

Presentador: Profesor Asociado Thomas Cochrane

- <https://melbourne-cshe.unimelb.edu.au/about/our-staff/thomas-cochrane>
- <https://findanexpert.unimelb.edu.au/profile/866968-thomas-cochrane>
- <https://orcid.org/0000-0002-0192-6118>
- @thomcochrane
- Pepeha

Guía CSHE: Diseño de auténtica colaboración en línea

Superposición con estrategias de enseñanza híbridas (para comunidades de aprendizaje distribuido)

¿Por qué diseñar Colaboración online o Trabajo en grupo ???

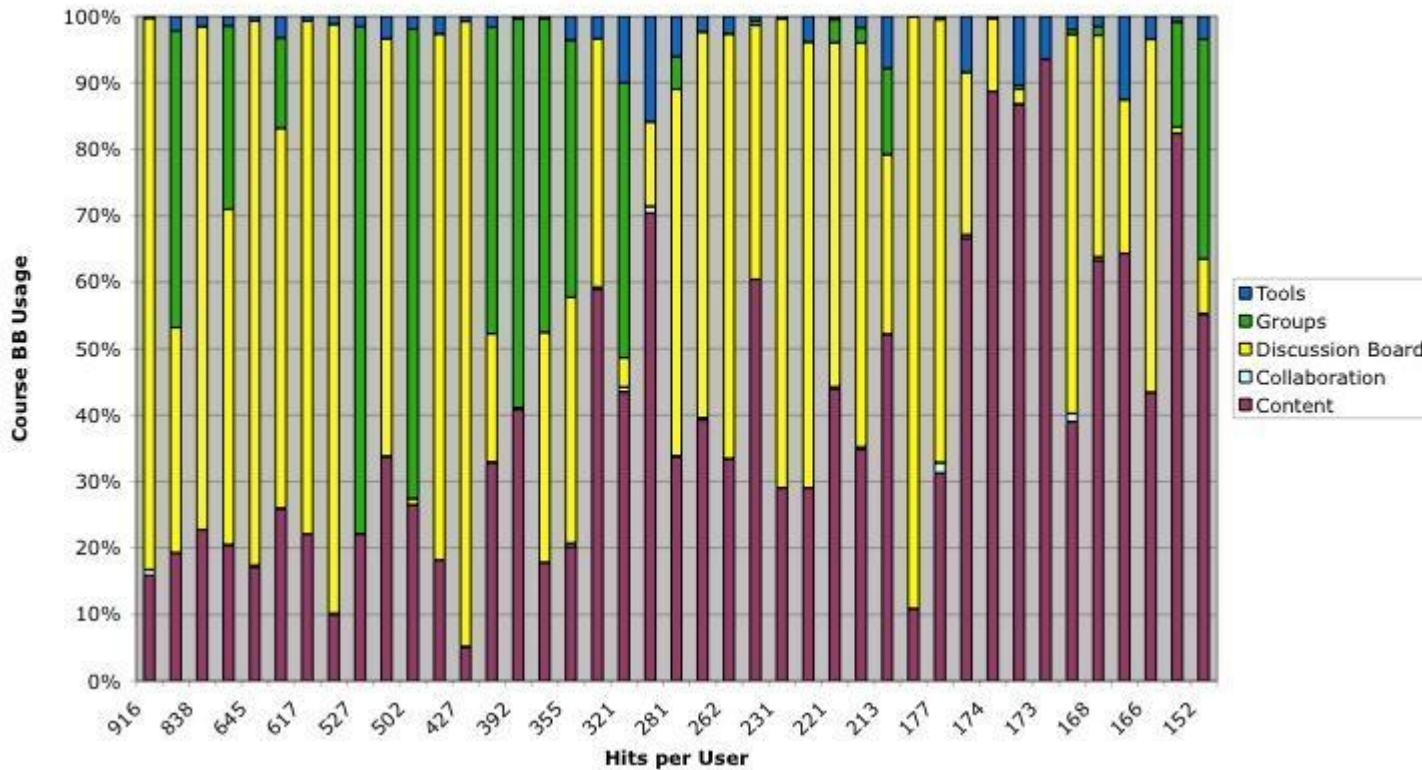
1. Capacidad básica de los graduados para la ciudadanía mundial
2. Mejorar la participación en línea

Iggy Pop <https://youtu.be/CtL51VME4Qo>

moco360 <https://youtu.be/uCKH59QhY30> Vyclone MEGAMIX con una pista de audio Ukulele Shuffle también completamente producida en un iPad Mini. Contribuciones en video de Colombia, Salford (Reino Unido), Massey (NZ), Estrasburgo y Unitec (NZ). Gran colaboración global # moco360 Obtenga más información en <http://moco360.wordpress.com>

“La capacidad es un atributo holístico y se refiere a la capacidad de usar la propia competencia en situaciones nuevas en lugar de solo en las familiares, un nivel justificado de autoeficacia para lidiar con problemas novedosos, tener valores apropiados, ser capaz de trabajar en equipo y saber cómo aprender.” (Hase y Kenyon, 2007, p. 113)

Top 40 Unitec BB Courses

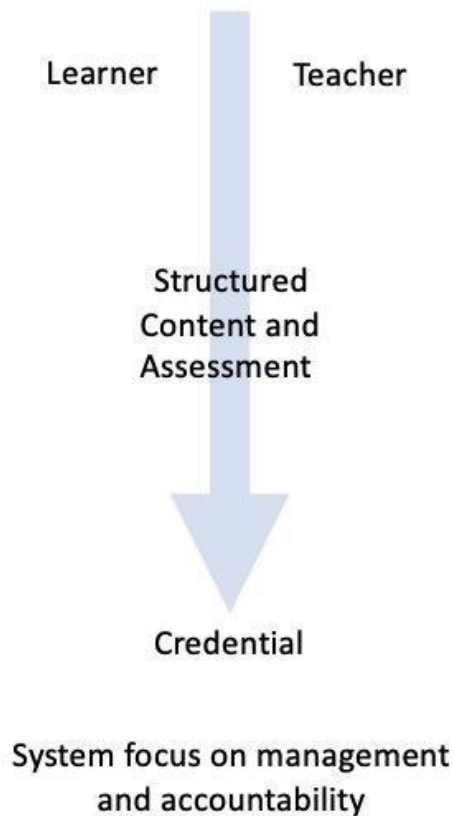


Reinventar la enseñanza y el aprendizaje

- Comunidades de investigación (Garrison y Arbaugh, 2007)
- Comunidades de práctica (Wenger, White & Smith, 2009)
- Aprendizaje basado en proyectos / problemas (Brassler & Dettmers, 2017; Montesorri, 1948)
- Pedagogías ontológicas (Bower & Vlachopoulos, 2018; Barnet, 2012; Dall’Alba & Barnacle, 2007; Danvers, 2003)

- Centrarse en la creatividad, el pensamiento crítico y el contenido y los contextos generados por el alumno (Brown, 2006; Kaufmann & Sternberg, 2007)
- Andamiaje del continuo Pedagogía-Andragogía-Heutagogía (Luckin et al., 2010; Hase & Kenyon, 2007)

20th Century Learning Systems



21st Century Learning Systems

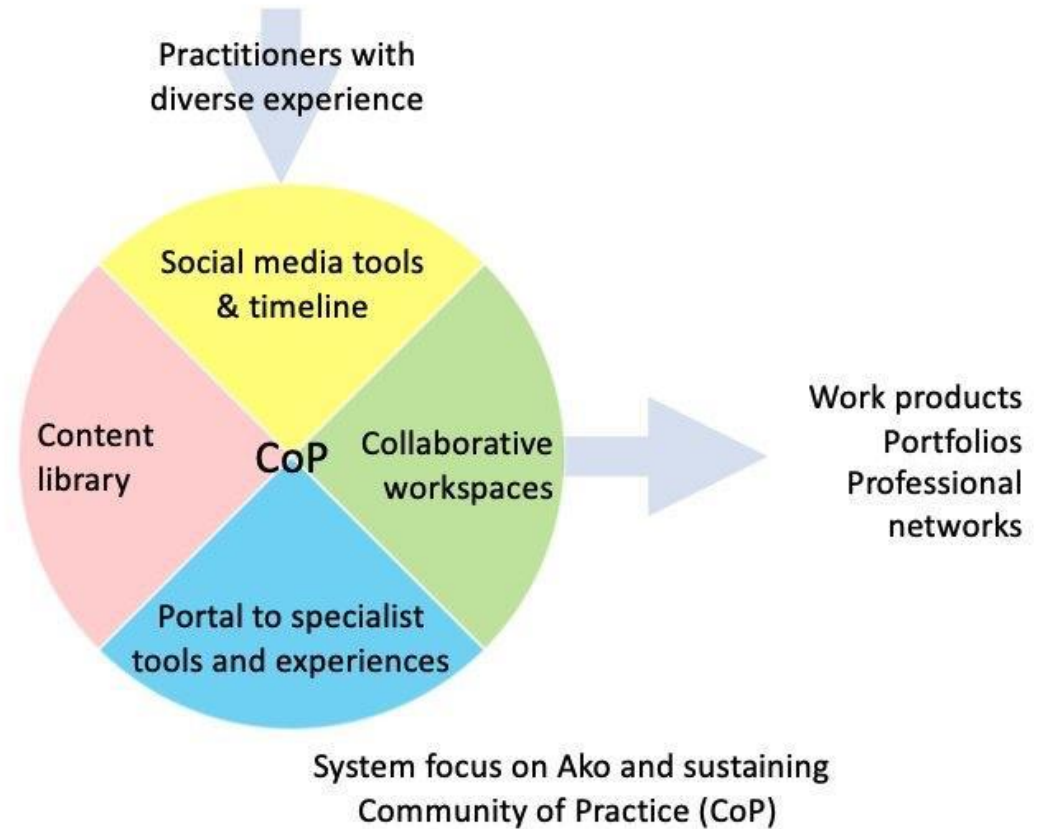


Image source (Stephen Marshall): https://twitter.com/stephenm_nz/status/1292978924511608832?s=21

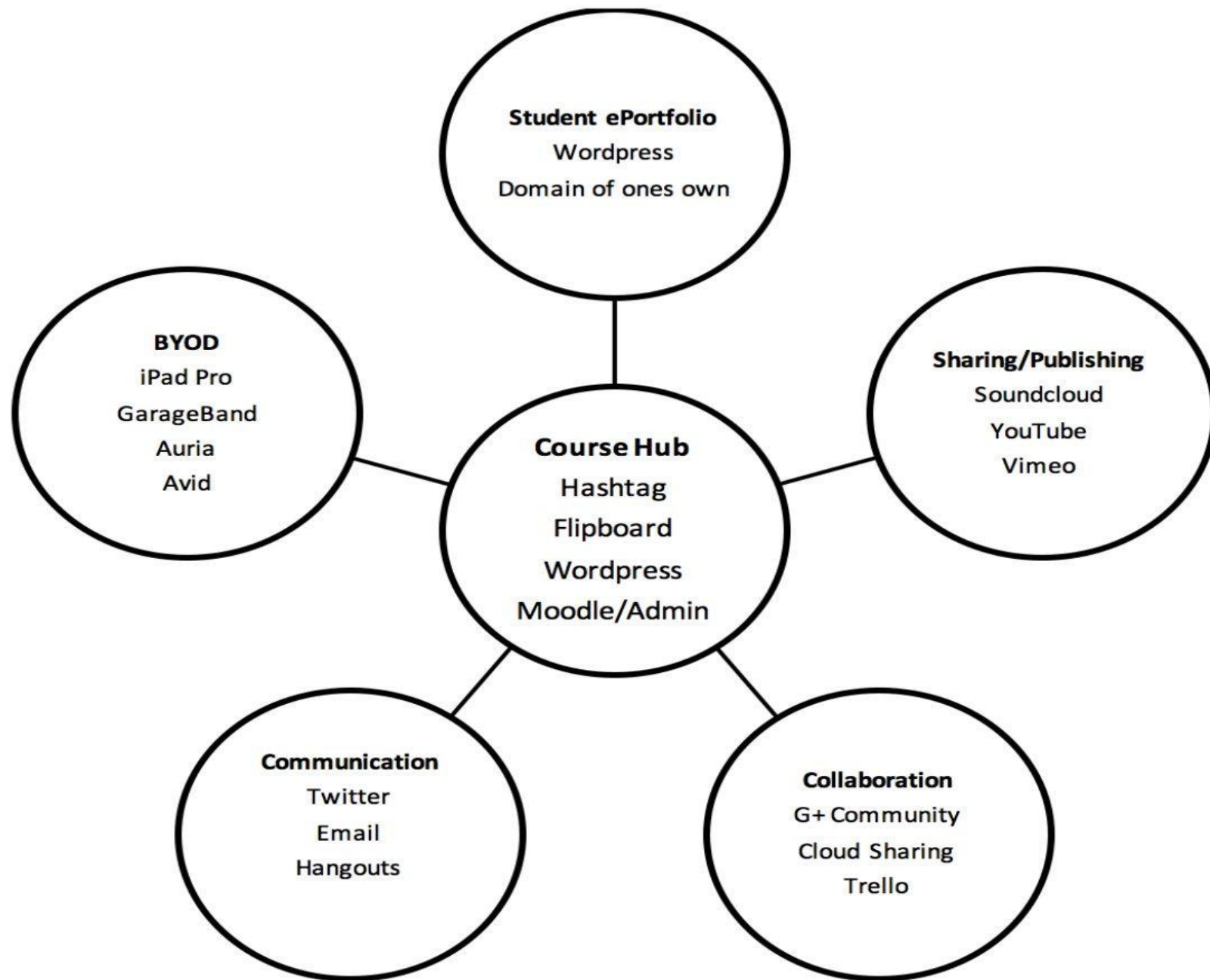


Figure 2: A social media ecology of resources for contemporary music production.

Ecologías de recursos (EoR) para apoyar entornos de aprendizaje colaborativo

- Un EOR centrado en el alumno (Luckin, 2008; Luckin et al., 2010)

- o ¿Cuáles son las capacidades básicas de los graduados? - centrarse en lo que hace el ESTUDIANTE

- o ¿Qué actividades y herramientas / plataformas habilitan estas capacidades básicas?

- o Docente y tecnología como facilitadores de comunidades de aprendizaje

Ejemplos

(Stenhouse, Atkins & Cochrane, 2018)

Evaluación de la colaboración

- Incorporar las estrategias de evaluación sumativa y formativa del curso.

- Sea explícito sobre cómo se evaluará la colaboración, p. Ej. proporcionar rúbricas de marcado

- Incorporar la negociación estudiante / participante

- Contratos de aprendizaje y acuerdos de participación

- ePortfolios: evidencia con sello de tiempo de contribución y pensamiento / proceso de diseño

Ejemplo de colaboraciones de aprendizaje en línea

- Cronin, C., Cochrane, T. y Gordon, A. (2016, 2016-03-01). Fomentar la colaboración global y el aprendizaje en red en la educación superior [Revista]. Investigación en tecnología del aprendizaje, 24. <https://doi.org/10.3402/rlt.v24.26497>

- o Mapa colaborativo

- o Mapa irlandés

- Cochrane, T. y Rhodes, D. (2013). iArchi [tech] ture: Desarrollo de un marco de redes sociales móviles para la transformación pedagógica. Revista Australasia de Tecnología Educativa, 29 (3), 372-386.

- <http://ascilite.org.au/ajet/submission/index.php/AJET/article/view/191>

- o <https://archifail.wordpress.com>

- o <https://archichur.wordpress.com>

- Cochrane, T. y Keegan, H. (2012, octubre de 2012). Nuevas Culturas Globales de Aprendizaje: Interdisciplinariedad a través de tecnologías en red [aprendizaje móvil; comunidades de Práctica; medios de comunicación social;]. Artículos seleccionados de investigación de Internet, 2 (octubre de 2012), 1-31.

- <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8224>

- o Video colaborativo internacional

EDUC90970 (2020, 2021)

- Mapa del curso
- Ecología de recursos y Proyecto ResearchGate

Ejemplo de presentaciones de diseño de cursos en línea para participantes

- Postgrado en Psicología (24) @drchelseahyde
- Primer año de Psicología (1000+) @CaitlynGourlay
- 2do año de Diseño de Software (180) @patanamon
- Primer año de Arquitectura (550) @ HelenStitt3
- PG Métodos de investigación en informática de la salud @dcapurro
- PG Psicología Musical @Jnet_Tamplin
- Bioestadística @LyleGurrin
- Formación docente, YouTube: <https://bit.ly/31zAuHH> @Paula_Barba
- Ingeniería ética Jarrod Knibbe y Megan Sharp

Resumen: ¿Cómo diseñamos para una auténtica colaboración en línea?

1. Diseñar proyectos de equipos de estudiantes que exploren problemas del mundo real.
2. Participación del intermediario en proyectos de equipo de una variedad de disciplinas relevantes
3. Colaborar con:
 1. industria o profesiones para identificar problemas actuales críticos
 2. grupos culturales locales o relevantes como partes interesadas en proyectos auténticos
4. Negociar los objetivos de aprendizaje, las estrategias de evaluación y los cronogramas de los hitos del proyecto con todas las partes interesadas, incluidos los estudiantes.
5. Establezca plazos realistas para los hitos del proyecto colaborativo, dándose cuenta de que muchos estudiantes pueden estar aprendiendo las habilidades y capacidades de trabajo en equipo que necesitan a medida que avanzan por primera vez.
6. Utilizar una variedad de tecnologías de comunicación y colaboración en línea para facilitar los equipos globales y la contribución de expertos globales (por ejemplo, seminarios web, videoconferencias, herramientas de gestión de proyectos, herramientas de redes sociales, carpetas electrónicas de equipos, herramientas de presentación en línea como Adobe Spark
7. Permitir el establecimiento de una cultura de espacios de reflexión individual de los estudiantes para la retroalimentación formativa y entre pares a lo largo del proyecto, ¡no solo al final del proyecto!

8. Facilitar el uso de espacios sociales en línea para que los equipos de estudiantes se conozcan entre sí y a las partes interesadas externas (por ejemplo, foros de discusión o chat asincrónico o ejercicios introductorios de bienvenida).
9. Asigne roles de equipo específicos a los estudiantes, o permita que los estudiantes negocien cuál puede ser su rol en el equipo a partir de una lista de roles de equipo sugeridos.
10. Establezca los hitos del proyecto del equipo y asigne un porcentaje de calificaciones de evaluación a cada hito importante del proyecto.
11. Incorporar presentaciones del equipo de estudiantes en el proyecto, incluida la oportunidad de recibir comentarios formativos antes de la fecha límite del proyecto final, e involucrar a todos los estudiantes como revisores de pares de las presentaciones del proyecto del equipo sumativo.
12. Cree un cronograma de calificaciones o una rúbrica que describa claramente los requisitos esperados para cada hito crítico del proyecto que se evaluará.
13. Negociar con los estudiantes cómo se asignarán equitativamente las calificaciones individuales y del equipo.

Recursos:

- Generador de códigos QR <https://zxing.appspot.com/generator>
- Acortador de URL <https://go.unimelb.edu.au/>
- Únase a la red de investigación Melbourne CSHE SoTEL
- Centro de la red de investigación Melbourne CSHE SoTEL
- Inscríbese en el CMALT cMOOC

Referencias

- Barnett, R. (2012, 2012/02/01). Learning for an unknown future. *Higher Education Research & Development*, 31(1), 65-77. <https://doi.org/10.1080/07294360.2012.642841>
- Bower, M., & Vlachopoulos, P. (2018). A critical analysis of technology-enhanced learning design frameworks. *British Journal of Educational Technology*, 49(6), 981-997. <https://doi.org/10.1111/bjet.12668>
- Brassler, M., & Dettmers, J. (2017). How to enhance interdisciplinary competence—interdisciplinary problem-based learning versus interdisciplinary project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1686>
- Brown, J. S. (2006, September/October). New Learning Environments for the 21st Century: Exploring the Edge. *Change: The magazine of higher learning*, 38(5), 18-24. <https://doi.org/10.3200/CHNG.38.5.18-24>

- Cochrane, T. (2020). *Designing authentic online collaboration*. University of Melbourne. https://melbourne-cshe.unimelb.edu.au/_data/assets/pdf_file/0004/3379396/guide-to-designing-authentic-online-collaboration_final.pdf
- Cochrane, T., & Rhodes, D. (2013). iArchi[tech]ture: Developing a mobile social media framework for pedagogical transformation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(3), 372-386. <http://ascilite.org.au/ajet/submission/index.php/AJET/article/view/191>
- Cochrane, T., & Keegan, H. (2012, October 2012). New Global Learning Cultures: Interdisciplinarity through networked technologies [mobile learning; communities of practice; social media;]. *Selected Papers Of Internet Research*, 2(October 2012), 1-31. <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8224>
- Cronin, C., Cochrane, T., & Gordon, A. (2016, 2016-03-01). Nurturing global collaboration and networked learning in higher education [Journal]. *Research in Learning Technology*, 24. <https://doi.org/10.3402/rlt.v24.26497>
- Dall'Alba, G., & Barnacle, R. (2007, 2007/12/01). An ontological turn for higher education. *Studies in Higher Education*, 32(6), 679-691. <https://doi.org/10.1080/03075070701685130>
- Danvers, J. (2003). Towards a radical pedagogy: Provisional notes on learning and teaching in art & design. *International Journal of Art & Design Education*, 22(1), 47-57. <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00338>
- Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007). Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions. *The Internet and Higher Education*, 10(3), 157-172. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2007.04.001>
- Hase, S., & Kenyon, C. (2007). Heutagogy: a child of complexity theory. *Complicity: an International Journal of Complexity and Education*, 4(1), 111-118. <https://doi.org/10.29173/cmplct8766>
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2007, 2007/01/01). Creativity. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 39(4), 55-60. <https://doi.org/10.3200/chng.39.4.55-c4>
- Luckin, R., Clark, W., Garnett, F., Whitworth, A., Akass, J., Cook, J., Day, P., Ecclesfield, N., Hamilton, T., & Robertson, J. (2010). Learner-Generated Contexts: A Framework to Support the Effective Use of Technology for Learning. In M. Lee & C. McLoughlin (Eds.), *Web 2.0-Based E-Learning: Applying Social Informatics for Tertiary Teaching* (pp. 70-84). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-294-7.ch004>
- Luckin, R. (2008, February). The learner centric ecology of resources: A framework for using technology to scaffold learning. *Computers & Education*, 50(2), 449-462. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.09.018> (Development, Disruption & Debate - Selected Contributions from the CAL 07 Conference)
- Montessori, M. (1948). *The discovery of the child* (2004 ed.). Aakar Books. <http://www.amazon.com/gp/search?index=books&linkCode=qs&keywords=8187879238>

Stenhouse, D., Atkins, S., & Cochrane, T. (2018, 15th February). NMIT Music Curriculum Redesign. SoTEL: Scholarship of Technology Enhanced Learning 2018, Auckland University of Technology, Manukau, New Zealand. [SoTEL-NMITMusicCurriculumRedesign.docx](#)

Wenger, E., White, N., & Smith, J. (2009). *Digital Habitats: stewarding technology for communities*. CPsquare. <http://technologyforcommunities.com/>