

# CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Curso 2016/2017

(Código: 23305168)

## 1. PRESENTACIÓN

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.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

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.

## 3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

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.

## 4. 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
- Llevar a cabo acciones colaborativas de aprendizaje entre los estudiantes en red y con contenidos multimedia interactivos
- Definir los valores de la Web 2.0 aplicados a la educación las no universitaria
- Valorar las aplicaciones educativas de los blogs, las videoconferencias, las redes sociales, el youtube, los buscadores, y en particular los videojuegos.

## 5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

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

- Las bases de datos
- La no linealidad
- La hipertextualidad
- La interactividad
- El intercambio entre los sujetos de la enunciación

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

- Diseño de los contenidos.
- Diseño didáctico.
- Diseño gráfico, audiovisual y multimedia
- Diseño funcional.
- Diseño de navegación

3.- Las aplicaciones de la web 2.0 a la educación:

- La gestión de la información
- La acción colaborativa en la red
- Las relaciones personales a través de diferentes herramientas.

4.- Los usos educativos de los contenidos de los blogs, youtube, chats, páginas webs, las redes sociales.

5.- Las aplicaciones sociales, educativas e interculturales de los videojuegos.

6.- El valor de innovación para la educación en red de los recursos multimedia interactivos.

7.- Estrategias educativas para la explotación didáctica a través de los contenidos en red.

8.- Los cambios organizativos de la enseñanza interactiva.

9.- La interacción comunicativa de la educación en sistemas interactivos.

10.- La investigación educativa de las aplicaciones de las TIC en la enseñanza.

## 6.EQUIPO DOCENTE

- [MARIA MERCEDES QUERO GERVILLA](#)



## 7.METODOLOGÍA

La metodología será de experimentación de espacios o escenarios multimedia, centrada en la interactividad de las autopistas de la información, completando el autoaprendizaje con el aprendizaje cooperativo en la red. Se implicara a los estudiantes de profesorado en entornos multimedia y se le solicitara su activa cooperación e innovación.

### Actividades

- Construir alguna WEB e integrar en ella video, fotos digitales, escenarios de animación e integración de recursos clásicos de la enseñanza.
- 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.
- Presentar un guión de un estilo narrativo en el que se utilicen los distintos medios interactivos en coherencia con la unidad didáctica pretendida (guión interactivo).

## 8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

### Comentarios y anexos:

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

## 9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

### Comentarios y anexos:

Cebrián de la Serna, M. y Ríos, J.M. (coords.) (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales. Ediciones Pirámide.

García García, F. (2004). Políticas Educativas en Tecnologías de la Información y la Comunicación. Actas del 1er. Seminario Internacional OCDE en Lengua Española: Los desafíos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Educación. Servicio de Publicaciones del MECD.

García García, F. y Gertrudix Barrio, M (2009). Mare Nostrum Digital. Revista Icono 14, nº 12, Nativos Digitales.

García García, F. (2006). De la convergencia tecnológica a la convergencia comunicativa en educación. Revista Icono14, nº 7.

García García, F. (2006). Videojuegos y narratividad virtual. Revista Icono14, nº 8.

García García, F. y Gertrudix Barrio, M (2009). Mare Nostrum Digital. Revista Icono 14, nº 12, Nativos Digitales.

Lavid, J. (2005). Lenguaje y nuevas tecnologías. Nuevas perspectivas, métodos y herramientas para el lingüista del siglo XXI. Madrid: Ediciones Cátedra.

Litwin, E. (comp.) (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones.

Majó, J. y Marquès, P. (2002). La revolución educativa en la era Internet. Barcelona: CissPraxis.

Marcos, F.A. (2003). Informática y humanidades. Madrid: Editorial Gredos.

Martínez, F. (comp.) (2003). Redes de comunicación en la enseñanza: las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. Barcelona: Paidós.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós



Comunicación.

Rojas, O.I., Alonso, J., Antúnez, J.L., Orihuela, J.L. y Varela, J. (2005). Blogs. La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y a ciudadanos. Madrid: ESIC Editorial.

Ruiz Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J. y Palomo López, R. (2005). Materiales y recursos en Internet para la enseñanza bajo diferentes sistemas operativos. Guía práctica. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe.

## 10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

### Recursos en CDROM

Contenidos educativos sobre diversas materias de la educación Primaria, Secundaria y Bachillerato, entre los que destacamos:

- García García, F. (Dirección) Proyecto Cicerón [en CD-ROM], Serie Recursos Educativos Multimedia. Madrid: Centro Nacional Información y Comunicación Educativa (CNICE), 2004.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Palladium [en CD-ROM], Serie Recursos Educativos Multimedia. Madrid: CNICE, 2004.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Mos [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Ulloa [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto de Biología [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto EduSport [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto de Educación Plástica y Visual [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García-Valcárcel, A. (2009). Educación y Tecnología. Recuperado de <http://wwwn.mec.es/cide/espanol/publicaciones/investigacion/estudios/inv2004tic/03.pdf>

### Recursos en DVD

Vivir la historia hoy. Se trata de un documental sobre la Batalla de Bailén. Se complementa con la Web que se cita a continuación.

### 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 Bailén: <http://www.vivirlahistoriahoy.com>

### Sitios web

- CEDIB. Centro de Documentación e Información Bolivia: <http://www.cedib.org/>
- TIC y Educación: <http://www.pangea.org/jei/edu/tic-edu.htm>
- Web USAL: <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm>



## 11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

ORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE:

Mercedes Quero Gervilla.

Lunes lectivos de 16,30 a 20 horas.

Teléfono: 91.398.90.29

Correo electrónico: mercedes.quero@edu.uned.es

## 12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Presentación de un trabajo

Se elaborará un trabajo individual o colectivo de temática optativa sobre los contenidos del curso.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios para la evaluación:

- El valor científico de la propuesta educativa
- La aplicabilidad a la educación en TIC
- La calidad del trabajo en sus aspectos de contenido y formales
- La creatividad e Innovación

## 13.COLABORADORES DOCENTES

- FRANCISCO GARCIA GARCIA

## 14.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.

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.

