

APRENDIZAJE Y PROCESOS DE ALFABETIZACIÓN EN CONTEXTOS MEDIADOS POR LA TECNOLOGÍA

Curso 2010/2011

(Código:22202421)

1.PRESENTACIÓN

Titulación: Máster en Investigación en Psicología		
Órgano responsable: Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Educación a Distancia (U.N.E.D.)		
Nombre de la asignatura: Aprendizaje y procesos de alfabetización en contextos mediados por las tecnologías.		Tipo: Optativa
Curso: 2008-2009	ANUAL	Créditos ECTS: 5
Horas totales estimadas de trabajo del Estudiantes: 125 Horas de teoría: 10 Horas de prácticas: 30 Horas de trabajo (personal y en grupo) y otras actividades: 85		
Coordinador/a: Laura Méndez Zaballos (UNED) Profesores: Rut Martínez Borda (UAH)		
Objetivos de aprendizaje: El propósito de esta materia es que los alumnos reflexionen y analicen nuevos procesos de alfabetización presentes en la vida infantil. El objetivo es que comprendan las formas emergentes de alfabetización relacionadas con la tecnología, entendiendo este proceso no solo como el acceso a la herramienta, sino como un conocimiento explícito y consciente del código.		
Prerrequisitos: Los alumnos deben conocer las herramientas de Office y disponer de software para visionar vídeos y material multimedia. Debido a la metodología y actividades de esta asignatura es imprescindible que posean una buena conexión a Internet, así como tener acceso a plataformas que le permitan el manejo de herramientas tecnológicas como los videojuegos. También es imprescindible que tengan un conocimiento de inglés que les permita una lectura comprensiva de textos en este idioma.		
Metodología Docente: La metodología se centra en la puesta en marcha de escenarios de reflexión crítica que les ayude, a partir de su propia experiencia como usuarios de tecnología, a comprender y analizar los nuevos procesos de alfabetización digital y el potencial educativo de algunos medios. Para ello se le proporcionará al alumno material con características multimodales (textos, audiovisuales, hipertextos, etc...), se le ofrecerá pautas y se diseñarán actividades prácticas y casos que le ayuden a llevar a cabo un aprendizaje reflexivo y crítico.		
Tipo de Evaluación (examen/trabajo/evaluación continua): La evaluación será continua y se centrará en el trabajo activo que el alumno realiza, de forma autónoma o en grupo, a partir de unas actividades diseñadas por el equipo docente.		
Bibliografía Básica: Jenkins, H (2006). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for 21 century (documento impreso). Gee, J.P. (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Colección Aulae; 4. Archidona: Aljibe.		



Lacasa, P (coord). (2006) Aprendiendo periodismo digital: historias de pequeñas escritoras. Editorial Antonio Machado.
Lacasa, P, Méndez, L y Martínez, R (2008). Aprender a contar historias y a reflexionar con videojuegos comerciales. En Gross, B (coord). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Gráo

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se enmarca dentro de una corriente en la psicología de la educación sensible a la importancia del contexto cultural en los procesos de aprendizaje. Dentro de esta línea, en la última década algunos investigadores (Zimmerman, 2006; Surman, 2007 y Krzywinska, 2006) se han preocupado por el aprendizaje que tiene lugar en escenarios mediados por las nuevas tecnologías y más recientemente por los que están mediados por las realidades virtuales o simuladas.

Desde esta perspectiva, esta asignatura se centra en el análisis de “formas culturales emergentes” (Livingstone, 2002) donde los niños se desarrollan. Los alumnos a través de los contenidos de esta materia valorarán y analizarán los principios de aprendizaje presentes en escenarios mediados por instrumentos tecnológicos como por ejemplo los videojuegos. La importancia de estudiar estos escenarios como entornos educativos viene marcada, por un lado, por la realidad cotidiana de los niños españoles. En este sentido y con referencia a los videojuegos, algunos datos resultan significativos. el 28 % de los jugadores activos de videojuegos tienen entre 16 y 49 años. por otra parte los niños entre 7 y 10 años representan un 30% del total de jugadores de videojuegos en nuestro país y pasan más de 35 minutos al día jugando con videojuegos (ADESE [\[1\]](#), 2006, 2008). Por otra parte, en la última década la producción científica dedicada a estudiar el impacto de los medios digitales en el aprendizaje y desarrollo ha aumentado de forma significativa (Jenkins, 2006; Gee, 2006, Díez 2007). La presencia de capítulos dedicados a este tema en los Handbook of Child Psychology es una buena prueba de ello.

El propósito de esta materia es que los alumnos reflexionen y analicen nuevos procesos de alfabetización presentes en la vida infantil. A través de su estudio se acercarán a situaciones de enseñanza y aprendizaje que tienen lugar en instituciones sociales y culturales diferentes de los primeros entornos de socialización. El objetivo es que comprendan las formas emergentes de alfabetización relacionadas con la tecnología, entendiendo este proceso no solo como el acceso a la herramienta, sino como un conocimiento explícito y consciente del código. Para ello el alumno explorará las prácticas relacionadas con su uso y analizará y diseñará entornos de enseñanza innovadores que contribuyan a generar procesos de alfabetización digital en los contextos formales de educación.

De acuerdo con los objetivos de esta asignatura y con las líneas de investigación relacionadas, los alumnos se familiarizarán con los estudios cualitativos donde el foco de interés está en los escenarios de actividad donde transcurre el desarrollo y el aprendizaje, en su significado sociocultural y en los artefactos que sirven de mediadores en las diferentes prácticas que se desarrollan en ellos.

[\[1\]](#) Asociación de distribuidores y editores de software de entretenimiento.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Para aprovechar de forma óptima esta asignatura será conveniente que los alumnos actualicen sus conocimientos relacionados con la psicología de la educación y más concretamente se aproximen al paradigma de la psicología sociocultural. Asimismo, se considera importante poseer conocimientos sobre metodología cualitativa para poder acceder a los contenidos relacionados con la recogida y análisis de información que se tratarán en esta asignatura. En caso de que los alumnos consideren que no poseen estos conocimientos, se aconseja realicen las asignaturas de este master relativas a este tipo de metodología.

Con el fin de adaptarse a la enseñanza a distancia y a los recursos de aprendizaje que propone esta asignatura es imprescindible que los alumnos tengan un manejo adecuado de Internet y sepan manejar sus buscadores habituales y los de carácter académico. También es conveniente que para aprovechar los recursos, los alumnos sepan manejar y se familiaricen con las plataformas virtuales y con las herramientas que se utilizan en la enseñanza a distancia. Si no han realizado estudios a distancia previos, se aconseja utilicen los recursos que esta universidad pone al servicio de los nuevos alumnos.

También se considera un requisito necesario que los alumnos tengan un manejo de las herramientas básicas de *Office*. Debido a las actividades que el alumno tendrá que realizar es necesario que dispongan de un buen acceso a Internet y tengan instalado el Windows Media para poder visionar videos y manejar software que permita su tratamiento informático.

Otro requisito importante es disponer de un conocimiento de inglés suficiente para permitir la lectura comprensiva de textos en ese idioma. Además, y debido a las características y objetivos de esta materia, los alumnos tendrán que acceder a sitios web, como comunidades virtuales, foros temáticos o páginas web, cuyo idioma es el inglés.

Por último, la estructura modular de los contenidos implica una secuenciación marcada y fija de aprendizaje, lo que requiere una buena capacidad de planificación y organización de tiempos durante el estudio.



Aconsejamos a los alumnos que accedan a los recursos que para ello ofrece esta universidad en su plan de acogida para nuevos alumnos.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje en el primer bloque de contenidos

- Valorar las aportaciones de la psicología sociocultural como marco explicativo de los nuevos escenarios de desarrollo.
- Descubrir y reconocer los instrumentos tecnológicos de uso cotidiano como mediadores culturales.
- Valorar la importancia del contexto como elemento clave en la investigación sociocultural.
- Definir y explicar los conceptos: cultura, actividad mediada y escenarios de actividad

Resultados de aprendizaje en el segundo bloque de contenidos

- Identificar nuevas formas de alfabetización y valorar su papel en el desarrollo y la educación.
- Definir y explicar los conceptos: instrumentos culturales, comunidad participativa y alfabetización digital
- Descubrir los principios de aprendizaje presentes en el uso de los instrumentos digitales. Valorar el uso de "nuevos medios" como recurso didáctico
- Identificar como herramientas educativas determinados instrumentos de uso cotidiano en la vida infantil, como los videojuegos.

Resultados de aprendizaje en el tercer bloque de contenidos

- Reconocer, analizar y diseñar escenarios educativos innovadores donde están presentes las tecnologías..
- Conocer herramientas para la recogida y análisis de información propias del estudio de casos y la investigación-acción.

Resultados de aprendizaje transversales a todos los bloques de contenidos

- Interpretar los datos observados y recogidos a través de su análisis
- Seleccionar y recopilar información a partir de diferentes fuentes
- Respetar las aportaciones de los compañeros y valorar el trabajo en grupo
- Respetar el trabajo colaborativo de los diferentes agentes presentes en el proceso

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura está organizada en bloques temáticos de forma que los contenidos de cada bloque amplían y completan su significado con el estudio de los contenidos de otros bloques. El orden de los contenidos se ajusta a una secuencia lógica y responde a los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto su estudio debe respetar el orden establecido en la estructura general de la materia.

Bloque I

La psicología sociocultural y los nuevos mediadores culturales
La cultura como universo simbólico y sistema de significados
Los instrumentos tecnológicos como mediadores culturales
La cultura popular y los nuevos escenarios de actividad y desarrollo

Bloque II

La alfabetización digital. El caso de los videojuegos.
Los videojuegos como instrumentos culturales.
Videojuegos y discursos multimodales



Bloque III

La escuela ante las nuevas alfabetizaciones. El caso de los talleres multimedia.

Los principios de aprendizaje en el uso de medios digitales

Los enfoques cualitativos y etnográficos en el estudio de escenarios mediados por la tecnología en contextos formales

6.EQUIPO DOCENTE

DATOS NO DISPONIBLES POR OBSOLESCENCIA

7.METODOLOGÍA

El curso está centrado en la actividad del alumno tanto guiada y supervisada por los profesores como aquella que el alumno va a realizar de forma autónoma o colaborando con sus compañeros.

La metodología se centra en la puesta en marcha de escenarios de reflexión crítica sobre la propia experiencia como usuarios de tecnología. Para ello se le proporcionará al alumno material con características multimodales (textos, audiovisuales, hipertextos, etc...), se le ofrecerá pautas y se diseñarán actividades prácticas y casos que le ayuden a llevar a cabo un aprendizaje reflexivo y crítico.

Las actividades podrán ser individuales o de carácter colaborativo, para ello se utilizará herramientas de los foros o grupos de trabajo presentes en la plataforma virtual.

Interacción con el equipo docente

Al encontrarnos en una universidad a distancia la presencialidad y el contacto directo con los estudiantes se realiza a través de las herramientas de la que disponemos en la plataforma virtual.

Durante el curso el alumno dispondrá de varias herramientas con las que podrá interactuar con el equipo docente y que le ayudarán en su proceso de aprendizaje:

o Presentaciones multimodales. En ellas los profesores exponen información a los alumnos que activan y organizan su aprendizaje.

o Foros de discusión, en ellos y divididos por temas se discutirán los contenidos del curso, la documentación y las actividades prácticas realizadas.

o Prácticas, los profesores ofrecerán en la plataforma un material para que los alumnos realicen las actividades propuestas en cada bloque. En algunos casos, y dependiendo de la disponibilidad, los alumnos podrán realizar alguna práctica en entorno reales.

o Tutorías en línea, a través de los foros de consulta al equipo docente los alumnos podrán plantear dudas o sugerencias que atenderá el equipo docente de forma individual o en los casos en que la consulta sea compartida de forma conjunta.

El estudio de cada bloque se estructura en torno los siguientes elementos que determinarán el plan de trabajo y la secuencia de aprendizaje:

Presentación del módulo. En objetivo de esta fase es presentar al alumno los contenidos siempre de una forma significativa. Por otra parte también se le ofrecerá información sobre los recursos que podrá utilizar para su estudio y los criterios de evaluación.

Análisis y reflexión guiada de materiales y recursos seleccionados o diseñados para el aprendizaje.

Actividades en torno a los contenidos de aprendizaje y que estarán relacionados con la recogida de información, el análisis o la intervención.

Bitacora, en donde el alumno encontrará una guía temporal sobre los pasos que tienen que dar para abordar el estudio de cada bloque.

Tanto el desarrollo del plan como la temporalización del mismo se irá perfilando y ajustando en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos dispondrán en la plataforma virtual de una información más detallada de este plan y de las actividades de aprendizaje que deberán realizar. En este mismo espacio se les informará del calendario de ejecución y evaluación de estas actividades.



8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

El estudio de cada bloque se apoyará, además de los recursos mencionados en un apartado anterior, en la lectura y análisis de textos. En cada bloque se trabajará una lectura obligatoria y otras complementarias. Ahora presentamos las lecturas obligatorias que serán seleccionadas de los siguientes textos:

Gee, J.P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Colección Aulae; 4. Archidona: Aljibe.

Este libro de James Paul Gee es de lectura obligada para quienes estén interesados en saber que es lo que sucede realmente cuando alguien se sienta a jugar con los videojuegos como Tomb Raider, Arcanum o Deus. En el transcurso de su argumentación, Gee compara el aprendizaje y el alfabetismo en los videojuegos con el aprendizaje y el alfabetismo en el trabajo que se lleva a cabo en las aulas, tanto en las efectivas, como en las no efectivas. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo es un libro que abre la mente a la posibilidad de que los videojuegos sean en realidad los predecesores de herramientas de enseñanza que determinarán cómo aprenderemos en el futuro.

Jenkins, H (2006). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for 21 century. (documento impreso). En este trabajo el profesor Henry Jenkins director del programa de estudios sobre los medios en el MIT, nos introduce en la idea de la cultura participativa como una nueva forma cultural que emerge a partir de la presencia de nuevos medios tecnológicos que permiten al usuario ser a la vez consumidor y productor de contenidos. Estas nuevas formas de expresión y comunicación representan nuevos caminos para acceder, interpretar y crear conocimiento. El autor nos propone ideas para la reflexión acerca del papel que las instituciones educativas deben adoptar frente a estos nuevos escenarios.

Lacasa, P coord. (2006) Aprendiendo periodismo digital: historias de pequeñas escritoras. Editorial Antonio Machado.

Este libro muestra la colaboración entre docentes de diferentes escuelas y el grupo de investigación *Imágenes, Palabras e Ideas* (GIPI), al que pertenecen las profesoras de esta asignatura. Este libro es el resultado del diseño de escenarios educativos innovadores, en los que están presentes muchos de los elementos de la vida cotidiana externos a la escuela. En estos escenarios nos acercamos a algo tan cotidiano como los cuentos infantiles, los programas de televisión mas vistos por los niños, o sus videojuegos preferidos. Partiendo del interés infantil hacia estos medios analizamos los diferentes escenarios en los que adultos, niños y tecnologías, nuevas y ya consolidadas, interaccionan y conforman nuevos modelos de aprendizaje y alfabetización.

Lacasa, P. & Reina, A. (2004). La televisión y el periódico en la escuela primaria: Imágenes, palabras e ideas. Madrid: CIDE - MECD. <http://www.mec.es/cide/espanol/publicaciones/colecciones/investigacion/col156/col156pc.pdf>

Este libro ha surgido a partir de una profunda *relación entre la universidad y la escuela primaria*. Docentes de distintos niveles educativos, niños y niñas, alumnas universitarias, han colaborado en un mismo equipo para tratar de comprender el mundo a través de los mensajes que nos ofrece la televisión. En él se muestra lo que ocurrió en un taller de escritura y medios audiovisuales, a partir del marco teórico y metodológico desde el que se ha interpretado. Las reflexiones se organizan alrededor de tres grandes núcleos temáticos. En primer lugar, el punto de partida del trabajo teórica y metodológicamente. Los autores se inspiran en los modelos que ofrece la *ecología y la psicología sociocultural*. Además, adoptan un enfoque inspirado en la *investigación acción y la etnografía* (Atkinson, et al. 2001; Reason y Bradbury, 2001). El segundo núcleo temático se relaciona con el concepto de *múltiples alfabetizaciones* y desde él establecen relaciones entre el lenguaje oral, escrito y audiovisual. Finalmente, el tercer núcleo temático es el de *las relaciones entre la familia y la escuela como dos escenarios educativos*. Se refieren, más concretamente, a cómo la escuela puede partir de lo que se aprende fuera de ella contribuir a la educación en los medios y cómo mayores y pequeños construyen sus ideas en relación con la alfabetización.

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

Aarseth, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One." *The international journal of computer game research*, 1(1): <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (access, November 22, 2004).

Buckingham, D., & Scanlon, M. (2003). *Education, entertainment and learning in the home*. London: Open University Press.

Buckingham, D. (2003). *Literacy, learning and contemporary culture*. London, Polite Press.

Castanheira, M. L., Crawford, T., Dixon, C. N., & Green, J. (2001). Interactional Ethnography: An approach to studying the social construction of literacy practices. *Linguistics and Education*, 11 (4), 353-400.



Del-Castillo, H., García-Varela, A. B., & Lacasa, P. (2003). Literacies through media: identity and discourse in the process of constructing a web site. *International Journal of Educational Research*, , 39 , 885-891.

Díez, E.J (2007). *El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela en* Revista de educación, 342 p. 127- 146.

Eskelinen, M. (2004). From Markku Eskelinen's Online Response. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person; New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 120-121). Cambridge, Mass: The MIT Press.

Eskelinen, M. (2003). Video games and configurative performances. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 195-221). New York & London: Routledge.

Gee, J. P. (2006). Semiotic domains: Is playing video games a "waste of time"? *The game design reader: A rules of play Anthology*. K. Salen and E. Zimmerman. Cambridge, Massachussets, MIT Press: 228-267.

Gee, J. P. (2005). *Why video games are good for your soul : pleasure and learning* . [Melbourne, Vic.]: Common Ground Publishing.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* . New York: Palgrave macmillan

Grodal, T. (2003). Stories for eye, ear, and muscles. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 129-155). New York & London: Routledge.

Jenkins, H. (2006). Game design as narrative architecture. *The game design reader: A rules of play Anthology*. K. Salen and E. Zimmerman. Cambridge, Massachussets, MIT Press: 670-689.

Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you: How popular culture is making us smarter*. London, Allen Lane/Pinguin.

Juul, J. (2005). *Half-real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MASS, The MIT Press.

Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age* . London & New York: Routledge.

Krzywinska, T (2006) Videogame, Player, Text. Manchester University Press

Lacasa, P. (Coor.) (2006). *Aprendiendo periodismo digital. Historias de pequeñas escritoras*. Madrid, Visor-Antonio Machado.

Lacasa, P., & Reina, A. (2004). *La televisión y el periódico en la escuela primaria: Imágenes, palabras e ideas* . Madrid: Cide.

Lacasa, P, Méndez, L y Martínez, R. (2008). Aprender a contar historias y a reflexionar con videojuegos comerciales. En Gross, B (Ed). *Educación con videojuegos*. Barcelona: Grao

Lacasa, P, Martínez, R, Méndez, L y Cortés, S. (2007). Classrooms as "living labs": the role of digital games. The fifth Media in Transition conference, MIT5: Creativity, ownership and collaboration in digital age. April 27.29, 2007 at MIT

Livingstone, S. (2002a). Children's use of the internet: A review of the research literature. www.ncb.org.uk/resources/lit_review.pdf Access January 4, 2005 (March) .

Livingstone, S. (2002b). *Young people and new media* . London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage.

Méndez, I, Alonso, M y Lacasa P. (en prensa). *Buscando nuevas formas de alfabetización: ocio, educación y videojuegos comerciales*. En Gonzalez Clua, (Coor). *Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas*.

Mackey, M. (2002). *Literacies across media. Playing the text* . London: Routledge.

Mitchell, C., & Reid-Walsh, J. (2002). *Researching children popular culture. The cultural spaces of childhood*. London & New York: Routledge.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University.

Stam, R. (2000/2001). *Film theory (Trad. castellana Teorías del cine Barcelona: Paidós)* . Malden, MA: Blackwell Publishers.

Surman, D (2007) Videogames Handbook: media practice. Routledge.

10.RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Los recursos al estudio se han especificado en el apartado metodología.

Además el alumno ira encontrando en la plataforma virtual otras ayudas que se iran ajustando a las necesidades que manifieste durante el desarrollo del curso.

11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización y el seguimiento se ha especificado en el apartado de metodología y para ello se contará con todos los medios disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Además los alumnos pueden ponerse en contacto con las profesoras a través de estos medios.

Por teléfono. Los alumnos podrán contactar con las profesoras en el teléfono 91-3986594. Para ofrecer una mejor atención se recomienda realizar las llamadas los lunes de 10 a 14 y los miércoles de 10 a 14 y de 16 a 20. El teléfono dispone de contestador donde el alumno puede dejar su mensaje, indicando su nombre, un teléfono de contacto y la asignatura motivo de la consulta.

Por correo electrónico. Las consultas, dudas o comentarios se canalizarán a través de los foros presentes en la plataforma



virtual. Si el alumno quiere hacer una consulta individual puede comunicarse a través del correo electrónico de las profesoras:

lmendez@psi.uned.es (asunto: master de investigación)

rut.martinez@uah.es (asunto: master de investigación)

De forma presencial. Los alumnos podrán solicitar una entrevista personal con las profesoras.

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación será continua y se centrará en el trabajo activo que el alumno realiza de forma autónoma o en grupo. Para realizar esta evaluación se hará uso de las herramientas disponibles en la plataforma virtual.

Esta evaluación continua se realizará mediante:

- a) Las actividades que el alumno realiza en cada bloque.
- b) La búsqueda de recursos de aprendizaje. Se valorará tanto la capacidad demostrada en el manejo de las diferentes herramientas utilizadas en la búsqueda, como la calidad en los recursos encontrados.
- c) La participación activa en los foros y en las actividades que se realicen en grupo.

La evaluación de cada bloque será cualitativa. Solo la nota final de la asignatura será cuantitativa.

13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

