

19-20

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

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CÓDIGO 23305168

19-20

CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS
EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
CÓDIGO 23305168

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	CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
Código	23305168
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

Los medios interactivos son la realidad de una nueva forma de comunicación y aprendizaje que generan un nuevo mundo de sensaciones y realidades configurando un ecosistema de gran interés en su análisis y comprensión para su inclusión en la realidad educativa. Nos interesa conocer bien internet, los contenidos que circulan y las aplicaciones didácticas facilitadas por este gran medio, observar cuáles son sus posibilidades educativas, y finalmente valorar las estrategias docentes correspondientes.

La sociedad del conocimiento se caracteriza por el uso generalizado de internet y telefonía móvil y por su incidencia en la vida de los seres humanos. La construcción social de la realidad se hace ya no se hace principalmente a través de los medios de comunicación, sino a través de internet. Los contenidos de la red son un recurso extraordinario para la educación, y es la educación la que de una forma más institucionalizada transmite los valores, pero internet en general, y la web 2.0 en particular, han construido un nuevo modo de hacer, pensar y habitar la "realidad", sobre todo por la participación activa y colaborativa de los sujetos receptores (*prosumidores*).

El profesorado ha de detectar la incidencia de estos medios, con especial atención a los videojuegos (*gamificación*), en el comportamiento de los estudiantes y de los seres humanos en general, y aplicarlos a la educación formal y no formal. Para nuestro propósito general, del estudio de las estrategias docentes en la sociedad multicultural, este posicionamiento y valor social e innovador es vital, pues internet es el medio democrático y plural por definición.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

El conocimiento de las tecnologías educativas es necesario para entender los entornos multimedia y desarrollar nuevas prácticas formativas con apoyo de internet.

Se requiere el conocimiento y la práctica con los medios interactivos para obtener la máxima identidad y el desarrollo profesional en el estudio de esta materia.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

MARIA MERCEDES QUERO GERVILLA
mercedes.quero@edu.uned.es
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Mercedes Quero Gervilla

Lunes lectivos de 10 a 14 horas.

Teléfono: 91.398.90.29

Correo electrónico: mercedes.quero@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

CG03 - Comunicarse de forma eficaz con públicos especializados y no especializados utilizando creativamente medios tradicionales y tecnológicos

CG04 - Trabajar en equipo

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

CE08 - Diseñar, desarrollar, aplicar e integrar medios y recursos didácticos y tecnológicos

que contribuyan al aprendizaje autónomo y colaborativo en el ámbito curricular

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que se pretende que el estudiante logre son:

- Conocer las posibilidades que los contenidos educativos en red ofrecen a la enseñanza.
- Investigar la influencia de estos contenidos en nuevas formas de organización docente.
- Proponer diferentes estrategias didácticas para la explotación educativa de los contenidos educativos en la red.
- Valorar y desarrollar las posibilidades interactivas de los contenidos educativos en red dentro de diferentes entornos de aprendizaje.
- Definir los valores de la Web 2.0 aplicados a la educación.
- Valorar las aplicaciones educativas de los blogs, las redes sociales, youtube, buscadores y, en particular, los diveojuegos.

CONTENIDOS

1.- Comunicación interactiva en red y los paradigmas de las Tecnologías de la información y la Comunicación.

2.- Los contenidos educativos interactivos en red. Características específicas de los contenidos multimedia e interactivos: sus aplicaciones didácticas.

3.- Aplicaciones de la web 2.0 a la educación.

METODOLOGÍA

La metodología se centrará en la lectura artículos, libros y videos sobre el tema que nos ocupa. Su análisis y comentario en los foros (qué es más interesante, cómo aplicarlo a la actividad docente, presente y futuro de los temas abordados desde el ámbito académico –artículos- y cualquier aportación en los foros sobre la reflexión de dichas lecturas así como de otras que pudiera proponer el alumnado).

Para la evaluación final será necesario presentar un trabajo individual de entre los temas abordados en el contenido del curso, centrado en diseñar tareas formativas que experimentarán los futuros estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo, llevando a cabo experiencias concretas con estudiantes, familia y comunidades.

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

Para la evaluación final será necesario presentar un trabajo individual de entre los temas abordados en el contenido del curso, centrado en diseñar tareas formativas que experimentarán los futuros estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo (elegir nivel para el desarrollo del trabajo), llevando a cabo experiencias concretas con estudiantes, familia y/o comunidades.

Criterios de evaluación

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios para la evaluación:

El valor científico de la propuesta educativa.

Sus posibilidades de aplicación a la educación en TIC.

La calidad del trabajo en sus aspectos de contenido y formales.

La creatividad e Innovación.

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

Fecha aproximada de entrega 28/05/2020

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? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Mediante la entrega del trabajo obligatorio planteado en la asignatura antes del plazo final propuesto para la presentación en la plataforma. La calificación de este trabajo y, eventualmente, la participación en los foros, constituirán la valoración del desempeño del estudiante en la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Lecturas seleccionadas y compartidas en el espacio virtual de la asignatura al inicio del curso.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Lecturas seleccionadas y compartidas en el espacio virtual de la asignatura al inicio del curso.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Recursos educativos multimedia

Contenidos educativos sobre diversas materias de la educación Primaria, Secundaria y Bachillerato, elaborados por el CNICE (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa) bajo la dirección de García-García, F. (2004).

- Proyecto Cíceros: <http://recursostic.educacion.es/humanidades/ciceros/web/>
- Proyecto Palladium: http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/_comun/eshome.php
- Proyecto Mos: <http://recursostic.educacion.es/artes/mos/version/v1/>
- Proyecto Ulloa: <http://recursostic.educacion.es/ciencias/ulloa/web/>
- Proyecto de Biología: <http://recursos.cnice.mec.es/biosfera/profesor/unidades.htm>
- Proyecto EduSport: <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/>
- Proyecto de Educación Plástica y Visual:
<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

Recursos en Internet

- ITE. Web de contenidos multimedia interactivos destinados a la educación no universitaria:
<http://www.ite.educacion.es>
- ITE_Profesores. espacio especialmente dedicado a la formación de los profesores:
<http://www.ite.educacion.es/formacion/enred>
- Foro Cibersociedad: <http://www.cibersociedad.net/>
- Revista icono14: <http://www.icono14.net> [números 7, 8 y 12]
- Vivir la historia hoy. Web destinada al aprendizaje de determinados momentos históricos que se recrean hoy día, como el de Bailen: <http://www.vivirlahistoriahoy.com>

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.