

19-20

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA
RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL CONOCIMIENTO

CÓDIGO 2330103-

UNED

19-20

ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA
ENSEÑANZA Y EL CONOCIMIENTO
CÓDIGO 2330103-

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	ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL CONOCIMIENTO
Código	2330103-
Curso académico	2019/2020
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 1
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

En esta asignatura no vamos a tratar los aspectos técnicos relativos a configuración y gestión de las plataformas digitales, sino que nos centraremos en dar una visión global de dos aspectos fundamentales: las concepciones comunicativa y educativa de las plataformas como escenarios virtuales para la enseñanza y el conocimiento.

El modelo comunicativo y la teoría del aprendizaje en la que se basan las plataformas digitales son conceptos intrínsecos a las mismas, independientemente del uso para el que fueron creadas.

La sociedad del conocimiento se caracteriza, entre otras cosas, por la creación de escenarios virtuales donde se llevan a cabo actividades grupales de enseñanza para la construcción del conocimiento. Debemos entender el aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento en forma colaborativa, donde los roles del profesorado y del alumnado difieren notablemente de los propiciados en la enseñanza tradicional.

Este módulo se encuadra dentro de los módulos obligatorios del máster, ya que va a servir de base a los distintos itinerarios optativos para encuadrar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales y para que el alumnado sepa sacar provecho de cada uno de los elementos que éstos presenten. Se pretende que los estudiantes puedan desarrollar destrezas interactivas de participación sacando el máximo partido a la interacción con el equipo docente y con sus pares.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado, así como manejo de las tecnologías digitales a nivel de usuario.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ROBERTO MATIAS APARICI MARINO
raparici@edu.uned.es
91398-6968
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La tutorización se va a realizar de forma continuada desde la plataforma virtual de la asignatura.

Asimismo, los martes, de 16:00 a 19:00 horas, la profesora Sara Osuna Acedo (sosuna@edu.uned.es) realizará tutorización telefónica desde el número + 34 91 398 69 71.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1) Estudiar las bases teóricas que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos virtuales
- 2) Fundamentar los principios de la comunicación educativa en entornos a distancia o no presenciales.
- 3) Analizar y evaluar distintos escenarios virtuales facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje
- 4) Valorar las intenciones implícitas en las plataformas elaboradas con software libre y con software propietario.
- 5) Usar las distintas herramientas de los entornos virtuales con su mayor potencial comunicativo.
- 6) Debatir sobre el aprendizaje colaborativo como vía para la construcción social del conocimiento dentro de una concepción educomunicativa del proceso de enseñanza y aprendizaje.

CONTENIDOS

1. Comunicación educativa en la Sociedad Red.

1. Escenarios para una sociedad del conocimiento.
2. Convergencia de medios y escenarios digitales.
3. Diálogo interpersonal en la Red.

2. Cómo se aprende en entornos virtuales.

1. Concepciones pedagógicas.
2. Nuevas dinámicas de aprendizaje.
3. Estrategias didácticas de aprendizaje colaborativo.
4. Redes sociales como nuevos escenarios virtuales educomunicativos.

En el segundo bloque se estudia la forma en la que se puede llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una metodología colaborativa y del uso de nuevos entornos y nuevas dinámicas de aprendizaje.

3. Cómo se analiza y se evalúa una plataforma virtual.

1. Elementos comunicativos implícitos en los entornos virtuales educomunicativos.
2. Dispositivos y herramientas de las plataformas virtuales.
3. Usabilidad y accesibilidad en los escenarios virtuales educomunicativos bajo una concepción del Diseño para Todos.

El tercer bloque temático corresponde al análisis y la evaluación de los escenarios virtuales de enseñanza-aprendizaje. Se comparan los escenarios en software libre con los de software propietario, además de clarificar los elementos de análisis para dicha comparación.

4. Recursos educativos abiertos, licencias y derechos de autor en Internet.

Este último bloque temático se centra en aspectos éticos en la Red sobre el uso de recursos compartidos con licencias y derechos de autor.

METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales quincenales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Participación en Foros y Redes Sociales: Se desarrollarán aprendizajes activos y significativos de forma colaborativa a través de redes sociales y foros.
- Trabajo Colaborativo: Puesta en marcha de un MOOC, siguiendo tutoriales desarrollados a tal efecto.
- Ensayo final: Actividad de evaluación de carácter individual de análisis, reflexión en profundidad y síntesis.
- Autoevaluación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen

No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad

No

Descripción

No hay prueba presencial.

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si, no presencial

Descripción

- Trabajo Colaborativo: Planificar, gestionar, crear recursos didácticos y educos comunicativos y construir un MOOC y tutorizarlo mediante tecnologías participativas.
- **Ensayo final: Actividad de evaluación de carácter individual de análisis, reflexión en profundidad y síntesis comparando el MOOC ideal con el realizado.**
- **Autoevaluación**

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en esta asignatura son los siguientes:

Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la metodología participativa en contextos virtuales.

Asociación del aprendizaje colaborativo y participativo con la construcción social del conocimiento.

Identificación de los principios que rigen la comunicación educativa en contextos no presenciales.

Dominio de los elementos de análisis y evaluación de los distintos escenarios virtuales para la participación.

Valoración de la creación y tutorización de escenarios virtuales para la participación.

Ponderación en la nota final

- Trabajo Colaborativo: 30% del total -
Ensayo final: 60% del total - Autoevaluación:
10% del total

Fecha aproximada de entrega

15/02/2019

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La nota final es la suma de las tres notas parciales.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788498886269

Título:ESCENARIOS VIRTUALES EDUCOMUNICATIVOS (1ª)

Autor/es:Sara Osuna Acedo ;

Editorial:: ICARIA EDITORIAL S.A

OSUNA, S. (2007):Configuración y gestión de plataformas virtuales. Programa Modular en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento. UNED. Madrid.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- EL PROYECTO EUROPEO ECO. ROMPIENDO BARRERAS EN EL ACCESO AL CONOCIMIENTO. SO Acedo, JG Quintana. Educación XX1. 2017.
- Intercreativity and Interculturality in the Virtual Learning Environments of the ECO MOOC Project. Sara Osuna-Acedo, Divina Frau-Meigs, Lucía Camarero-Cano, Raquel Pedrosa ... Open Education: from OERs to MOOCs, 161-187 1, 2017.
- ECO European project: inclusive education through accessible MOOCs. SO Acedo, SMT Osuna Proceedings of the Fourth International Conference on Technological ... 2016.
- sMOOC and Gamification—A Proposed Ubiquitous Learning. J Gil-Quintana, L Camarero-Cano, C Cantillo-Valero, S Osuna-Acedo. International Symposium on Emerging Technologies for Education, 507-513. 2016.
- Comunicación digital: Un modelo basado en el Factor R-elacional. C Marta-Lazo, JA Gabelas Barroso. Editorial UOC. 2016.
- Intercreativity And Smooc. The Importance Of The Collective Intelligence In The ECO European Project. Sara Osuna-Acedo y Lucía Camarero Cano. International Educational Technology Conference (IETC 2016), 443-452. 2016.
- MOOC: transitando caminos educacionales hacia el conocimiento democratizado, abierto y común. S Osuna-Acedo, C Escaño-González. Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication ...2016.
- MOOC Development Policies: The ECO Project in the European and Spanish Context. S Fano, A Fueyo y S Osuna-Acedo. Papers "Policy Forum on European MOOCs", EADTU 2016 1 (1), 83-93. 2016.
- The ECO European Project: A New MOOC Dimension Based on an Intercreativity Environment. S Osuna ACEDO, L Camarero CANO. The Turkish Online Journal of Educational Technology 15 (Issue 1), 9, 9*. 2016.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Todos los recursos de apoyo al estudio se encuentran en la plataforma virtual de aprendizaje de la asignatura. Se va a trabajar con recursos compartidos por toda la comunidad de aprendizaje a través de las redes sociales.

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 se hayan sustituido por

términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.