



Universidad  
de Alcalá

# GUÍA DOCENTE

## EDUCACIÓN Y NUEVAS ALFABETIZACIONES

**Máster en Formación del Profesorado**  
**Universidad de Alcalá**

**Curso Académico 2017/2018**

## GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	<b>Educación y Nuevas Alfabetizaciones</b>
Código:	<b>200976</b>
Departamento:	<b>Filología, Comunicación y Documentación</b>
Área de Conocimiento:	<b>Comunicación Audiovisual y Publicidad</b>
Carácter:	<b>Optativa Común</b>
Créditos ECTS:	<b>4</b>
Cuatrimestre:	<b>2º</b>
Profesorado:	<b>Sara Cortés</b>
Correo electrónico:	<b>sara.cortes@uah.es</b>
Idioma en el que se imparte:	<b>Español</b>

### 1. PRESENTACIÓN

En este curso nos planteamos reflexionar sobre la manera en que las nuevas tecnologías contribuyen a enriquecer los procesos de aprendizaje y sobre las competencias que se hacen necesarias en los nuevos espacios de comunicación surgidos en nuestra sociedad.

Así, partimos de la siguiente pregunta: ¿Han cambiado las tecnologías digitales la educación de niños y adolescentes? Educar es inseparable de la capacidad de aprendizaje del ser humano y, muy especialmente, de los instrumentos que manejamos. El aprendizaje se relaciona con la adquisición de determinadas habilidades que ayudan a desenvolverse en el mundo, a comprenderlo, y también a transformarlo. Pero la educación, a diferencia del aprendizaje, implica la presencia de metas compartidas que orientan las actividades humanas en una determinada dirección, definida en la mayoría de las ocasiones por las personas adultas. Si algo distingue a la educación es el hecho de que añade algo nuevo a la idea de aprender: adquirimos nuevas habilidades que otros nos señalan como meta y que son necesarias para vivir en sociedad.

Esta asignatura se encuentra muy relacionada con las otras materias obligatorias *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad y Sociedad, Familia y Educación*, así como la asignatura optativa *Educación y Ciudadanía*.

### 2. COMPETENCIAS

1. Conocer el lenguaje de los nuevos medios de comunicación y su potencial educativo.
2. Capacidad de interpretar los discursos presentes en universos digitales.
3. Capacidad de expresión y comunicación a través del uso de múltiples discursos en contextos reales y virtuales (orales, escritos y audiovisuales).

4. Utilización de herramientas comunicativas en entornos digitales de simulación como recursos educativos.

### 3. CONTENIDOS

Bloques de contenido	Total de créditos
<b>BLOQUE 1.</b> Medios de comunicación e influencia en la sociedad de la Información <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicar. Proceso de Alfabetización en la sociedad de la Información</li> <li>• Cambio social y nuevos tipos de alfabetización. Cultura participativa en una sociedad global. El conocimiento como construcción compartida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ECTS</li> </ul>
<b>BLOQUE 2.</b> La educación en la sociedad del Siglo XXI. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicaciones educativas de la tecnología digital.</li> <li>• Génesis de una nueva ciudadanía. Nuevas formas de enseñar y aprender con medios de comunicación audiovisual.</li> <li>• Dar respuesta a una realidad social que educa con medios y tecnologías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1,5 ECTS</li> </ul>
<b>BLOQUE 3.</b> Recursos digitales y audiovisuales para la creación multimedia y alfabetización crítica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y producción de aplicaciones multimedia. Convergencia mediática: televisión y producciones audiovisuales.</li> <li>• Nuevos espacios de colaboración y socialización: comunidades virtuales y redes sociales (Facebook, Tuenti),</li> <li>• Videojuegos y juegos en Red como potenciadores de la cultura participativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1,5 ECTS</li> </ul>

### 4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### 4.1. Distribución de créditos en horas

Número de horas presenciales:	15 horas de trabajo con el grupo completo en clases teóricas y teórico-prácticas así como sesiones prácticas participativas de trabajo en pequeños grupos
Número de horas del trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 12,5 horas de trabajos de grupo (0,5 créditos)</li> </ul>

propio del estudiante:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 12,5 horas de búsqueda y selección de materiales (0,5 créditos)</li> <li>▪ 12,5 horas de elaboración de reflexiones sobre cada tema abordado (0,5 créditos)</li> <li>▪ 28 horas de trabajo en la plataforma virtual (1,1 crédito)</li> <li>▪ 19,5 horas de lectura y estudio de contenidos (0,8 créditos)</li> </ul>
Total horas	100

## 4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Análisis de Casos-Problema.	Se presentarán diversos casos a lo largo de la asignatura. Cabe la posibilidad de trabajar los casos en coordinación con otras asignaturas obligatorias, en un intento de fomentar la interdisciplinariedad.
Análisis y discusión de textos.	Los textos se irán facilitando de manera secuencial, a lo largo de la asignatura.
Aprendizaje Colaborativo Presencial y Virtual.	Se hace mucho hincapié en la participación activa y colaborativa del alumno a lo largo del proceso.
Uso de la plataforma virtual, foros, blogs o wikis como apoyo virtual.	Apoyo virtual para mantener el contacto entre clase y clase.
Clase Expositiva	Cuando se considere oportuno, se realizarán exposiciones teóricas para facilitar la introducción, elaboración o conclusión de los temas tratados.

## 5. EVALUACIÓN

### 5.1. Evaluación continua

#### 5.1.1. Criterios de evaluación

La evaluación será de carácter continuo y formativa, que tenga en cuenta el proceso de enseñanza a lo largo de la materia, prestando especial atención a la participación del alumno en clase (tanto la clase presencial como la virtual). Será clave la participación activa del estudiante en relación a los pequeños grupos y al grupo grande de la clase, con especial interés en cómo facilita el aprendizaje de sus compañeros.

Principales fuentes de evaluación:

1. La realización de tareas propuestas en clase y/e intervención sobre casos presentados en la asignatura. Comentarios de texto, reflexiones sobre los temas presentados, aportación de material original, etc... - 50% nota
2. Diario virtual de evaluación continua por parte del profesor y el alumno de su propio aprendizaje, además de la realización de trabajos prácticos de carácter individuales y/o en grupo - 50% nota

### 5.1.2. Criterios de calificación

Tanto en las tareas de clase como en el programa desarrollado en grupo, la evaluación se realizará teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Claridad, corrección, complejidad y concisión de las ideas expuestas
- Integración adecuada de la teoría y la práctica, dando lugar una buena elaboración de los contenidos.
- Referencias bibliográficas correctas y oportunas
- Estilo de redacción, ortografía y presentación.
- Interés y motivación demostrados a lo largo de la asignatura.
- Creatividad y originalidad en los temas tratados y en la manera de enfocarlos y/o presentarlos.
- Capacidad de trabajo en equipo, de facilitar el trabajo y el aprendizaje de los compañeros.

El sistema de calificaciones será el previsto en la legislación vigente, atendiendo al siguiente baremo:

Suspense	No demuestra haber adquirido las competencias genéricas. No ha participado activamente en el proceso de la asignatura.
Aprobado	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra la adquisición básica de las competencias propuestas.
Notable	El alumno ha participado activamente en las sesiones de la asignatura y demuestra un dominio notable en las competencias propuestas. Su grado de desarrollo y elaboración es claramente mayor que el nivel anterior.
Sobresaliente.	Junto a lo anterior muestra un grado mayor de autonomía a la hora de gestionar y dirigir su aprendizaje, así como facilitar el aprendizaje de sus compañeros.
Matrícula de Honor.	Junto a lo anterior se demuestra un mayor grado de complejidad, elaboración y creatividad en el dominio, comprensión y aplicación de las competencias propuestas. Además su papel activo en el proceso de la asignatura es crucial, en el posterior desenlace del mismo.

### 5.2. Evaluación final

Los alumnos que conforme a la normativa reguladora de los procesos de evaluación de la Universidad se acojan a la evaluación final, deberán realizar un examen que supondrá el 100% de la calificación final. Dicho examen estará compuesto por entre

4 preguntas abiertas que el alumno deberá desarrollar, siendo objeto del mismo toda la materia abordada a lo largo de la asignatura.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

1. Lacasa, P., & GIPI (2006). *Aprendiendo periodismo digital. Historias de pequeñas escritoras*. Madrid: Visor-Antonio Machado.
2. Gee, J. P. (2005). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Ediciones Aljibe.
3. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.

### Bibliografía Complementaria

- Ambrós, A. & Breu, R. (2011) 10 ideas clave: Educar en medios e comunicación. Barcelona: Grao
- Area Moreira, M. Et. Al. (2008) Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: ed. Síntesis.
- Bennet, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. In W. L. Bennett (Ed.), *Civic Life Online. learning how digital media can engage youth* (pp. 1-24). Cambridge, Ma: MIT Press.
- Bruns, A. (2008) Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond : from production to produsage. Peter Lang.
- Carpentier, N., & De Cleen, B. (2008) Participation and media production : critical reflections on content creation. Cambridge Scholars Pub.
- Coll, César. y Monereo, Carles. (Eds.) (2008). Psicología de la educación virtual. Madrid: Morata
- Eastman, S. T., & Ferguson, D. A. (2009). *Media programming : strategies and practices* (8th ed.). Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- García-Varcárcel, A (2003) Tecnologías educativas: implicaciones educativas del desarrollo tecnologic. Madrid: Aula Abierta. Ed. La Muralla
- Gee, J. P. (2006). Semiotic domains: Is playing video games a "waste of time"? In K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The game design reader: A rules of play Anthology* (pp. 228-267). Cambridge, Massachussets: MIT Press.
- Gros, B. (coord.) (2008) Videojugos y aprendizaje. Grao
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: EDICIONES PAIDOS IBERICA, S.A.

- Perez Rodriguez, M. A. (2004) Los nuevos lenguajes de la comunicación: enseñar y aprender con los medios. Barcelona: Paidós
- Prensky, M.R. (2010) Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning. Corwin Press.
- Sturken, M. & Cartwright, L (2009) Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. Oxford: Oxford University Press.
- Weber, S., & Mitchell, C. (2008). Imaging, keyboarding, and posting identities: young people and new media technologies. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity and digital media* (pp. 25-48). Cambridge: The MIT Press.
- Willoughby, T. & Wood, E (Eds.) (2008) *Children's learning in a digital world* (pp. 15-39). Malden, MA: Blackwell Pub.