é o mote deste projeto desenvolvido em colaboração com o MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) e pretende, numa lógica de empreendedorismo, ampliar esta rede global de laboratórios de fabricação digital, estando agora também presente em Portugal, nos distritos de [Lisboa \(Sacavém\)](#) e [Coimbra](#).

Este tópico pretende desenvolver e criar um espaço de interação entre os *FabLab* e o contexto educativo dos mestrandos, dando a conhecer as suas potencialidades, concretizando assim todo o trabalho de preparação e assimilação de conceitos, necessário para uma operacionalização autónoma das ferramentas e *software* existentes nestes espaços e, conseqüentemente, para a realização de um produto final.

2.6.2 - Constituição do grupo de trabalho

Docente responsável: Maria Potes Barbas; **Especialista convidado:** Catarina Abreu (doutoranda na Universidade de Aveiro em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais pela Universidade de Aveiro); Neil Gershenfeld (criador das FAB_LABS)

2.6.3 - Objetivos

- Pesquisar *online* os locais e conhecer os *FabLab* já existentes;
- Conhecer as potencialidades e perceber a aplicabilidade prática de um *FabLab* no domínio das *artes e multimédia*;

- Tentar integrar estes laboratórios no projeto a desenvolver no âmbito desta unidade curricular.

2.6.4 – Competências a adquirir

Com este tópico pretende-se proporcionar uma base sólida de conhecimentos, capacidades e atitudes que permitam aos estudantes consolidar e manifestar as seguintes competências:

De conhecimento e apreensão do conceito: instrumentais

- Perceber de que forma os *Fablab* podem ser uma mais-valia na concretização dos seus projetos;
- Compreender a dimensão empreendedora destes espaços de produção e a sua finalidade;
- Desenvolver competências no âmbito do manuseamento autónomo das máquinas;
- Utilizar adequadamente as tecnologias e os recursos disponíveis, enquanto cidadão ativo e empreendedor;

De autonomia e parceria na aprendizagem: interpessoais

- Promover a sua própria autonomia e a dos colegas com vista à realização de aprendizagens relevantes, dentro e fora da instituição;
- Privilegiar a reflexão partilhada sobre saberes e experiências como fator de enriquecimento profissional e abertura à mudança;
- Conceber e implementar projetos inovadores que promovam o empreendedorismo e o trabalho independente;
- Assumir responsabilidades e profissionalismo, idealizando projetos viáveis;

De implementação e execução prática: sistémicas

- Conhecer cada uma das máquinas e as suas funcionalidades, optando pela mais adequada para o desenvolvimento do produto final;
- Demonstrar capacidade de inovação e viabilidade no exercício de construção do produto;

- Perspetivar a forma menos dispendiosa de elaboração do produto, atendendo à correta racionalização dos materiais disponíveis;

2.6.5 - Atividades

1. Visione o videograma do investigador e mentor do conceito, [Neil Gershenfeld](#).
2. Depois de ter visualizado, responda às seguintes questões:
 - Atendendo ao conceito apresentado por *Neil Gershenfeld*, explique o que é um *FabLab*.
 - Na sua opinião, como interpreta o sucesso destes laboratórios de fabricação digital?
 - Cruze, com a sua realidade pessoal, todo o conhecimento adquirido. Indique três vantagens e três desvantagens da utilização de um *FabLab*.
3. Publique as suas respostas no **Facebook** que criou no tópico 2 e comente o *post* de três colegas.
4. De entre os *FabLabs* existentes em Portugal, escolha um deles e, em função das características que os distinguem, explique o que o levou a optar por esse *FabLab*.
5. Publique a sua resposta à questão colocada no **Fórum de Discussão** e comente o *post* de, pelo menos, três colegas.
6. Reflita e construa um comentário, num máximo de 200 palavras, acerca das potencialidades dos *FabLabs* no domínio do projeto onde está a trabalhar. Submeta o seu comentário no recurso **Trabalho**.
7. Publique no **Glossário**, recorrendo à *B-On* e ao *RCAAP*, a terminologia que aprendeu ao longo da unidade.

Tópico /Semanas 9 a 15.

Artes|Multimédia: construção colaborativa de um MOOC no domínio das Artes_Multimédia (de 14 de Janeiro a 28 de Janeiro)

2.7.1 - Introdução

2.7.2 – Constituição do grupo de trabalho

Docente responsável: Maria Potes Barbas; Especialista convidado: Valter Garrido Gouveia (Doutorando na Universidade Aberta em *elearning*) **Professores Voluntários:** todos os mestrandos da UC (**Atenção:** mudança de papéis - de utilizadores a construtores do conhecimento.)

2.7.3 – Atividades

Os ambientes tecnológicos construídos e contextualizados em domínio educação têm vindo a evoluir ao longo do tempo. Um destes **focos de inovação** são os *MOOC – Massive online Open Courses*.

Um MOOC (*Massive Open Online Course*) é, como a próprio nome indica, um curso *online*, aberto (gratuito, sem pré-requisitos para participação e que utiliza diversas plataformas da Web 2.0) e massivo (oferecido para um grande número de estudantes e com grande quantidade de material).

A essência dos MOOCs é o espírito da colaboração: além de utilizar conteúdo já disponível gratuitamente na web, boa parte é produzido e compartilhado pelos seus participantes durante o próprio curso, através de *posts* nos *blogs* ou fóruns temáticos.

Este conceito (visione o videograma http://www.washingtonpost.com/blogs/campus-overload/post/what-in-the-world-is-a-mooc/2012/09/24/50751600-0662-11e2-858a-5311df86ab04_blog.html) foi criado pelos autores Stphen Downes e George Siemens. Criaram um espaço online sobre esta temática <http://mooc.ca/>.

Nessa mesma página fique a conhecer as experiências construídas pelas Universidades de Stanford, Virginia, Georgetown e de Pennsylvania. Aqui.... pode

também subscrever a **Newsletter** para se manter a par da evolução do conceito e da forma como está a ser integrada no domínio da comunicação multimédia.

Foram também criados ambientes diversificados onde, de forma simples, podemos ficar a saber mais sobre a *história* - <http://www.facebook.com/HistoriaEad>; *evolução* - <http://academicpartnerships.com/research/white-paper-making-sense-of-moocs> e *modelos de aprendizagem* - <http://moocead.blogspot.com.br/2012/10/modelos-em-ead-aprendizagem-cookie.html>).

A **Revista Times** chega mesmo a considerar o ano de 2012 como “The year of the MOOC” www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/massive-open-online-courses-are-multiplying-at-a-rapid-pace.html?pagewanted=all).

Foi também criada uma página <http://ingleses.com/2012/12/03/2012-el-ano-del-mooc-la-evolucion-del-e-learning/> onde podemos visualizar a expansão deste conceito.

Fique agora a conhecer alguns exemplos de integração deste conceito em domínios específicos:

MOOC_conectivismo <http://moocead.blogspot.com.br/2012/10/modelos-em-ead-conectivismo-uma-nova.html>

MOOC_ língua portuguesa: <http://moocead.blogspot.pt/p/mooc-ead.html>
(contexto, modelos , ferramentas)

MOOC_bullying: <http://moocbullying.blogspot.pt>

Mooc_Projetos europeus para a empregabilidade

Equipa: Maria Potes Barbas; Inês Messias, Pedro Baptista; Ricardo Silva e António Coelho <http://moocprojectoseuropeus.wordpress.com/>

Mooc_Fab Lab da ESES

Equipa: Maria Potes Barbas; Jean Campiche, Fábio Luís; Cláudia Brazão; Tânia Nascimento. <http://fablabdaeses.wordpress.com>

Mooc_Redes sociais: cenários de utilização

Equipa: Maria Potes Barbas; Paulo Branco e Hugo Almeida; Rui Amorim e João Duarte. <http://socialnetworksmooc.wordpress.com/>

Mooc_Realidade aumentada

Equipa: Maria Potes Barbas; Nuno Lopes e Maurício Dias; Manuel Mascarenhas; Rita Almeida e Ana Cristina Menino.

<http://augmentedreality2012.wordpress.com>

Mooc_elearning: Ambientação do E-raízes Redes

Equipa: Maria Potes Barbas; Valter Gouveia; Marina Torre; Marisa Esteves e Marco Bastos. <http://elearning2012err.wordpress.com>

Mooc_e-Portfolio

Equipa: Maria Potes Barbas; David Pereira; Patrícia Ribeiro; Tiago Breia e Beatriz Matos. <http://eportfolioecm2012.wordpress.com>

Mooc_Poliempreende

Equipa: Maria Potes Barbas; Isabel Antunes; Bruna Bento; Bruna Codinha e Rui Borges, Fernando Lucas. <http://poliempreendeeses2012.wordpress.com>

Trabalho Colaborativo... aceda ao link <http://mariabarbas.wordpress.com/debate/>. Esta página foi criada para TODOS os ESTUDANTES de Mestrado em Artes e Multimédia trabalharem colaborativamente. Assim, navegue pela página **“College Is Dead. Long Live College!”** <http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=59296>.

Após leitura publique (no grupo de discussão) desta página a sua opinião sobre se os MOOC vão ser (ou não) responsáveis pela “morte” da academia. Opte por **“deixar a sua resposta”** no campo: *princípios orientadores, experiências, desafios e referências ...*

Outras leituras:

Massive open online courses: digital ways of knowing and learning.

The MOOC model for digital practice

By: Alexander McAuley, Bonnie Stewart, George Siemens and Dave Cormier
http://davecormier.com/edblog/wp-content/uploads/MOOC_Final.pdf

Parte III – Avaliação da UC de “Artes e Multimédia”

3.1 – Percurso individual e coletivo que sustenta o desenvolvimento do conhecimento de cada mestrando

A UC desenrolou-se numa dialética apresentação/discussão em rede de tópicos aplicados à investigação no domínio das Artes e Multimédia. Procurou-se estabelecer uma teia de relações – individuais, interpessoais e sistémicas – de modo a que os conteúdos sejam apresentados em espaços híbridos. Pretendeu-se desenvolver uma perspetiva de construção gradual de conhecimentos sobre conceção de temáticas a serem partilhadas, aplicadas, questionadas e reformuladas com vista à elaboração de um trabalho final conjunto – MOOC em Artes Multimédia.

As sessões a distância destinaram-se à apresentação de um conjunto de conhecimentos, posteriormente discutidos, em grupos de discussão. Nesta fase, avaliou-se a forma como a comunidade se desenvolveu. Procurou-se confirmar que as atividades da unidade curricular de *AM* foram coordenadas de modo articulado e criador de sinergias, podendo permitir um desenlace mais sustentado com a possível elaboração de uma dissertação de Mestrado.

Recorreu-se ao *eLearning* como modalidade de formação. Os conteúdos foram disponibilizados na plataforma *da UAb* procedendo-se a atualizações constantes e a hiperligações.

A avaliação contínua teve em conta:

- a participação nas atividades propostas em cada tópico da UC (relevância e qualidade dessa participação);
- a participação nos grupos de discussão (partilha para a construção de uma comunidade de prática)
- apresentação do trabalho final conjunto. (MOOC sobre Artes e Multimédia) Este espaço digital criado colaborativamente foi avaliado em função dos seguintes critérios gerais:
 - organização e estruturação
 - clarificação e delimitação do âmbito de análise
 - rigor na abordagem efetuada
 - domínio de conceitos e conteúdos hipermedia

- consulta de bibliografia adequada
- qualidade da expressão do argumento interativo

Em suma, a avaliação nesta UC foi encarada como um plano de formação formativa, um percurso individual e coletivo que sustentou o desenvolvimento do conhecimento de cada mestrando ao longo da vida. Foi pedido a cada mestrando uma auto-avaliação.

3.2 - Reflexão-síntese

A UC de *Artes Multimédia* sustenta, do ponto de vista teórico, a UC de *AM do 1º ciclo* (também leccionada pela docente), permitindo aos mestrandos apresentarem os progressos demonstrados a nível das competências **instrumentais** (cognitivas, metodológicas e tecnológicas); **interpessoais** (interação e colaboração) e **sistémicas** (compreensão, construção e reflexão) enraizadas na transferência do conhecimento ao longo do tempo.

Como se demonstra, esta UC privilegia as capacidades e competências desenvolvidas pelos estudantes a nível da identidade da comunidade (intenção, objetivos e atividades), **sentido de partilha** (emersão social, cognitiva e emotiva), **ambiente tecnológico** (memória relacional, mutação tecnológica, modificação de rotinas) e o **foco de inovação** (técnicas, análise da situação e processos).

Tentaremos no final da UC (Fevereiro de 2013) demonstrar como é que todo este processo se operacionalizou através da recolha de dados em relação

- ao interesse da unidade curricular;
- à estruturação do programa;
- à clareza dos objetivos;
- ao cumprimento dos objetivos;
- à aplicabilidade dos conteúdos abordados;
- à utilidade dos conteúdos abordados;
- à adequação da documentação disponibilizada;
- à avaliação contínua (quanto à forma e ponderação);
- à avaliação final (quanto à forma e à ponderação dos elementos de avaliação);
- à metodologia de critérios.

###