

**Guía docente de la asignatura**

<b>Asignatura</b>	<b>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN</b>		
<b>Materia</b>	Herramientas para el análisis de la comunicación		
<b>Módulo</b>	Formación Básica		
<b>Titulación</b>	Grado En Educación Social		
<b>Plan</b>		<b>Código</b>	
<b>Periodo de impartición</b>	1er Semestre.	<b>Tipo/Carácter</b>	Obligatorio
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado	<b>Curso</b>	1º Curso.
<b>Créditos ECTS</b>	6 Créditos.		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano.		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Eduardo Fernández Rodríguez		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	<a href="mailto:edufern@pdg.uva.es">edufern@pdg.uva.es</a> , 979108294, Despacho 107		
<b>Horario de tutorías</b>	Martes: 16-19 horas; Miércoles: 10-12 horas; Jueves: 9-10 horas		
<b>Departamento</b>	Pedagogía.		

**1. Situación / Sentido de la Asignatura****1.1 Contextualización**

Esta asignatura forma parte de la materia "Herramientas para el Análisis y la Comunicación", dentro del Módulo de Formación Básica. Se cursa en el primer semestre del primer curso del grado en Educación Social y también se imparte en el grado en Educación Infantil y en el de Educación Primaria. En nuestros días la tecnología educativa se encuentra interrelacionada con el currículum completo de la especialidad. Todo educador/a social debería manejar las herramientas de comunicación y desarrollo curricular que ofrecen las TICs para poder actuar en una sociedad denominada de la información y la comunicación donde los nuevos alfabetismos están relacionados con las mismas.

**1.2 Relación con otras materias**

La asignatura pretende contribuir al desarrollo de la competencia digital de los futuros educadores/as sociales, así como al análisis educativo de los materiales educativos 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 como "Formación continua e igualdad de oportunidades", sino con las relacionadas con el desarrollo curricular como son "Intervención Educativa con personas en situación de riesgo y exclusión social" y "Diseño, gestión y evaluación de planes, programas y proyectos de educación social".

**1.3 Prerrequisitos****2. Competencias****2.1 Generales**

- G11. Poseer habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.
- G14. Adaptación a situaciones nuevas y cambiantes



- G15. Capacidad creativa para modificar las cosas o pensarlas desde diferentes perspectivas  
G17. Poseer espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

Además de las Competencias Básicas compartidas con el resto de asignaturas del 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.

## 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.  
E32. Organizar y gestionar proyectos y servicios socioeducativos (culturales, de animación y tiempo libre, de intervención comunitaria, de ocio...).E36. Incorporar los recursos sociales, institucionales, personales y materiales disponibles para llevar a cabo el trabajo en un determinado ámbito de acción.

## 3. Objetivos

- Analizar el impacto de las tecnologías en la sociedad actual y en la vivencia en las distintas etapas del desarrollo humano, especialmente en los ámbitos de la Educación Social.
- Comprender el sentido "educativo" de los medios y los métodos de enseñanza y en particular de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Dominar la alfabetización digital, icónica, informática y telemática como educadores.
- Diseñar materiales multimedia sobre la base de sus posibilidades de integración didáctica y educativa.
- Demostrar 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.
- Seleccionar y evaluar TICs e informaciones audiovisuales para los distintos ámbitos de la educación (formal, no formal e informal) y a lo largo de la vida.
- 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.

**4. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura**

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	17	Estudio y trabajo autónomo individual	70
Clases prácticas de aula (A)	18	Estudio y trabajo autónomo grupal	30
Laboratorios (L)			
Prácticas externas, (visita centros)			
Seminarios (S)	5		
Tutorías grupales (TG)	5		
Evaluación	5		
<b>Total presencial</b>	<b>50</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>100</b>

**5. Bloques temáticos<sup>1</sup>****Bloque 1: Sociedad aumentada, Aprendizaje ubicuo y TIC en educación**Carga de trabajo en créditos ECTS: **a. Contextualización y justificación**

Con el desarrollo de la sociedad de la información, estamos asistiendo a una serie de fenómenos asociados con la emergencia de las redes sociales, la expansión de la “nube informática” y el desarrollo de dispositivos móviles inteligentes, cuyo efecto último pareciera llevarnos a un cambio de paradigma asociado con la forma en que las personas viven la experiencia de la hiperconectividad, y que para algunos constituiría ya una tercera fuerza evolutiva de la humanidad, en tanto elemento mediador en las relaciones mutuas entre los seres humanos y la tecnología.

Los medios digitales, entonces, abren la puerta a un nuevo paradigma educativo en el que el aprendizaje pueda tener lugar “en cualquier momento y en cualquier lugar”, dinámica cultural que ha sido descrita en la literatura como ubicua, y que nos recuerda que la vida diaria se convierte en espacio para nuevas pedagogías y nuevas prácticas de aprendizaje, sea las centradas en el cara a cara, las que se afrontan de forma colaborativa o construyendo comunidades, hasta las centradas en la resolución de problemas o la creación/acceso al conocimiento. Todas estas propuestas de educación expandida, aprendizaje incidental, aprendizaje ubicuo, a lo largo de la vida, etc., nos permiten conformar experiencias de aprendizaje que trascienden la educación formal, convirtiendo todo espacio o entorno en un terreno potencial para el aprendizaje. Es por ello que diferentes autores apuesten por la necesidad de legitimar todos estos procesos si realmente queremos desarrollar políticas de aprendizaje permanente que no conviertan en invisibles y superfluas esos aprendizajes, habilidades y competencias que se adquieren fuera de la educación formal y sus instituciones de capacitación, si no queremos que la brecha entre lo que se aprende dentro y fuera de la escuela, entre lo que es atractivo y significativo para el alumnado y lo que no lo es, aumente irremediamente.

**b. Objetivos de aprendizaje**

- Acercar e investigar acerca de los procesos culturales en entornos digitales aplicando los conceptos, principios, teorías o modelos de la sociedad aumentada, las hipermediaciones y la cultura-en-red;
- Identificar los principales actores, fenómenos y procesos digitales que están reformulando los ámbitos de la comunicación, la cultura y la ciudadanía, y que convergen en proyectos de educación expandida y aprendizaje ubicuo.
- Profundizar en los cambios que la revolución social, cognitiva y creativa de la sociedad aumentada han traído respecto de las tecnologías en el ámbito de la educación, pasando de enfoques vinculados a la información y la comunicación (TIC), a perspectivas relacionadas con el aprendizaje y el conocimiento (TAC), para llegar al desarrollo de propuestas ligadas al empoderamiento y la participación (TEP).



### c. Contenidos

- Sociedad aumentada, cultura y comunicación digital en la sociedad del conocimiento.
- Educación expandida, aprendizaje ubicuo e inteligencia colectiva.
- Educación disruptiva, nuevos contextos educativos y pedagogías emergentes.

### d. Métodos docentes

**Lecciones magistrales/Análisis de documentos:** con el objetivo de dar contenido a las clases teóricas y expositivas. Así, se proporcionarán informaciones, lecturas y textos que favorecerán el desarrollo de los contenidos teóricos del Bloque.

**Aprendizaje basado en Problemas:** en este caso, se presentarán una serie de problemáticas relacionadas con la sociedad aumentada y la cultura digital; el aprendizaje ubicuo y la educación expandida, que deben ser respondidas de manera grupal, a partir de las informaciones dadas por el profesorado y el intercambio de reflexiones dadas por el grupo-clase.

**Estudio de caso-TecnoBiografías:** utilizaremos nuestra propia experiencia en relación a las tecnologías y medios de comunicación como caso práctico. Se trata de buscar en nuestra propia biografía, marcos de análisis y pautas de intervención para nuestro futuro trabajo profesional en el campo de la educomunicación. Esta metodología la desarrollaremos, a través de sesiones en los que se potenciará el Trabajo en Grupo.

**Tutorías de seguimiento del trabajo del alumnado:** además de las tutorías individuales, parte de los seminarios y prácticas de clase serán utilizados para el seguimiento de los trabajos grupales, al mismo tiempo que podrán favorecer el asesoramiento y apoyo del trabajo autónomo realizado por el alumnado.

### e. Plan de trabajo

### f. Evaluación

**Evidencias de actuación del alumnado:** observación del nivel de implicación de los grupos en los contenidos desarrollados, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de los contenidos teóricos y el análisis de la información presentada. También se procederá a la revisión parcial del trabajo práctico desarrollado por el alumnado en este bloque. Revisión que se realizará en tutorías individuales, grupales y en el grupo-clase.

**Evidencias de actuación del profesorado:** se proporcionará al alumnado un questionario acerca de la composición de textos académicos, para su posterior análisis y discusión con el grupo-clase. Contaremos, además, con instrumentos complementarios de evaluación, como son principalmente: el diario del profesor ("el rincón del profesor").

**Evidencias del producto del alumnado:** La evaluación del trabajo práctico (elaboración de la tecnobiografía) se realizará con arreglo a los siguientes criterios:

- Focalización del objetivo: elaboración del texto autobiográfico con medios digitales.
- Elaboración del texto reflexivo (presencia de narrativas identitarias afectivas, culturales y cívicas)
- Co-análisis de la tecnobiografías (incorporación de ejes temáticos: Transformación socio-cognitiva del individuo en el ecosistema informacional, configuración de una sociedad aumentada, reorganización de los vínculos intergeneracionales, construcción identitaria en la sociedad-red, relaciones público-privado en nuestra intimidad aumentada y gestión del Yo)
- Exposición y puesta en común
- Entrega de informe final

### g. Bibliografía básica

- Castañeda, L; Adell, J. (Eds.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Arfil.
- Cobo, C.; Moravec, J. 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. [<http://www.aprendizajeinvisible.com/download/AprendizajeInvisible.pdf>]
- Cope, B.; Kalantzis, M. (eds.) (2007). *Ubiquitous Learning. Exploring the any where/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Urbana: University of Illinois Press.
- Crovi Druetta, D. (2013). Matrices digitales en la identidad juvenil. En F. Sierra Caballero (Ed.). *Ciudadanía, tecnología y cultura: nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital* (pp. 211-232). Barcelona: Gedisa.
- DatAnalysis15M (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema-red15M como nuevo paradigma de la política distribuida*. IN3. En: <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/in3-working-paper-series/article/view/1878> (accedido el 19 de Noviembre de 2013)



- Dussel, I. (2011). *Aprender a enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana. En <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf> (accedido el 16 de Marzo de 2013).
- Equipo IGOPnet (2014). *Jóvenes, Internet y política*. Madrid: Centro Reina Sofía/Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).
- Ferrés i Prats, J. (2013). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona: Gedisa.
- Freire, J. (2012). Educación expandida y nuevas instituciones: ¿Es posible la transformación? En R. Díaz; J. Freire (Eds.), *Educación expandida* (67-84). Sevilla: Zemos98.
- García Canclini, N. et al. (eds.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, el campo editorial y la música*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Gigerenzer, G. (2008). *Decisiones instintivas: la inteligencia del inconsciente*. Barcelona: Ariel.
- Gordo, A. (2008). ¿Jóvenes en peligro o peligrosos? Alarmas y tecnologías sociales del "desarrollo" y gobierno digital, *Revista de Estudios de Juventud*, 82, 103-115.
- Gros, B. (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.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Ito, M. (2009). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. The MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. NYU Press.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura televisiva y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Lasén, A. y Casado, E. (2012). Mobile Telephony and the Remediation of Couple Intimacy". *Feminist Media Studies*, 12(4), 550-559.
- Lessig, L. (2005). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. Penguin Books.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Martín Barbero, J. (2012). Ciudad educativa: De una sociedad con sistema educativo a una sociedad de saberes compartidos. En R. Díaz; J. Freire (Eds.), *Educación expandida* (103-128). Sevilla: Zemos98.
- Megías Quirós, I., Rodríguez San Julián, E. (2014). *Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual*. Madrid: Centro Reina Sofía/Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Ed. Santillana.
- Reig, D. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En D. Reig.; L. F. Vílchez.: *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas* (pp. 21-90). Madrid: Fundación Telefónica/Fundación Encuentro.
- Reig, D. (2012). *Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?* Barcelona: Ediciones Deusto.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- The Cocktail Analysis, TCA (2015). *Observatorio de Redes Sociales. Séptima Oleada*. En <http://tcanalysis.com>.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: UAM/Siglo XXI.

#### h. Bibliografía complementaria

#### i. Recursos necesarios

Para mantener un contacto directo con el alumnado y proporcionar diferentes textos y materiales, se utilizará la plataforma moodle del campus virtual de la Uva.

### Bloque 2: Alfabetización Digital, Mediática y Audiovisual

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2

#### a. Contextualización y justificación

En el contexto de las tecnologías y medios de comunicación – ciberesfera –, sin duda que una de las transformaciones más relevantes ha sido que el desarrollo de este ecosistema informacional parece haber hecho evolucionar al ser humano a nivel cognitivo. Por un lado se habla de un cambio en los patrones de lectura y escritura, en el marco de individuos que viven una revolución “posguttenberguiana”, inmersos como están en procesos de multialfabetización y televisiones conectadas, donde se combinan teléfonos, tabletas, ordenadores y televisores (también consolas de videojuegos y lectores de libros electrónicos) como parte del proceso de participar del consumo y producción cultural (Ito et al, 2008) de un entorno cada vez más creativo e innovador. En el caso de



los videojuegos online, por ejemplo, observamos cómo se ha estudiado acerca de sus cualidades para el aprendizaje a lo largo de la vida, destacando la importancia de los procesos de integración entre redes sociales, juegos, formación y educación (*gamificación*) en el enriquecimiento vital de las personas y de su motivación, por no hablar de los efectos de los denominados *serious games* en el aumento de la creatividad, la capacidad perceptiva y la toma de decisiones.

Numerosos trabajos relacionados con la alfabetización mediática en contextos múltiples, abordan el papel de la educación formal en el desarrollo de la educación mediática y la competencia digital, apostando por la necesidad de enfoques de educación mediática que incluyan el análisis de los usos sociales, las actitudes y los valores asociados a los nuevos medios. Así, diversos autores analizan cómo los nuevos medios ponen en práctica modelos comunicativos que permiten que cada ciudadano pueda ser un medio de comunicación, con capacidad para recibir y distribuir información. Según estos autores y autoras, este nuevo ecosistema comunicativo nos permite pensar en una sociedad de comunicadores, donde cada uno aporta o «alimenta» el sistema compartiendo sus producciones y contribuyendo a crear el conocimiento colectivo. Debemos concentrar los esfuerzos, por tanto, en ofrecer modelos de alfabetización de la ciudadanía para la cultura digital a partir del desarrollo de una serie de competencias de aprendizaje (instrumentales, cognitivo-intelectuales, emocionales, sociocomunicacionales y axiológicas). tecnología, los procesos de interacción, los procesos de producción y difusión, la ideología y los valores; y la estética.

### **b. Objetivos de aprendizaje**

---

- Tomar conciencia de la importancia y necesidad de la alfabetización digital, mediática y audiovisual.
- Valorar el papel de los medios de comunicación en el contexto social actual.
- Analizar los conceptos y elementos básicos de los medios de comunicación.
- Contrastar opiniones y adquirir una actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación.
- Asumir que una de las funciones actuales de la educación es la formación de receptores y consumidores críticos de productos mediáticos.
- Comprender el lenguaje de la imagen.
- Conocer el proceso de producción de un audiovisual.
- Dominar el vocabulario básico del bloque temático.
- Conocer las posibilidades de integración didáctica de la imagen en el ámbito educativo.
- Desarrollar actitudes positivas hacia el diseño de actividades y materiales didácticos utilizando recursos tecnológicos.

### **c. Contenidos**

---

- Educación mediática y alfabetización digital crítica
- Medios, mediaciones e hipermediaciones: genealogía de la comunicación interactiva (radio, cine, televisión, publicidad, videojuegos, realidad virtual, pantallas móviles, cultura transmedia, tecnopolítica)

### **d. Métodos docentes**

---

**Lecciones magistrales + análisis de documentos:** con el objetivo de dar contenido a las clases teóricas y expositivas. Así, se proporcionarán informaciones, lecturas y textos que favorecerán el desarrollo de los contenidos teóricos de la asignatura.

**Aprendizaje cooperativo + Aprendizaje basado en Problemas:** en este caso, usaremos ambas metodologías en clases prácticas, donde de forma grupal, investigarán sobre los diferentes géneros mediáticos, y realizarán el análisis de los mismos a través de recursos y productos culturales. Utilizaremos la reflexión personal y los debates colectivos sobre diferentes modelos y análisis en el campo de la educomunicación y la alfabetización digital y mediática crítica.

**Tutorías de seguimiento del trabajo del alumnado:** además de las tutorías individuales, parte de los seminarios y prácticas de clase serán utilizados para el seguimiento de los trabajos grupales, al mismo tiempo que podrán favorecer el asesoramiento y apoyo del trabajo autónomo realizado por el alumnado.

### **e. Plan de trabajo**

---

### **f. Evaluación**

---

**Evidencias de actuación del alumnado:** observación del nivel de implicación de los grupos en los contenidos desarrollados, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de los contenidos teóricos y el análisis de la información presentada. También se procederá a la revisión parcial del trabajo práctico desarrollado por el alumnado en este bloque. Revisión que se realizará en tutorías individuales, grupales y en el grupo-clase.



**Evidencias de actuación del profesorado:** se proporcionará al alumnado un questionario acerca de la actuación del docente, durante los dos primeros bloques, para su posterior análisis y discusión con el grupo-clase. Contaremos, además, con instrumentos complementarios de evaluación, como son la presencia de una evaluadora externa y, de nuevo, el diario del profesor ("el rincón del profesor").

**Evidencias del producto del alumnado:** a lo largo de este bloque, el alumnado presentará individualmente un pequeño dossier de los contenidos desarrollados en las sesiones teóricas, prácticas, en la que se recojan las actividades obligatorias indicadas por el profesor, incluyendo actividades de ampliación, lecturas personales y reflexiones o análisis propios. Asimismo, se realizarán un caso-proyecto en el que grupalmente, se seleccionará un medio de comunicación para su análisis dentro del ámbito de la educación social y comunitaria.

### **g. Bibliografía básica**

- Adell, J. (2010). Educación 2.0. En: Barba, C.; Capella, S. (Eds.) *Ordenadores en las aulas, la clave es la metodología* (pp. 19-34). Barcelona: Graó.
- Area Moreira, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de Educación*, 352, 77-97.
- Area, M. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Madrid: Ariel. [[https://ddv.ull.es/users/manarea/public/libro\\_%20Alfabetizacion\\_digital.pdf](https://ddv.ull.es/users/manarea/public/libro_%20Alfabetizacion_digital.pdf)]
- Bebea, I. (2015). *Alfabetización digital crítica. Una invitación a reflexionar y actuar*. Madrid: BioCoRe S. Coop.
- Buchingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Cassany, D. (2012). *En-Línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Doueih, M. (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires Fondo de Cultura Económica.
- Dussel, I. (2014). ¿Es el currículum escolar relevante en la cultura digital? Debates y desafíos sobre la autoridad cultural contemporánea. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22 (24).
- Dussel, I.; Quevedo, L. A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Ersstad, O.; Gilje, O. y Arnseth, J.C. (2013). Vidas de aprendizaje conectadas: jóvenes digitales en espacios escolares y comunitarios. *Comunicar*, 40, 89-98.
- Fernández, E.; Martínez, J.B. (2014). Jóvenes interactivos. Redes sociales, culturas emergentes y escuelas. *Organización y Gestión Escolar*, 22 (1), 14-17.
- García, A.; López De Ayala, M.C.; Catalina, B. (2013). Hábitos de uso en internet y en las redes sociales en los adolescentes españoles. *Comunicar*, 41, 195-204.
- Gee, J. P.; Hayes, E. (2010). *Women and Gaming. The Sims and 21st Century Learning*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gewerc, A.; Montero, L. (2013). Cultures, training and career development. The integration of ICT in educational institutions. *Revista de Educación*, 362, 323-347.
- González Fernández, N., Gozávez Pérez, V.; Ramírez García, A. (2014). La competencia mediática en el profesorado no universitario. Diagnóstico y propuestas formativas. *Revista de Educación*, 367, 117-146.
- Gutiérrez, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 38, 31-29.
- Ito, M.; Baumer, S.; Bittanti, M.; Boyd, D. & AL. (2010). *Hanging out, Messing around, and Geeking out*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.
- Martín Barbero, J. (2003). *La educación desde la comunicación*. Bogotá: Ed. Norma.
- San Martín Alonso, A. (2013). Controversias ante las formas de cibercontrol escolar. *Revista de Educación*, 360, 292-313.
- Segovia, B., Mérida, R., González, E. & Olivares, M.A. (2013). Choque cultural en las aulas: profesores analógicos vs alumnado digital. El caso de Ana. *EDUTECA, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 43. Recuperado el 12/02/2015 de <http://goo.gl/W1tlUZ>.
- Stornaiuolo, A.; Dizio, J.K.; Hellmich, E.A. (2013). Desarrollando la comunidad: jóvenes, redes sociales y escuela. *Comunicar*, 40, 79-88.

### **h. Bibliografía complementaria**

#### **i. Recursos necesarios**

Plataforma moodle de la Uva

**Bloque III : Sociedad digital y acción socio-comunitaria**

Carga de trabajo en créditos ECTS:

2

**a. Contextualización y justificación**

En el ámbito de la intervención social y comunitaria, podemos encontrar múltiples experiencias educativas en las que interactúan entre sí lenguajes, culturas, escrituras y textualidades, aprendizajes formales e informales, que nos pueden brindar una oportunidad para converger hacia proyectos y políticas educativas en varios sentidos. En primer lugar, porque proporcionan tanto en la infancia, como a jóvenes o adultos, nuevos espacios para el aprendizaje y la interacción social, al estimular y potenciar aquellas propuestas erigidas sobre la base de la expresión creativa de los sujetos, o la conversación entre ciudadanos y ciudadanas, todo ello a través de las diversas modalidades de lectura y escritura experimentadas en su seno.

En segundo lugar, porque hacen dialogar entre sí culturas que han sido invisibilizadas por la hegemonía letrada en las instituciones formales de educación, y que forman parte de nuestros modos actuales de habitar (en los ecosistemas no formales e informales, accidentales o ubicuos): culturas orales y sonoras, musicales, audiovisuales, digitales, subrayando tanto su componente lúdico como el de acción ciudadana y de participación política.

En tercer lugar, porque sacan a la superficie las dimensiones sociales de los procesos culturales, pues en estas experiencias de aprendizaje invisible se encuentran dinámicas de inclusión y de participación, de fortalecimiento del capital social y cultural de las comunidades, agentes y grupos, y de sus capacidades de intercambio

Finalmente, porque nos permiten examinar las transformaciones tecnoculturales de la comunicación que, a través de una serie de destrezas cognitivas y comunicativas desplegadas en los nuevos lenguajes y las nuevas escrituras de las redes virtuales, posibilitan a individuos y colectividades insertar sus culturas orales, sonoras y visuales, y sus múltiples memorias culturales en narrativas, prácticas y emplazamientos capaces de conformar nuevas prácticas ciudadanas.

**b. Objetivos de aprendizaje**

- Reflexionar sobre las dinámicas ciudadanas y sociopolíticas que desatan las TIC; así como sobre las responsabilidades éticas derivadas, sobre todo en lo que concierne al papel que pueden jugar como estrategia para la inclusión social, la participación ciudadana y la generación de redes de conocimiento compartido.
- Repensar las vías actuales de comunicación, información, intervención artístico-cultural, política y ciudadana; formulando nuevas formas de participación y gestión de esos ámbitos y en los espacios de intervención de la educación social.

**c. Contenidos**

- Recursos digitales para la inclusión social, la lucha contra la exclusión social, y el empoderamiento ciudadano.
- Educación disruptiva y proyectos de educación expandida en el ámbito de la creación artística y la innovación cultural

**d. Métodos docentes**

**Lecciones magistrales/Análisis de documentos:** con el objetivo de dar contenido a las clases teóricas y expositivas. Así, se proporcionarán informaciones, lecturas y textos que favorecerán el desarrollo de los contenidos teóricos del Bloque.

**Aprendizaje cooperativo + Aprendizaje basado en Problemas:** en este caso, usaremos ambas metodologías en clases prácticas, donde de forma grupal, investigarán sobre los diferentes modelos y experiencias de innovación cultural e inclusión social, utilizando las tecnologías digitales

**Estudio de caso y análisis de prácticas:** se trabajarán casos prácticos relacionados con propuestas realizadas en la educación comunitaria, con el objetivo de utilizar algunas de las categorías de análisis ofrecidas en la asignatura. Para ello, se usarán materiales diversos como: material audiovisual, cuadernos de campo de educadores/as sociales, imágenes, libros de texto, documentos, etc.

**Exposiciones públicas del alumnado:** en las que ofrecer de forma pública los resultados derivados de las propuestas de innovación cultural trabajadas por el grupo-clase en los diferentes grupos establecidos para elaborar el Proyecto de Trabajo.

**Visita guiada a centros de educación social:** relacionados con los ámbitos explicados en la asignatura con el propósito de conocer la organización, las instalaciones, el funcionamiento y los programas, etc., con la guía y asesoramiento de profesionales de la acción comunitaria que participan de forma voluntaria en este proceso.





**Tutorías de seguimiento del trabajo del alumnado:** además de las tutorías individuales, parte de los seminarios y prácticas de clase serán utilizados para el seguimiento de los trabajos grupales, al mismo tiempo que podrán favorecer el asesoramiento y apoyo del trabajo autónomo realizado por el alumnado.

#### e. Plan de trabajo

---

#### f. Evaluación

**Evidencias de actuación del alumnado:** observación del nivel de implicación de los grupos en los contenidos desarrollados, especialmente en lo que se refiere al desarrollo de los contenidos teóricos y el análisis de la información presentada. También se procederá a la revisión parcial del trabajo práctico desarrollado por el alumnado en este bloque. Revisión que se realizará en tutorías individuales, grupales y en el grupo-clase.

**Evidencias de actuación del profesorado:** se proporcionará al alumnado un  cuestionario acerca de la actuación del docente, para finalizar la asignatura, para su posterior análisis y discusión con el grupo-clase. Contaremos, además, con instrumentos complementarios de evaluación, como son la presencia de una evaluadora externa y, de nuevo, el diario del profesor ("el rincón del profesor").

**Evidencias del producto del alumnado:** a lo largo de este bloque, el alumnado realizará  en grupos  la entrega del  informe y exposición final  del Proyecto de Trabajo con arreglo a los criterios que se darán en el momento oportuno. Para lo cual se utilizará un modelo de rúbrica de evaluación de las exposiciones orales como forma de desarrollar procesos de co-evaluación entre profesorado/maestra de infantil/alumnado. Asimismo, en este bloque se evaluará de forma  individual , el  caso práctico  que será entregado para su análisis.

#### g. Bibliografía básica

---

- Aparici, R. y Osuna Acedo, S. (2013). La cultura de la participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 4(2), 137-148. DOI: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.07.
- Area, M. & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 38 (XIX), 13-20. DOI: 10.3916/C38-2011-02-01.
- Burbules, N. (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. *Entramados: Educación y sociedad*, 1, 131-136.
- De la Cueva, J. (2015). *Manual del Ciberactivista. Teoría y práctica de las acciones micropolíticas*. España: Bandaàparte.
- Fernández Campomanes, M., Fueyo Gutiérrez, A. (2014). Redes sociales y mujeres mayores: estudio sobre la influencia de las redes sociales en la calidad de vida. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 5(1), 157-177. DOI: 10.14198/MEDCOM2014.5.1.11.
- Gozálvez, V. & Contreras, P. (2014). Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación. *Comunicar*, 21(42), 129-136. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-12>
- Gozálvez, V. (2013). *Ciudadanía mediática. Una mirada*. Madrid: Dykinson.
- Martínez-Collado, A. (2011). Prácticas artísticas y activistas feministas en el escenario electrónico. Transformaciones de género en el futuro digital. *Asparkia: Investigación Feminista*. 22. 99-114.
- Padilla, M. (2012). *El kit de la lucha en internet*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Ribeiro Pessoa, M. T. (2015). Alfabetización informal, alfabetización mediática, inclusión social. Descripción de una experiencia. *Profesorado. Revista de curriculum y formación del profesorado*, 19 (2), 75-91.
- Rodríguez Illera, J. L.; Molas, N. (2013). La narrativa transmedia como alfabetización digital (pp. 123-134). En: José L. Rodríguez Illera (Comp.) *Aprendizaje y educación y en la sociedad digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Sampedro, V. (2014). *El cuarto poder en red. Por un periodismo (de código) libre*. Barcelona: Icaria.
- Tascón, M., Quintana, Y. (2012). *Ciberactivismo. Las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas*. Madrid: Los libros de la catarata.
- Travieso, J. L.; Planella, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica. *UOC/Papers*, 6
- Wajcman, J. (2006). *Tecnofeminismo*. Madrid: Cátedra.
- Zafra, R. (2015). *Ojos y Capital*. Bilbao: Consoni

#### h. Bibliografía complementaria

---

#### i. Recursos necesarios

---

Proyectos de evaluación. Estancia en el centro educativo. Plataforma moodle de la Uva.

**6. Temporalización (por bloques temáticos)**

BLOQUE TEMÁTICO	CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
Bloque I: Sociedad aumentada, Aprendizaje ubicuo y TICs en educación	1	3 Semanas.
Bloque II: Alfabetización digital, mediática y audiovisual	2	6 Semanas
Bloque III: Sociedad digital y acción socio-comunitaria	2	6 Semanas.

**7. Tabla resumen de los instrumentos, procedimientos y sistemas de evaluación/calificación**

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO		PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Elaboración e Informe final del Proyecto de Aprendizaje Tutelado (dossier)		25%	
Prácticas temáticas	P I: Identidades Mediáticas	25%	
	P II: Análisis Medios de Comunicación	25%	
	P III: Propuesta de Intervención práctica	25%	

**8. Consideraciones finales**

**Evaluación alternativa a la evaluación continua.** Si el alumnado no hubiera realizado las actividades que configuran la evaluación continua, podrá realizar un examen final que supondrá el 70% de la nota, y el otro 30% será el de la presentación del proyecto de trabajo.