ASIGNATURA DE MÁSTER:

TFM - CULTURA, TECNOLOGÍA Y NUEVAS ALFABETIZACIONES: APRENDIZAJE MEDIADO INST. DIGITAL

Curso 2011/2012

(Código:22202987)

1.PRESENTACIÓN

NOTA INFORMATIVA: Esta asignatura no se oferta a nuevos estudiantes para el curso 2010-2011; solamente podrán matricularse quienes hayan estado ya matriculados el curso anterior.

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: Cultura, tecnología y nuevas alfabetizaciones. Aprendizaje mediado por instrumentos digitales		Tipo: Optativa
Curso: 2008-2009	ANUAL	Créditos ECTS: 25

Horas estimadas de trabajo del Estudiantes: 625
Horas de teoría: 100
Horas de prácticas: 300
Horas de trabajo (personal y en grupo) y otras actividades: 225

Coordinador/a: Laura Méndez Zaballos (UNED)
Profesores: Pilar Lacasa Diez (UAH)
Rut Martínez Borda (UAH)

Objetivos de aprendizaje: El propósito de esta materia es que los alumnos a partir de la realización de un proyecto de investigación, reflexionen y analicen nuevos procesos de alfabetización presentes en la vida infantil. El objetivo es que analicen y exploren 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 ingles que les permita una lectura comprensiva de textos en este idioma.

Metodología Docente: La metodología se centra en los porcesos de investigación desde una perspectiva cualitativa y etnográfica. Para ello se le proporcionará al alumno orientaciones, documentación y material con características multimodales (textos, audiovisuales, hipertextos, etc…), con el propósito de que le ayuden a planificar y llevar a cabo una investigación en el campo de las alfabetizaciones digitales.

Ámbito: GUI - 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/
8619E746822A261D694E592811CF0BBD

Tipo de Evaluación (examen/trabajo/evaluación continua): La evaluación será continua y se centrará en las diferentes fases del trabajo de investigación, en el informe final y en la defensa oral del mismo.
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. & Reina, A. (2004). La televisión y el periódico en la escuela primaria: Imágenes, palabras e ideas. Madrid: CIDE - MECD.

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Esta linea de investigación 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 los 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 valoraran y analizaran 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 jugadiores activis de videojuegos tienen entre 16 y 49 años. 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, diseñará y llevará acabo un poryecto de investigación relacionado con entornos de enseñanza innovadores donde se desarrollan procesos de alfabetización digital en los contextos formales de educación.

Con este propósito el alumno se familiarizará con las líneas de investigación relacionadas con la TIC como herramientas e instrumentos de alfabetización. Para ello tomará contacto con estudios cualitativos y etnográficos.

---

[1] Asociación de distribuidores y editores de software de entretenimiento.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Para poder llevar a cabo el proyecto de investigación será conveniente que los alumnos actualicen sus conocimientos relacionados con la psicología de la educación y mas 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 que necesarios para llevar a cabo el proyecto 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

Ámbito: GUI - 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/
8619E746822A261D694E592811CF0BBD

que permita su tratamiento informático y el análisis cualitativo de los datos.
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.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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.
Identificar nuevas formas de alfabetización y valorar su papel en el desarrollo y la educación.
Descubrir y analizar el papel de los textos multimodales, surgidos a partir del uso de medios tecnológicos, en la alfabetización digital.
Reconocer, analizar y diseñar escenarios educativos innovadores donde están presentes las tecnologías.
Identificar las características que definen el estudio de casos y la investigación-acción aplicadas al diseño de escenarios educativos innovadores.
Utilizar herramientas para la recogida y análisis de información propias del estudio de casos y la investigación-acción.
Utilizar algunas de las herramientas que ofrecen los programas informáticos para la investigación cualitativa: Transana, Nvivo y AtlasTi.
Interpretar los datos observados y recogidos a través de su análisis
Valorar el uso de “nuevos medios” como recurso didáctico
Organizar, planificar y programar el proceso de recogida y análisis de datos
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

En esta propuesta los alumnos podrán trabajar sobre temas relacionados con la presencia de nuevas tecnologías, fijándose de forma especial en los videojuegos. Y la creación de entornos de alfabetización en contactos formales y no formales.

6.EQUIPO DOCENTE

- LAURA MENDEZ ZABALLOS

7.METODOLOGÍA

En concreto se abordarán dos metodología representativas del paradigma cualitativo: el estudio de casos y la investigación-acción con sus fundamentos y aplicaciones.
La coherencia entre los planteamientos teóricos y metodológicos que se proponen.
Los elementos constitutivos de la metodología:

- El diseño, se abordará su rigurosidad y adecuación para responder a las preguntas de la investigación planteadas.
- Los participantes, nos centraremos en la selección y adecuación de los participantes a los objetivos del estudio.
- Técnicas de análisis, se abordará la forma de delimitar la unidad de análisis y los ejes desde los que definir las categorías de análisis. Además se valora la coherencia con la posición paradigmática elegida

Ámbito: GUI - 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/
8619E746822A261D694E592811CF0BBD

- Recogida de datos, nos centraremos en enumerar los instrumentos y señalar qué procedimientos de validación y fiabilidad se van a emplear. Además de valorar y seleccionar las técnicas y situaciones de recogida de datos: por ejemplo, observación participante o no participante, tipos de datos necesarios (textos orales o escritos, etc.). Unido a esto se valora la coherencia con el paradigma teórico elegido.

- Herramientas e instrumentos para la recogida y análisis de la información. En esta fase se abordan recursos informáticos al servicio de la investigación cualitativa: Transana, Nvivo y AtlasTi.

La investigación se abordará en dos fases:

A.- El plan de trabajo
Esta fase tiene cinco partes. a). El análisis de las fases, temporalización y recursos de la investigación planteada, b). La toma de datos, que en este tipo de investigación implica tres momentos, antes de entrar en el escenario, durante la estancia del investigador en dicho escenario y después de salida del escenario; c). Determinación de los niveles y categorías de análisis; d). Análisis de la información recogida;e). Discusión de la información.
B.- El informe de investigación
Esta fase está centrada en la elaboración del informe final de la investigación que debe recoger cada una de las fases anteriores y respetar las normas de un documento científico.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

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 nuevas 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 acercarnos 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

Ámbito: GUI - 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/
8619E746822A261D694E592811CF0BBD

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 contemporany culture. London, Polite Press.

Castanheira, M. L., Crawford, T., Dixon, C. N., & Green, J. (2001). Interactional Etnography: An approach to studying the social construction of litercay 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 a violencia en los videojuegos y el papel de a 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). *Educar 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, l, 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

Ámbito: GUI - 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/

8619E746822A2610694E592811CF0BBD

Media. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University.
Stam, R. (2000/2001). *Film theory (Trad. castellana Teorías del cine Barcelona: Paidos)* . Malden, MA: Blackwell Publishers.
Surman, D (2007) Videogames Handbook: media practice. Routledge.

10.RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización y el seguimiento se especifica 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 a 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.

A través del foro de la plataforma virtual. Las consultas, dudas o comentarios se canalizarán a través de los foros presentes en la plataforma virtual.

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

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación se compone de dos elementos:

1.- La consecución de las diferentes fases del plan de trabajo. Esta parte de la evaluación supondrá el 40% de la calificación final.

2.- La exposición y defensa oral y presencial del informe de investigación. Esta parte supondrá un 60% de la calificación.

Los indicadores concretos de evaluación de ambas parte se le comunicará a alumno al comenzar el curso.

13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.

Ámbito: GUI - 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/
8619E74682A261D694E592811CF0BBD