

ESCENARIOS VIRTUALES PARA LA PARTICIPACIÓN

Curso 2017/2018

(Código: 23301557)

1. PRESENTACIÓN

Esta asignatura se encuadra dentro de las asignaturas obligatorias del máster, ya que va a servir de base a los distintos itinerarios optativos para encuadrar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales y para que el alumnado sepa sacar provecho de cada uno de los elementos que éstos presenten. Se pretende que el alumnado pueda desarrollar destrezas interactivas de participación sacando el máximo partido a la interacción con el profesorado y con el resto de estudiantes.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

La sociedad del conocimiento se caracteriza, entre otras cosas, por la creación de escenarios virtuales donde se llevan a cabo actividades grupales de enseñanza para la construcción del conocimiento. Debemos entender el aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento en forma colaborativa, donde los roles del profesorado y del alumnado difieren notablemente de los propiciados en la enseñanza tradicional.

En esta asignatura no vamos a tratar específicamente los aspectos técnicos relativos a configuración y gestión de las plataformas digitales, sino que nos centraremos en dar una visión global sobre las concepciones comunicativa y educativa de las plataformas como escenarios virtuales para la participación.

El modelo comunicativo y la teoría del aprendizaje en la que se basan las plataformas digitales son conceptos intrínsecos a las mismas, independientemente del uso para el que fueron creadas

3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

- Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.
- Tener cuenta activa en Facebook y Twitter.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reflexionar sobre los escenarios virtuales para la participación relacionándolos con la Cultura de la Participación que rige nuestra era.
- Analizar la evolución de los escenarios virtuales para la participación a través de prácticas de colaborativas de aprendizaje, la co-creación y la co-autoría.
- Estudiar cómo afectan los procesos de interacción en los escenarios virtuales en la conformación de la identidad digital de la ciudadanía.
- Conocer el desarrollo de nuevas prácticas educomunicativas masivas, online y abiertas a través de la construcción de su propio MOOC.
- Desarrollar competencias prácticas, de gestión y de pensamiento crítico en el análisis e implementación de escenarios virtuales para la participación.

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- 1.- Comunicación educativa en la sociedad de la información.

- Escenarios para una sociedad del conocimiento.
- Convergencia de medios y escenarios digitales.
- Diálogo interpersonal en la Red.

El primer bloque temático está dedicado a la comunicación educativa como punto de inicio para el aprendizaje. Partiendo de un modelo bidireccional de la comunicación se pretende conseguir una alfabetización digital indispensable para que el alumnado pueda construir su conocimiento en la interacción con los demás.

Este bloque temático obedece a los objetivos 2, 4 y 6, abarcando los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2.- Cómo se aprende en entornos virtuales.

- Concepciones pedagógicas.
- Nuevas dinámicas de aprendizaje.
- Estrategias didácticas de aprendizaje colaborativo.
- Redes sociales como nuevos escenarios virtuales educomunicativos.

En el segundo bloque se estudia la forma en la que se puede llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una metodología colaborativa y del uso de nuevos entornos y nuevas dinámicas de aprendizaje.

Este bloque temático obedece a los objetivos 1, 5 y 6, abarcando los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

3.- Cómo se analiza y se evalúa una plataforma virtual.

- Elementos comunicativos implícitos en los entornos virtuales educomunicativos.
- Dispositivos y herramientas de las plataformas virtuales.
- Usabilidad y accesibilidad en los escenarios virtuales educomunicativos bajo una concepción del Diseño para Todos.

El tercer bloque temático corresponde al análisis y la evaluación de los escenarios virtuales de enseñanza-aprendizaje. Se comparan los escenarios en software libre con los de software propietario, además de clarificar los elementos de análisis para dicha comparación.

Este bloque temático obedece a los objetivos 1, 3 y 4, abarcando los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

4.- Recursos educativos abiertos, licencias y derechos de autor en Internet.

El último bloque temático se centra en aspectos éticos en la Red sobre el uso de recursos compartidos con licencias y derechos de autor.

Este bloque temático obedece a los objetivos 2, 4 y 5, abarcando los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

6.EQUIPO DOCENTE

- [JAVIER GIL QUINTANA](#)
- [SARA OSUNA ACEDO](#)
- [ROBERTO FELTRERO OREJA](#)

7.METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales a través de chat, foros de discusión, redes sociales, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de esta asignatura son:

- Trabajo Colaborativo: Planificar, gestionar, crear recursos didácticos y comunicativos y construir un MOOC y tutorizarlo mediante tecnologías participativas.
- Ensayo final: Actividad de evaluación de carácter individual de análisis, reflexión en profundidad y síntesis comparando el MOOC ideal con el realizado.
- Autoevaluación.

Actividades complementarias que enriquecen tu aprendizaje y lo complementan:

- Participación en Foros y Redes Sociales: Se desarrollarán aprendizajes activos y significativos de forma colaborativa a través de redes sociales y foros.
- Participación en Chat: A través de los chat participaremos en actividades colaborativas de carácter sincrónico que introducirán cada uno de los bloques de contenido.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

Los materiales para el estudio de la asignatura se encuentran principalmente en la plataforma virtual. Además de la bibliografía básica y recomendada, el alumnado dispondrá de una serie de artículos y direcciones web específicos para el estudio.

Bibliografía recomendada

OSUNA, S. (Coord.) (2014) Escenarios Virtuales Educomunicativos, Icaria.

Madrid

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

LANIER, J. (2011) Contra el rebaño digital, Debate. Madrid.

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

MANOVICH, L. (2013) El software toma el mando, UOC. Barcelona.

UNESCO (2013) Directrices para las políticas de aprendizaje móvil. UNESCO. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662S.pdf>

SILVA, M. (2005) Educación interactiva: Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line, Icaria. Madrid

10.RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El alumnado podrá contactar con la profesora a través de la plataforma virtual de la asignatura. Asimismo, todos los martes, entre las 15:00 y las 19:00 horas, se tendrá la tutoría presencial en la UNED (teléfono + 34 91 3986971)

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en esta asignatura son los siguientes:

- Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la metodología participativa en contextos virtuales.
- Identificación de los principios que rigen la comunicación educativa en contextos no presenciales.
- Asociación del aprendizaje colaborativo y participativo con la construcción social del conocimiento.
- Dominio de los elementos de análisis y evaluación de los distintos escenarios virtuales para la participación.
- Valoración de la creación y tutorización de escenarios virtuales para la participación.

La calificación final de la asignatura obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 45% para evaluar el ensayo final.
- 45% de la evaluación del trabajo colaborativo llevado a cabo en la plataforma virtual de la asignatura
- 10% de autoevaluación

13.COLABORADORES DOCENTES

- JOSÉ JAVIER HUESO ROMERO