



Proyecto docente de la asignatura: TIC Aplicadas a la Educación 2019/20

Asignatura	TICs Aplicadas a la Educación		
Materia	Herramientas para el análisis y la comunicación		
Módulo	Básico		
Titulación	Educación Social		
Plan		Código	40353
Periodo de impartición	1º Cuatrimestre	Tipo/Carácter	Básica
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	1º
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s	Rocío Anguita Martínez		
Departamento(s)	Pedagogía		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	rocio.anguita@uva.es 983 184339 Despacho 017- Seminario 002		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

Esta asignatura forma parte de una materia básica denominada "Herramientas para el análisis y la comunicación" compuesta de 3 asignaturas (Lenguas Extranjeras, Métodos de Investigación Social y TIC Aplicadas a la Educación).

Las tecnologías digitales se encuentran interrelacionadas con todo el desarrollo social y comunicativo. Todo educador/a debería estar profundamente alfabetizado en el uso de las TIC como complemento a su labor educativa. Esta asignatura se imparte en el primer curso, primer semestre del plan de estudios, pues en ella se incluyen competencias básicas para el futuro ejercicio profesional de Educador Social.

1.2 Relación con otras materias

Esta asignatura pretende contribuir al desarrollo de la competencia digital de los futuros educadores y educadoras sociales, así como al análisis educativo de los materiales en soportes digitales. En ese sentido se relaciona no sólo con las asignaturas que pueden tener contenidos cercanos a los abordados en ella y de corte más transversal- Infancia y adolescencia en situación de riesgo y exclusión social o Inmigrantes, minorías étnicas y educación intercultural- sino con las relacionadas con las teorías de la Sociedad (Sociología) y las relacionadas con el Desarrollo Comunitario y la Participación Ciudadana y el Diseño, Gestión y Evaluación de Planes, Programas y Proyectos de Educación Social.

1.3 Prerrequisitos

Es aconsejable tener un nivel básico de alfabetización digital

2. Competencias

2.1 Generales

- Llevar a cabo prácticas de expresión y creación con distintos lenguajes y dispositivos multimedia y ejercicios para la creación de medios en materia de tecnología educativa.
- Tener capacidad de análisis sobre el impacto de las tecnologías en la sociedad actual y en la vivencia de las distintas etapas de desarrollo humano, especialmente en las del ámbito de la Educación Social.
- Conseguir un sentido "educativo" de los medios y los métodos de enseñanza relativos a las tecnologías de la información y la comunicación.
- Poseer la alfabetización digital, icónica, informática y telemática como educadores.
- Desarrollar la capacidad de diseño de materiales multimedia sobre la base de sus posibilidades de integración didáctica y educativa.
- Tener conocimientos básicos teóricos sobre la selección, uso y evaluación de los medios y TIC en el marco de la educación infantil, primaria y ámbitos de educación no formal.
- Saber realizar una adecuada selección y evaluación de TICs e informaciones audiovisuales para la educación infantil, primaria y ámbitos de educación no formal

2.2 Específicas

E5. Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos en las modalidades presenciales y virtuales.

E7. Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.

E19. Realizar estudios prospectivos y evaluativos sobre características, necesidades y demandas socioeducativas. En particular, saber manejar fuentes y datos que le permitan un mejor conocimiento del entorno y el público



objetivo para ponerlos al servicio de los proyectos de educación social.

E27. Diseñar, utilizar y evaluar los medios didácticos en la intervención socioeducativa.

E29. Gestionar estructuras y procesos de participación y acción comunitaria.

E36. Incorporar los recursos sociales, institucionales, personales y materiales disponibles para llevar a cabo el trabajo en un determinado ámbito de acción.

E37. Producir medios y recursos para la intervención socioeducativa.

E38. Gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.

E39. Colaborar y asesorar en la elaboración de programas socioeducativos en los medios y redes de comunicación e información (radio, televisión, prensa, internet, ...)

E40. Utilizar y evaluar las nuevas tecnologías con fines formativos.

Además las competencias básicas compartidas con el Grado de Educación Social

1. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afecten a la educación familiar y escolar.

36. Conocer y aplicar en las aulas y los procesos socio-educativos las tecnologías de la información y de la comunicación.

37. Discernir selectivamente la información audiovisual y multimedia que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

38. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda y valoración de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de ordenadores para búsquedas en línea.

39. Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de la no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia, y reflexionar sobre su presencia tanto en los materiales didácticos, como en los productos comerciales multimedia en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.

40. Poseer habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas para la creación multimedia y para la comunicación a distancia.

41. Ser capaz de utilizar los nuevos métodos, entornos y procesos de formación que las tecnologías de la información y la comunicación proponen.

42. Ser capaz de utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza-aprendizaje y formativas en general las tecnologías de la información y la comunicación.

43. Ser capaz de analizar de forma crítica los mensajes audiovisuales y multimedia de las nuevas pantallas, el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas.

44. Ser capaz de trabajar colaborativamente a través de espacios virtuales y redes sociales en el ciberespacio.

63. Ser capaz de analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.

5b. Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos en las modalidades presenciales y virtuales en los diferentes campos educativos.

37b. Producir medios y recursos para la intervención socioeducativa.

3. Objetivos

- Llevar a cabo prácticas de expresión y creación con distintos lenguajes y dispositivos multimedia y ejercicios para la creación de medios en materia de tecnología educativa.
- Tener capacidad de análisis sobre el impacto de las tecnologías en la sociedad actual y en la vivencia de las distintas etapas de desarrollo humano, especialmente en las del ámbito de la Educación Social.
- Tener capacidad de análisis sobre el impacto de las tecnologías en la sociedad actual y en los diferentes colectivos humanos, con especial atención a la infancia y las mujeres, aplicando una perspectiva de género.
- Conseguir un sentido "educativo" de los medios y los métodos de enseñanza relativos a las tecnologías de



la información y la comunicación.

- Poseer la alfabetización digital, icónica, informática y telemática como educadores.
- Desarrollar la capacidad de diseño de materiales multimedia sobre la base de sus posibilidades de integración didáctica y educativa.
- Tener conocimientos básicos teóricos sobre la selección, uso y evaluación de los medios y TIC en el marco de la educación infantil, primaria y ámbitos de educación no formal.
- Saber realizar una adecuada selección y evaluación de TICs e informaciones audiovisuales para los ámbitos de educación no formal.

4. Contenidos

Bloque 1. Educación expandida y alfabetización digital

- Sociedad 2.0
- Educación expandida y aprendizaje ubicuo.
- Nuevas alfabetizaciones digitales.
- Nuevos contextos educativos y pedagogías emergentes.

Bloque 2. La alfabetización mediática y visual

- Publicidad y contrapublicidad.
- La televisión
- El cine
- Los transmedia y la tecnopolítica.

Bloque 3. Sociedad digital y exclusión social

- Exclusión, inclusión social y brechas digitales.
- Recursos para la alfabetización digital: artefactos digitales.
- Diseño de proyectos de alfabetización para colectivos sociales.

5. Métodos docentes y principios metodológicos

La metodología de trabajo se va a basar en la pluralidad y la participación del alumnado en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las diferentes estrategias metodológicas que vamos a emplear en la asignatura son:

- **Clases teóricas:** donde la profesora expondrá los principales asuntos para abordar un determinado tema. Estas clases se imparten para todo el grupo.
- **Clases prácticas:** donde se realizarán diferentes prácticas sobre los temas abordados. La clases se divide en dos grupos de 30 personas como máximo (P1 y P2).
- **Tutorías individuales:** donde todo el alumnado que quiera podrá acceder individualmente a la profesora a lo largo de 6 horas a la semana para preguntar dudas y realizar el seguimiento del portfolio individual/grupal.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	23	Estudio y trabajo autónomo individual	30
Clases prácticas de aula (A)	37	Estudio y trabajo autónomo grupal	60
Total presencial	60	Total no presencial	90

7. Sistema y características de la evaluación

La evaluación y la calificación final obtenida en la asignatura se basará en el proceso continuo de valoración de las actividades obligatorias realizadas en la asignatura en cada bloque temático, con un valor del 100% de la nota. El porcentaje del valor de cada uno de los bloques será el siguiente:

Bloque 1	30%
Bloque 2	30%
Bloque 3	40%

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios para la corrección de todo el material y la asignación de una nota serán:

- No se puntuará ningún texto que esté escrito en lenguaje sexista.
- No se puntuará ningún texto que contenga más de 10 faltas de ortografía.
- Completar todo el ciclo de la actividad en cada uno de los temas/bloques.
- Conocimiento y valoración personal razonada de las cuestiones a examen.
- Aportación de datos (hechos) y opinión, no sólo una de las dos cosas.
- Aportación de análisis (datos y hechos que nos muestran la realidad) del tema, las propuestas o alternativas y las diferentes opiniones existentes.
- Adecuación a los aspectos formales de realización de trabajos presentados en clase.
- Conexión entre las ideas expresadas en el texto con análisis de la realidad, alternativas, opiniones de diferentes autores/as, opiniones del grupo y conclusión.
- También se valorarán en los trabajos la imaginación y creatividad expresada en las actividades.

Convocatoria ordinaria:

Para aprobar la asignatura y hacer media con todas las calificaciones de los trabajos prácticos y teóricos es necesario realizar la propuesta educativa en formato digital del bloque 3.

Convocatoria extraordinaria:

A partir de la 1ª convocatoria y sucesivas, el sistema de calificación consistirá en una prueba escrita y un trabajo de aplicación práctica, valorados al 40% prueba escrita y un 60% aplicación práctica.



8. Bibliografía Básica

- ARANDA, Daniel; CREUS, Amalia; SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (Eds.) (2013). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. Barcelona: UOC.
- AREA, Manuel (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Madrid: Ariel. [Recuperado de: https://ddv.ull.es/users/manarea/public/libro_%20Alfabetizacion_digital.pdf]
- ARRIAZU-MUÑOZ, Rubén (2015). La incidencia de la brecha digital y la exclusión social tecnológica: el impacto de las competencias digitales en los colectivos vulnerables. *Praxis Sociológica*, 19, 225-240.
- BARRAGÁN, Raquel; RUÍZ, Estrella (2013). Brecha de género e inclusión digital. El potencial de las redes sociales en educación. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 17(1), 309-323. [Recuperado de: <http://www.ugr.es/~rectpro/rev171COL4.pdf>]
- BUCKINGHAM, David (2013) *La infancia materialista: crecer en la cultura consumista*. Madrid: Morata.
- CASAMAYOR, Gregorio (Coord.) (2008). *La formación on-line. Una mirada integral sobre e-learning, b-learning*. Barcelona: Grao.
- CASTAÑEDA, Linda; ADELL, Jordi (Eds.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Arfil.
- CASTAÑO, Cecilia (2014). *Género, ciencia y Tecnologías de la Información*. Barcelona: Aresta Ed.
- COBO, Cristóbal; MORAVEC, John W. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, pp. 47-74. [Recuperado de: <http://www.aprendizajeinvisible.com/download/AprendizajeInvisible.pdf>]
- COBO, Cristóbal (2016) *La innovación pendiente. Reflexiones sobre educación, tecnología y conocimiento*. [Recuperado de: <http://innovacionpendiente.com/#>]
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (eds.) (2007). *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Urbana: University of Illinois Press.
- DONOSO-VÁZQUEZ, Trinidad (Coord.) (2014). *Violencias de género 2.0*. Barcelona: Kit-book/Gredi Donna. [Recuperado de: <http://gredidona.blogspot.com/p/publicaciones.html>]
- ESTÉBANEZ, Ianire; VÁZQUEZ, Norma (2013). *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales*. Vitoria: Servicio de Publicaciones del Gobierno Vasco. [Recuperado de: http://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/liburua_sexismoa_gazteak_7/es_def/adjuntos/sexismo_gizarte_sareetan_c.pdf]
- FERRÉS Y PRAT, Joan (2013). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona: Gedisa.
- DÍAZ, Rubén; FREIRE, Juan (2012). (Ed.) *Educación Expandida*. Madrid: ZEMOS98.
- DÍEZ, Enrique J. (2006). Los videojuegos como mecanismos de transmisión educativa en las nuevas generaciones. *Revista DIM*, 4.
- GROS, Begoña (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in the Knowledge Society*, 16 (1), 58-68.
- GUTIÉRREZ, Alfonso y TYNER, Katheleen (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 38, 31-29.
- PABLOS PONS, Juan de (2009). *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de internet*. Málaga: Aljibe.
- REIG, Dolors y VÍLCHEZ, Luis F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro.
- RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis; MOLAS, Nuria (2013). La narrativa transmedia como alfabetización digital (pp. 123-134). En: José L. Rodríguez Illera (Comp.) *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- SNYDER, Ilana (2004). *Alfabetismos digitales. Comunicación, innovación y educación en la era electrónica*. Málaga: Aljibe.
- TRAVIESO, José L.; PLANELLA, Jaume (2008). *La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica*. UOC/Papers, 6