

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA
LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA
SOCIEDAD MULTICULTURAL

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



PERSPECTIVAS AUDIOVISUALES DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN

CÓDIGO 23305149



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



B823A6279F2D096F2B8E5156894820ADF

17-18

PERSPECTIVAS AUDIOVISUALES
DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN
CÓDIGO 23305149

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA
ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	PERSPECTIVAS AUDIOVISUALES DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN
Código	23305149
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA SOCIEDAD MULTICULTURAL
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Dentro de nuestro Master dedicamos una atención especial a la problemática que nos presenta, a los educadores, lo audiovisual tanto en su versión clásica analógica, como en su versión digital.

Desde los teléfonos móviles o desde cámaras fotográficas digitales los niños, los jóvenes y los adultos realizan fotografías o vídeos que comparten con sus amistades y que colocan en muchas ocasiones en *youtube* para que cualquiera pueda acceder a esta información.

Lo que es una actividad de entretenimiento tiene también una posible vertiente educativa, que es preciso conocer y explorar. Desde una base tecnológica llegamos a un diseño didáctico en el que la imagen se inserta en nuestras propuestas de aprendizaje.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

La Asignatura está incluida en el ITINERARIO 2. ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN Y EL CONOCIMIENTO.

Los estudiantes han de contar con conocimientos básicos de imagen analógica y digital y disponer de una cámara para realizar las actividades prácticas referentes a imagen, sonido y vídeo.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	MARIA LUZ CACHEIRO GONZALEZ
Correo Electrónico	mlcacheiro@edu.uned.es
Teléfono	91398-8878
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

Nombre y Apellidos	JESUS MANUEL GONZALEZ LORENZO
Correo Electrónico	jesusmg@edu.uned.es
Teléfono	91398-9031
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES



Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ROSANA DE PABLO REDONDO
rdepablo@cee.uned.es
91398-8061
FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
ECONOMÍA DE LA EMPRESA Y CONTABILIDAD

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico

JOSE JULIO GARCIA REAL
jjgarcia@invi.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La atención tutorial a los alumnos se realizará mediante el modelo ya habitual en la UNED y que integra las siguientes modalidades:

- On line, bien desde el Foro Virtual de la asignatura en la plataforma aLF, bien por correo electrónico (real.julio@gmail.com).
- Por correo postal a la siguiente dirección: Domingo J. Gallego, Curso Propuestas AV Digitales para la Educación, Edificio de Humanidades, Facultad de Educación, Paseo Senda del Rey, número 7, 28040 Madrid.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Después de cursar la asignatura los estudiantes deberán:

- Conocer las posibilidades que presenta la digitalización de vídeo y audio, su tratamiento y edición, tanto en formato analógico como digital.
- Utilizar herramientas con objeto de producir multimedia para o con sus alumnos.
- Adquirir una visión general sobre los procesos de producción de objetos multimedia, incluidos los diversos componentes (textos, gráficos, animaciones, vídeos, etc.).
- Crear un pequeño video-clip como resultado de todo lo aprendido.

CONTENIDOS



METODOLOGÍA

El curso está enfocado a una modalidad de aprendizaje autónoma y a distancia y está soportado en la plataforma que contiene todos los elementos necesarios para su desarrollo y que se podría consultar en cualquier momento.

Para realizar el curso se necesita:

- Conexión a Internet, preferiblemente una ADSL.
- Pentium a 1 GHz. con 256 Megas de memoria mínima, dotado con Windows XP o superior y con unidad lectora de DVD o de CD y es aconsejable una unidad regrabadora de CDs.
- El ordenador debe contar con tarjeta de sonido, altavoces y micrófono.
- En el caso de disponer de cámara de vídeo analógica se necesita una tarjeta digitalizadora de vídeo (es suficiente una tarjeta de televisión que venden en los comercios especializados por unos 60 - 100 €).
- Si se tiene una cámara de vídeo digital puede ser necesario que el ordenador cuente con una conexión Firewire (IEEE 1394). Esta conexión ya suele venir de serie en algunos ordenadores. Para otros equipos, hay que añadir una tarjeta Firewire (menos de 60 €).
- Lector Adobe Acrobat Reader (instalación gratuita en <http://www.adobe.es>).
- Internet Explorer v. 5.0 o posterior, o Mozilla Firefox. Los materiales tienen soporte multimedia y de lenguaje visual. Es decir, están contruidos con técnicas hipertextuales de modo que el alumno/a pueda consultarlo fácilmente a través de técnicas que le son familiares.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Cabero, J. (2006): *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana.

Rodríguez Alonso, H. (2005): *Imagen digital: Conceptos básicos*. Barcelona. Editorial Marcombo, S.A.



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Anderson, T. y Garrison, G.R. (2005). *El e-learning en el siglo XXI: investigación y práctica*. Ediciones Octaedro, S.L.
- Borrell, F. (2004). *Cómo trabajar en equipo*. Barcelona: Ediciones Gestión.
- Cembranos, F. y Medina, J. A. (2003). *Grupos inteligentes. Teoría y práctica del trabajo en equipo*. Madrid: Editorial Popular.
- Martínez C. (2007). *Vídeo digital*. Madrid: Anaya.
- Milburn, K.(2000). *Fotografía digital*. Madrid: Anaya.
- Ortega, J. A.; Chacón, A. (Coord.) (2007). *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital*. Madrid: Pirámide.
- Pohlmann, K.(2002). *Principios de audio digital*. Madrid: McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A.
- Rice, William (2006). *Moodle Educativa Course Development*. Packt Publishing.
- Rodríguez Alonso, H. (2005). *Imagen digital: conceptos básicos*. Barcelona: Marcombo.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: estrategias para transmitir conocimiento en la era digital*. Bogotá, Colombia: McGraw Hill.
- Ruiz Rey, F.J. y Martínez del Mármol (2006). *Internet y educación. Uso educativo de la Red*. Editorial Vision Net.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Los estudiantes dispondrán de materiales didácticos en la plataforma del curso y se les indicarán los recursos más importantes para que puedan acceder por Internet en cada uno de los temas.

Todo el material, está disponible en soporte digital. El material incluye los apartados siguientes:

- A.- Unidades didácticas, tantas como exijan los contenidos diseñados para el curso.
 - B.- Las unidades didácticas corresponden a herramientas eficaces que desarrollan tutoriales guiados para el aprendizaje de procedimientos informáticos. Se pueden utilizar y consultar mientras se trabaja, facilitado por el entorno multitarea que proporciona.
 - C.- Los recursos y el software necesarios para el desarrollo del curso. Todos los programas que se utilizan serán puestos a disposición de los cursantes en versiones gratuitas, aunque en algunos casos puntuales se trabaja con aplicaciones shareware. Asimismo, todos los recursos (gráficos, vídeos, animaciones, etc.) para completar los tutoriales están incluidos en la plataforma. Se incluyen otros programas, también de distribución libre, a fin de que el cursante cuente con un verdadero laboratorio de aprendizaje completo.
- Con los mismos fines, se incluyen clips de sonido, efectos especiales de sonido, colecciones gráficos, vídeos y otros materiales, para facilitar la experimentación y exploración:
- Material complementario multimedia, que apoya el desarrollo de contenidos difíciles de resolver con el material impreso.



- Cuestionarios de evaluación: Por cada bloque de contenidos, se incluyen cuestionarios de autoevaluación que le darán al alumno indicadores de su progreso.
- La posibilidad de contactar vía *e-mail* a fin de solucionar dudas puntuales referidas al desarrollo del mismo.

Competencias

GENERALES

CG01 - Aplicar los conocimientos adquiridos en contextos multiculturales y tecnológicos.

CG02 - Usar de forma eficaz herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento.

ESPECÍFICAS

CE03 - Diseñar modelos didácticos interculturales y tecnológicos.

CE07 - Implementar las fases de la metodología de investigación educativa y el uso de aplicaciones informáticas para el análisis y toma de decisiones para la mejora de la investigación-acción docente.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

