

19-20

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

19-20

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	2019/2020
Título 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 Máster 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.

Se pretende potenciar la motivación en el proceso de aprendizaje a través de la imagen, dada la gran importancia que ésta tiene en la vida diaria, sin descuidar el análisis de lo que esas imágenes comunican y reflexionar ante ellas.

Nos hemos centrado en el mundo digital, ya que el trabajo con los ordenadores ha supuesto una gran revolución en este campo, ahorrando infinidad de recursos y tiempo. Lo que antes hacían profesionales altamente cualificados con equipos muy sofisticados queda ahora al alcance de aficionados provistos de un ordenador y del correspondiente programa informático, fomentando en gran medida la creatividad del individuo.

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 captación y edición de imagen y disponer de una cámara de vídeo o de un teléfono móvil con esa función para realizar las actividades prácticas referentes a imagen, sonido y vídeo.

EQUIPO DOCENTE

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

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La tutorización se lleva a cabo a través del foro de la plataforma. Para una atención individualizada contactar con:

Dr. D. Jesús Manuel González Lorenzo

Miércoles de 15:30 a 19:30 horas.

Teléfono: 91 3989031

Correo-e: jesusmg@edu.uned.es

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

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

COMPETENCIAS 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Después de cursar la asignatura los estudiantes deberán:

- Conocer las posibilidades que presenta la captación de vídeo y audio, su tratamiento y edición.
- Utilizar herramientas con objeto de producir contenido audiovisual para o con sus alumnos.
- Adquirir una visión general sobre los procesos de producción audiovisual, incluidos los diversos componentes que pueden formar parte del mismo; textos, gráficos, animaciones, vídeos, etc.
- Crear un pequeño video-clip como resultado de todo lo aprendido.

CONTENIDOS

1. Captura y edición de imagen.
2. Edición básica de audio.
3. Edición básica de vídeo.
4. Elaboración de guiones desde una vertiente educativa.
5. Producción y publicación de contenidos audiovisuales.

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.
- Ordenador actualizado, que debe contar con tarjeta de sonido, altavoces y micrófono.
- Cámara de vídeo digital o teléfono móvil con función de grabación de vídeo. Es necesario disponer de los cables adecuados para conectar el dispositivo de grabación de video al ordenador.
- Lector Adobe Acrobat Reader (instalación gratuita en <http://www.adobe.es>).
- Navegador actualizado. 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

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad No

Descripción

La evaluación completa del curso tendrá en cuenta varias actividades:

Realización de todas las Actividades que se proponen (1 por cada unidad didáctica), como ayuda se presenta en la plataforma del curso un ejemplo de posible solución en las carpetas Actividades. Es necesario mandar TODOS los archivos correspondientes a TODAS las actividades.

Criterios de evaluación

En la calificación se mantendrá el siguiente criterio:

1ª Tarea - Enviar imágenes retocadas: 30%.

2ª Tarea - Mezclar sonidos: 20%.

3ª Tarea - Enviar un fichero de texto con la dirección del vídeo en Youtube, la guía didáctica y el guión: 50%.

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 100%.

Fecha aproximada de entrega Final del cuatrimestre

Comentarios y observaciones

Se da información detallada de cada tarea en el Plan de Trabajo.

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? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Para obtener la calificación final se mantendrá el siguiente criterio:

1ª Tarea: 30%.

2ª Tarea: 20%.

3ª Tarea: 50%.

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 gráficas, 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.

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.