26-27

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

MEDIALAB: ENTORNOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE

CÓDIGO 23301580

UNED

26-27

MEDIALAB: ENTORNOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE

CÓDIGO 23301580

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA
IGUALDAD DE GÉNERO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Las transformaciones impulsadas por la revolución digital, sobre las que reflexionaremos en esta asignatura, han supuesto no solamente una avalancha de nuevas herramientas, que nos desbordan, sino nuevos enfoques en la forma de entender el aprendizaje, no solo a cerca de cómo aprendemos, sino también cúando, dónde y con quienes aprendemos.

La asignatura ***MediaLab: entornos digitales para el aprendizaje*** tiene dos elementos:

MediaLab: la utilización de este término puede parecer un acto de presunción. El término nos remite a instituciones de vanguardia como el Media Lab del MIT y otras tantas realidades similares, con medios y recursos no comparables con el ámbito de una asignatura de Master. La utilización del término es una propuesta para compartir lo que impulsa a estas instituciones: experimentar en el mundo digital, crear espacios para la creatividad y la innovación, hibridar campos de conocimiento, impulsar iniciativas, propiciar encuentros.

Entornos digitales para el aprendizaje: escuelas, universidades, centros de capacitación y formación permanente constituyen hoy en día solo una pequeña parte de los entornos de aprendizaje. Los medios de comunicación, la blogosfera, foros en internet, comunidades virtuales, redes sociales forman parte de nuestros entornos personales de aprendizaje. En esta asignatura intentaremos reflexionar las implicaciones que ello tiene para quienes nos interesamos en aprender y promover el aprendizaje.

Como responsable de esta asignatura-proyecto comparto aquí mi respuesta a esta pregunta:

¿Qué es para mi, qué quiero que sea MediaLab?

- Es una declaración de principios, una propuesta para abrir la mente y la voluntad a la experimentación, al descubrimiento.
- Es una invitación a romper moldes, para deconstruir y construir nuevos entornos de aprendizaje.
- En una propuesta para concebir y producir prototipos de entornos digitales que favorezcan un aprendizaje compartido.
- Es un proyecto que aspira a ser compartido con quienes elegís esta asignatura.
- Es un espacio de encuentro para compartir, madurar, evolucionar ideas combinando y compartiendo capacidades para crear y producir.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

- Conocimientos básicos de diseño instruccional
- Dominio básico de navegación por la red, búsqueda y refernciado de información científica
- Manejo de herramientas de la llamada web 2.0: blog, wikis, redes sociales
- Inglés: comprensión de textos y manejo de vocabulario específico sobre elearning.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	LOURDES PEREZ SANCHEZ
Correo Electrónico	lperezsanchez@edu.uned.es
Teléfono	91398-7646
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Lourdes Pérez Sánchez (lperezsanchez@edu.uned.es)
Atención al alumnado:
Martes: de 15:30 a 19:30 horas.
María Obdulia González Fernández (ogonzalez@cualtos.udg.mx)
Durante los meses de docencia se realizarán sesiones a través de videoconferencia. La hora y el día se expondrá en la plataforma Alf.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS BÁSICAS
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
COMPETENCIAS GENERALES
CG05 - Capacidad para la resolución de problemas.
CG07 - Capacidad para trabajar en: equipo de carácter multidisciplinar; en entornos diversos y multiculturales. Capacidad crítica y autocrítica. Compromiso ético en el trabajo.
CG08 - Capacidad de aprendizaje autónomo, de adaptación a nuevas situaciones, creatividad, liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor, motivación por la calidad y sensibilidad hacia temas sociales.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE05 - Ser capaz de diseñar modelos comunicativos y educativos en el ciberespacio.
CE09 - Diseñar procesos metodológicos conducentes a la generación de conocimiento en

red
CE14 - Diseñar y aplicar sistemas de evaluación de destrezas y competencias en la Red.
CE15 - Diseñar y desarrollar prácticas pedagógicas en el ciberespacio con el uso de modelos colaborativos y constructivistas de aprendizaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos de aprendizaje y competencias

Esta asignatura contribuye al desarrollo de las siguientes competencias del Máster:
CG05 - Capacidad para la resolución de problemas.
CG07 - Capacidad para trabajar en: equipo de carácter multidisciplinar; en entornos diversos y multiculturales. Capacidad crítica y autocrítica. Compromiso ético en el trabajo.
CG08 - Capacidad de aprendizaje autónomo, de adaptación a nuevas situaciones.
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambiguìedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
Se focaliza especialmente en las siguientes competencias específicas:
CE09 - Diseñar procesos metodológicos conducentes a la generación de conocimiento en red
CE05 - Ser capaz de diseñar modelos comunicativos y educativos en el ciberespacio.
CE15 -Diseñar y desarrollar prácticas pedagógicas en el ciberespacio con el uso de modelos colaborativos y constructivistas de aprendizaje.
CE14 - Diseñar y aplicar sistemas de evaluación de destrezas y competencias en la Red.
Todo ello se concreta en los siguientes resultados de aprendizaje:
Entender los conceptos relacionados con la aplicación de tecnologías digitales a la enseñanza y el aprendizaje.
Utilizar los enfoques teóricos y los resultados de investigación para guiar la aplicación de tecnologías digitales en el ámbito formativo.
Buscar y seleccionar las tecnologías más adecuadas para promover el aprendizaje en una acción formativa concreta
Tener una actitud orientada a la experimentación y la innovación para el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece un contexto digital.

Evaluar y reflexionar sobre los resultados de experiencias formativas innovadoras.
Tener una actitud positiva hacia el compartir experiencias con otros docentes.

CONTENIDOS

Esta asignatura tiene un carácter práctico por lo que no se articula entorno a un índice de contenidos

El objetivo de esta asignatura es poner en práctica contenidos teóricos abordados en otras asignaturas del master. Por ello, se articula en torno a dos grandes actividades:
- Actividad 1: Presentación de una comunicación a un simposio virtual sobre tendencias metodológicos y herramientas para el aprendizaje en entornos digitales.
- Actividad 2: Diseño, desarrollo e implemenación de un proyecto de. microlearning en un entorno digital de aprendizaje
El trabajo en esas actividades permitirá abordar lo siguientes contenidos:

1. - Tendencias recientes en metodologías vinculadas a la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales
2. - Tecnología, enseñanza y aprendizaje en un mundo digital
3. - Diseño de proyectos de enseñanza y aprendizaje para entornos digitales
4. - Alineamiento instruccional entre resultados de aprendizaje, evaluación y actividades de aprendizaje
5. - Utilización de Recursos Educativos Abiertos
6. - Tecnologías para implementar entornos digitales de aprendizaje

METODOLOGÍA

Metodología y estrategias de aprendizaje
Con carácter general se sigue la metodología a distancia, con tutorías virtuales a cargo de los/las profesores del Máster, a través de herramientas didácticas de enseñanza virtual. Para ello se utilizará la plataforma virtual desarrollada por la propia UNED, y que ya ha probado su eficacia en la práctica. De este modo se crea un "aula virtual" que tendrá por objeto realizar la evaluación continua del estudiante, en la que tendrán acceso al material didáctico, a bibliotecas virtuales y foros, enviarán los trabajos y se comunicarán con los profesores.
La modalidad virtual de aprendizaje es una forma de aprendizaje flexible que se adapta a la disponibilidad de cada estudiante, permitiendo compaginar estudios con trabajo o cualquier otra actividad
La metodología específica de la asignatura está basada en el aprendizaje colaborativo y en concreto en el Aprendizaje Basado en Proyectos.
A lo largo de la asignatura los estudiantes desarrollarán dos proyectos:
1.- Presentación de una comunicación realizada en grupo a un simposium. El tema será

propuesto por los estudiantes y deberá estar relacionado con la aplicación de tecnologías educativas o sobre nuevas metodologías docentes emanadas de la digitalización.
2.- Desarrollo de una experiencia de micro-learning. Cada equipo deberá diseñar una experiencia de microlearning con el fin de poner en práctica el diseño de un entorno digital de aprendizaje. La experiencia de microlearning deberá generar 5 horas de trabajo para los potenciales participantes.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen: No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad: No

Descripción

La evaluación final se lleva a cabo a partir del desempeño en las pruebas de evaluación continua

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?: Si,PEC no presencial

Descripción

Presentación de una comunicación a un simposium virtual: 25%
Diseño y desarrollo de una acción de microlearning 75%

Criterios de evaluación

En el curso virtual se incuyen los criterios de evaluación para cada una de las actividades.

Ponderación de la PEC en la nota final: 100

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

Las fechas de entrega de cada una de las actividades que componen la evaluación continua se indican en el curso virtual

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?: No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final
Fecha aproximada de entrega
Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La nota final se calcula en base a la ponderación establecida para las actividades llevadas a cabo a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Baillo-Bailliére, F. (2001). *Diseño instructivo de la formación on-line. Aproximación metodológica a la elaboración de contenidos.* Ariel.

Barkley, E.F.; Cros, K.P., &Major, C.H. (2004). *Collaborative Learning Techniques.* Jossey-Bass.

Bates, T. (2002). *Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables decentros universitarios.* Gedisa.

Bates, T. (2014). *Teaching in a Digital age: Guidelines for designing teaching and Learning for a digital age.* Conctac North. https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage

Biggs, J. (2005). *Calidad del aprendizaje universistario.* Narcea.

De Miguel Diaz, M. (2004). *Adaptación de los planes de estudio al proceso de convergencia europea.* MEC.

De Miguel Diaz, M. (dir) (2006). *Modalidades de Enseñanza Centradas en el desarrollo de competencias.* MEC-Universidad de Oviedo.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):
Título: TEACHING IN A DIGITAL AGE: GUIDELINES FOR DESIGNING TEACHING AND LEARNING FOR A DIGITAL AGE (2015)
Autor/es: Bates, A.W.
Editorial: BC, Canada: Contact North

Innovating Pedagogy. Este blog mantenido por investigadores del Institute of Educational Technologies de la Open University del Reino Unido aloja una serie de informes publicados por la universidad desde el año 2012 hasta la actualidad en los que se pasa revista a las principales tendencias relacionadas con la innovación pedagógica
https://www.open.ac.uk/blogs/innovating/

Informes Horizon publicados por el New Media Consortium. Desde el año 2004 este proyecto global ha promovido la publicación de informes anuales sobre las tendencias, retos y desarrollos tecnológicos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, para la educación superior, K-12, bibliotecas de investigación y museos. Esta serie permite tener una visión

global de las grandes tendencias sobre el aprendizaje potenciado por tecnologías.
httpss://www.nmc.org/nmc-horizon/
En el curso virtual se ofrecerán listados de bibliografía específica en función de las cuestiones que se aborden en cada curso

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.