

MEDIOS, TECNOLOGÍA Y RECURSOS PARA LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

Curso 2012/2013

(Código: 63012091)

1. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Los retos de la Sociedad del Conocimiento exigen a los educadores sociales incorporar nuevas estrategias didácticas en los procesos de intervención psicopedagógica. Las herramientas tecnológicas permiten diseñar y aplicar nuevas metodologías y nuevas formas de actuar.

Los ordenadores, la conexión a Internet, las redes sociales, las pizarras digitales... posibilitan nuevas opciones de acceso y manejo de la información. Estos recursos nos plantean nuevos escenarios educativos convirtiéndonos en gestores del conocimiento para lograr el éxito en el aprendizaje de nuestros alumnos a través de propuestas alternativas a la enseñanza tradicional. El acceso más generalizado a los sistemas de información permite que los educadores sociales no tengan ya que dedicar su tiempo a los procesos de transmisión de datos, concentrando su acción en otras líneas más importantes y significativas.

Entre otras acciones, el educador social en la intervención socioeducativa, debe "preparar oportunidades de aprendizaje" y "oportunidades de inserción social" para las personas con las que trabaja. Esto significa otorgar libertad de itinerario mental, preparar fuentes y recursos para el aprendizaje, ofertar alternativas: materiales escritos, audiovisuales, informáticos, ejercicios de aprendizaje dinámico grupal, direcciones de Internet...

Un educador social debe "estimular el deseo de aprender", saber fomentar el interés y la participación. Los recursos tecnológicos interactivos pueden convertirse en importantes ayudas para la motivación.

Un formador debe, también, "guiar el proceso de aprendizaje". Y decimos "guiar" y no hacer el camino él mismo en lugar de dejar que lo realicen los protagonistas de la intervención socioeducativa. Así podremos superar la brecha digital que separa a las personas que van a poder integrarse en la sociedad contemporánea porque saben navegar en el mundo de la información, y las personas que se quedan lejos del mundo contemporáneo ancladas en los viejos paradigmas.

"Lograr las metas del aprendizaje", conseguir los objetivos propuestos, es el resultado final del proceso. Al evaluar el producto y el proceso seguido comprobaremos si los recursos tecnológicos han sido realmente ayudas para llegar a la meta.

El educador social cuando selecciona o utiliza un medio, debe reflexionar que no sólo está transmitiendo información, sino que simultáneamente está desarrollando en la persona con la que trabaja esquemas y procesos de pensamiento adecuados al medio.

Esta asignatura orienta y fomenta la práctica selectiva de diferentes recursos y medios tecnológicos y estrategias de aprendizaje que necesita el educador social del siglo XXI para llevar a cabo una intervención socioeducativa de calidad.

2. CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Medios, Tecnología y Recursos para la Intervención Socioeducativa es una asignatura obligatoria (6 ECTS) que se encuentra



en el segundo semestre del segundo curso.

Sus principales funciones son contribuir a la formación académica y personal de los estudiantes, así como al desarrollo del perfil profesional del Grado de Educación Social, con medios y recursos tecnológicos para la intervención socioeducativa.

Esta asignatura se enmarca dentro de la materia "Procesos, técnicas y recursos de intervención socioeducativa" en la que están integradas las asignaturas de Formación Básica "Comunicación y Educación" y "Sociedad del conocimiento, tecnología y educación", que se encuentran en el primer curso del Grado.

3.REQUISITOS PREVIOS REQUERIDOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Para cursar esta asignatura se requiere el acceso a un ordenador con conexión a Internet, bien en el Centro Asociado o en el propio domicilio del estudiante, y un nivel de usuario básico/medio para poder llevar a cabo con rapidez y sin dificultades tecnológicas las actividades prácticas de esta asignatura.

Con el acceso a Internet podrá participar en los diferentes foros de la asignatura, resolver sus dudas, acudir a las diversas Bases de Datos que se le sugieran por parte de los docentes o por parte de los compañeros.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje comprenden la adquisición de competencias específicas y genéricas del Grado de Educación Social.

Competencias específicas

Competencia específica 5.- Diseñar y desarrollar procesos de participación social y desarrollo comunitario:

- Analizar las bases teóricas de la animación sociocultural y del desarrollo comunitario en el contexto de la sociedad del conocimiento.
- Comprender los principios que sustentan la participación social, específicos en la sociedad del conocimiento
- Tomar conciencia de la necesidad de fomentar la participación ciudadana utilizando los medios y recursos tecnológicos.
- Elaborar e implementar proyectos que fomenten la participación social y el desarrollo comunitario con el apoyo de medios y recursos tecnológicos.
- Aplicar estrategias y técnicas para propiciar la participación grupal y comunitaria.

Competencia específica 7.-Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa:

- Analizar y seleccionar los medios y recursos existentes para la intervención socioeducativa en los distintos escenarios en los que actúa el educador social.
- Elaborar medios y recursos para la intervención socioeducativa.
- Organizar técnicas y recursos tecnológicos para ámbitos específicos.
- Estar abiertos a la incorporación de nuevos recursos tecnológicos en los procesos de intervención socioeducativa.

Competencia específica 10.- Promover procesos de dinamización cultural y social:

- Comprender los procesos de desarrollo social y cultural y las instituciones y agentes implicados en ellos en el contexto de la sociedad del conocimiento.
- Ser consciente de las problemáticas socioculturales que se han creado en la sociedad del conocimiento para



- mejorar la realidad.
- Coordinar y potenciar las redes sociales desde Internet para dinamizar nuevos procesos socioculturales.
- Impulsar iniciativas y movimientos socioculturales con el apoyo de los medios y recursos tecnológicos.
- Aplicar estrategias y técnicas de animación sociocultural con medios y recursos tecnológicos.
- Reforzar actitudes y valores sociales que promuevan el desarrollo comunitario en el contexto de la sociedad del conocimiento.

Competencias genéricas

Competencia genérica 1.- Gestionar y planificar la actividad profesional con el apoyo de los medios y recursos tecnológicos para la intervención socioeducativa

Competencia genérica 2.- Desarrollar procesos cognitivos superiores teniendo en cuenta el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la búsqueda de información, búsqueda de alternativas para la solución de problemas, desarrollo de la creatividad.

Competencia genérica 3.- Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación, con el apoyo de las TIC aplicar las medidas pertinentes para transformar la realidad, establecer asociaciones de nuevas ideas que generen acciones innovadoras y adoptar un espíritu emprendedor.

Competencia genérica 5.- Utilizar de forma eficaz y sostenible las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento:

- Alcanzar el dominio adecuado de la utilización de las TIC.
- Utilizar las TIC como recurso para la intervención socioeducativa

Competencia genérica 6.- Trabajar en equipo. Saber coordinar el trabajo en equipos interdisciplinarios aprovechando las posibilidades de trabajo colaborativo y de interrelación de las TIC respetando y responsabilizándose de las normas y acuerdos del equipo, estando abierto y respetando distintos enfoques, buscando puntos de unión entre distintas perspectivas.

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Las temáticas abordadas en la asignatura ofrecen una amplia fundamentación teórica y propuestas de aplicación educativa en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación:

1. Tecnocimiento. Gestión del conocimiento.
2. El educador ante el dilema de los medios y recursos tecnológicos.
3. Competencias del educador ante el reto de la sociedad del conocimiento.
4. Medios y recursos tecnológicos en la intervención socioeducativa. Los estilos de aprendizaje.
5. Posibilidad para utilizar los medios y recursos tecnológicos en la intervención socioeducativa. Competencias socioemocionales.
6. Caminando hacia el futuro. El ciberespacio y el educador social.
7. Las webquest.
8. La utilización de los edublogs en los centros escolares: un recurso para prevenir y solucionar conflictos.
9. Herramientas colaborativas.
10. La pizarra digital recurso educativo del presente.
11. El portfolio electrónico como estrategia de apropiación de competencias.
12. Redes sociales.
13. Nuevos recursos móviles.
14. El educador social se orienta en la tecnoselva contemporánea. Evaluación y selección de recursos para la intervención socioeducativa.

6. EQUIPO DOCENTE



- [MARIA LUZ CACHEIRO GONZALEZ](#)
- [CRISTINA SANCHEZ ROMERO](#)
- [JESUS MANUEL GONZALEZ LORENZO](#)

7.METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Metodología

El desarrollo de la asignatura "Medios, tecnología y recursos para la intervención socioeducativa" utiliza metodologías propias de la educación a distancia, la enseñanza virtualizada y el aprendizaje autónomo, con apoyo de las TIC. Se utilizan distintos medios tradicionales y electrónicos para abordar los contenidos.

Actividades de aprendizaje

El estudiante crea un ePortfolio de actividades, a modo de diario personal de aprendizaje que incluye varios apartados:

Apartado 1.- Breve currículum vitae (nombre y apellidos, formación continua, etc.),...

Apartado 2.- Breve comentario de dos o tres ideas que le parezcan interesantes e importantes para el educador social de cada uno de los capítulos del libro.

Apartado 3.- Realización de 4 actividades que el estudiante deberá seleccionar entre las incluidas en el apartado de "Repertorio de Actividades por Capítulos" que se incluyen en la guía de estudio disponible en la plataforma aLF.

Dos actividades pueden ser sustituidas por búsquedas en Internet de recursos web, justificando: (1) la selección realizada, (2) las funcionalidades del recurso y (3) su interés para el educador social.

El ePortfolio se realizar utilizando un editor web general de espacios web o editores específicos para portfolios digitales; que permita ir incorporando las actividades.

8.EVALUACIÓN

Tipo de evaluación: Examen tipo test

Duración: 2 horas

Material permitido: Ninguno

La evaluación final tendrá en cuenta la nota de la prueba presencial (70%) y del ePortfolio de aprendizaje (30%).

- Evaluación formativa: se realiza a través de las actividades de aprendizaje que el estudiante debe incorporar en el ePortfolio de aprendizaje.
- Evaluación sumativa: se llevará a cabo mediante la prueba presencial sobre los contenidos teórico-prácticos del libro base.

Prueba presencial

En la prueba objetiva cada respuesta correcta puntuará 0,25 con un máximo de 7 puntos.

Las respuestas erróneas penalizan según la fórmula de corrección del azar.



La puntuación se obtiene con la siguiente fórmula: Aciertos – (Errores / n-1) (Siendo el número de opciones n=3).

Las respuestas en blanco no puntúan y la respuesta con doble marca anula la pregunta.

Para la superación de la asignatura deben estar aprobadas tanto la prueba presencial (mínimo 3,5) como el ePortfolio (mínimo 1,5).

9. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9788480049597

Título: EDUCACIÓN, SOCIEDAD Y TECNOLOGÍA (2011)

Autor/es: Gallego Gil, Domingo José ; Cacheiro González, María Luz ; Alonso García, Catalina María ;

Editorial: EDITORIAL UNIVERSITARIA RAMON ARECES

Buscarlo en Editorial UNED

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Comentarios y anexos:

El libro Educación, Sociedad y Tecnología ofrece una amplia fundamentación teórica y propuestas de aplicación educativa en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación.

Los temas se encuadran en dos grandes bloques: contenidos teóricos (capítulos 1 al 6) y procedimentales (capítulos 7 al 14). La estructura de cada capítulo pretende mostrar los conceptos básicos y sus aplicaciones educativas, ofreciendo propuestas para profundizar en los aspectos relevantes de los medios, recursos y tecnologías en la sociedad del conocimiento.

Las referencias documentales ascienden a más de 120 en formato tradicional y 80 referencias electrónicas [disponibles a texto completo]. El apartado "para saber más" incluye más de 100 documentos complementarios en distintos formatos (bibliografía, referencias electrónicas y sitios web).

10. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

Brazuelo, F. y Gallego, D.J. (2011). *Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla: Mad.

Medina, A., Herrán, A. y Sánchez, C. (2011) (Coords.). *La formación pedagógica y práctica del profesorado*. Madrid: Ramón Areces.

11. RECURSOS DE APOYO

En la plataforma se encuentra la guía de estudio, así como una selección de recursos y enlaces de interés sobre la amplia temática de la asignatura.



La consulta periódica de los foros aportan ideas, sugerencias, enlaces, noticias y comentarios de gran utilidad para un enriquecimiento mutuo durante el desarrollo de la asignatura.

Una asignatura sobre medios y recursos tecnológicos debe apoyarse en la información que ofrece Internet. Por eso es preciso visitar las diferentes direcciones y enlaces que se facilitarán durante el curso o que el estudiante pueda localizar personalmente.

Los distintos servicios audiovisuales de la UNED (RadioUNED, TeleUNED, CanalUNED, CanalCampus, etc.), ofrecen espacios de interés para la asignatura.

12.TUTORIZACIÓN

Equipo Docente	Correo electrónico	Guardia Telefónica
María Luz Cacheiro González <i>Coordinadora</i>	mlcacheiro@edu.uned.es	Martes, 16.00 a 20.00 Tel.: 91398 88 78
Cristina Sánchez Romero	csanchez@edu.uned.es	Miércoles, 16.00 a 20.00 Tel.: 91398 72 74
Jesús M. González Lorenzo	jesusmg@edu.uned.es	Lunes, 16.00 a 20.00 Tel.: 91398 90 31
TAR	Correo electrónico	Guardia Virtual
Javier Sempere Rodrigo	javsempere@alzira.uned.es	Plataforma aLF

