

Comunicació i Aprenentatge: Experiències d'Usuari

Codi: 44249

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4317127 Humanitats i Patrimoni Digitals	OB	0	1

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Neus González Monfort

Correu electrònic: Neus.Gonzalez@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Altres indicacions sobre les llengües

Bibliografia majoritàriament en anglès. Algunes conferències complementàries poden fer-se en català

Equip docent

Paloma González Marcén

Equip docent extern a la UAB

Clara Masriera Esquerra

Laia Pujol Tost

Prerequisits

Coneixements propis del Màster en Humanitats i Patrimoni Digitals. En general, es demanen coneixements a nivell de grau en disciplines de Ciències Humanes i/o Socials. La formació també pot ser útil a professionals graduats / des en informàtica que es vulguin especialitzar en l'ús de tecnologies digitals en l'àmbit de les Humanitats i estudis culturals. Es demana familiaritat amb els ordinadors i de paquets ofimàtics més usats. Tot i que no és obligatori, es recomana una formació prèvia, a nivell bàsic, en l'ús de bases de dades informatitzades, cartografia assistida per ordinador, fotografia digital i estadística.

La bibliografia fonamental i de referència està en anglès, així com el programari a utilitzar. Es recomana per tant, coneixement de l'anglès a nivell de lectura especialitzada.

Objectius

Aquest mòdul introdueix a l'alumnat en el disseny de productes culturals relacionats amb l'educació patrimonial, des del punt de vista de la comunitat d'usuaris / es a la qual està destinat. Les temàtiques que s'abordan principalment seran l'anàlisi dels diferents tipus d'usuari / a, els processos d'ensenyament-aprenentatge, algunes metodologies educatives, i l'eficàcia de la tecnologia per implementar

els mecanismes d'aprenentatge i ensenyament. L'objectiu és aprendre a dissenyar un projecte cultural digital des de la perspectiva educativa, per a això cal tenir en compte els processos d'aprenentatge per a diferents tipus de públic.

Competències

- Actuar d'una manera creativa i original amb solidaritat i esperit de col·laboració científica.
- Analitzar críticament una problemàtica científica determinada basant-se en documentació específica.
- Avaluar les possibilitats de la tecnologia en la laboració de noves formes de creació i cocreació cultural, social i humanística.
- Gestionar projectes culturals que utilitzin tecnologies de la informació i de la computació en qualsevol dels seus àmbits.
- Incorporar la tecnologia informàtica a la comunicació i la transmissió de la cultura a públics especialitzats i no especialitzats, i avaluar-ne els resultats.
- Incorporar metodologies educatives per a la comunicació i l'aprenentatge dels continguts dels projectes relacionats amb les humanitats i el patrimoni digitals.
- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Reconèixer i valorar les conseqüències socials del treball desenvolupat, tenint en compte la diversitat pròpia de les comunitats humanes en qüestions de gènere, identitat i multiculturalitat.
- Treballar en equips interdisciplinaris.
- Valorar la qualitat, l'autoexigència, el rigor i la responsabilitat en el treball científic i divulgatiu.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar la seqüència didàctica que s'ha d'implementar en el disseny d'un projecte cultural.
2. Aplicar criteris de rigor científic en l'elaboració de treballs acadèmics i professionals.
3. Aplicar els aspectes ètics en l'anàlisi de les necessitats culturals de diversos tipus de públic.
4. Destacar els aspectes ètics de la comunicació i l'aprenentatge, així com el respecte a la diversitat d'opinions, de maneres de ser i de fer.
5. Explicar les solucions concretes que s'han tingut en compte en dissenyar els aspectes educatius d'un projecte cultural.
6. Fer servir eines d'aprenentatge digital per implementar diferents procediments d'aprenentatge.
7. Fer ús d'eines informàtiques que possibiliten la col·laboració en matèria d'aprenentatge.
8. Fer ús d'eines informàtiques que possibiliten la col·laboració en matèria de comunicació.
9. Incloure en les propostes i reflexions dels treballs realitzats aspectes vinculats a les perspectives de gènere, accessibilitat universal, multiculturalitat i intergeneracionalitat.
10. Innovar incorporant la creativitat i l'originalitat en els estudis humanístics i culturals, amb un clar compromís de qualitat.
11. Integrar-se en equips de treball multidisciplinaris en els quals les reflexions i els procediments didàctics tinguin protagonisme.
12. Proposar idees innovadores i competitives basades en els coneixements adquirits en camps, a priori, no relacionats de manera directa.
13. Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
14. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.

15. Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
16. Raonar l'ús de les tecnologies d'aprenentatge digital a través de casos d'estudi rellevants en humanitats i estudis culturals.
17. Resoldre problemes pràctics relacionats amb les tecnologies d'aprenentatge digital.
18. Seleccionar i dissenyar continguts en funció dels públics i contextos aplicant criteris d'accessibilitat universal.
19. Sintetitzar els coneixements avançats que hi ha en l'àrea.
20. Valorar les necessitats educatives que justifiquen un projecte cultural.
21. Valorar les possibilitats reals d'incidir en la ciutadania mitjançant l'acció cultural.

Continguts

EDUCACIÓ PATRIMONIAL. Patrimoni tangible i intangible (humanitats), Què és el patrimoni digital? Què és educació patrimonial? I per què ha de servir? Reflexió / debat epistemològic

USUARIS I PÚBLICS. Debat: quins públics / usuaris / clients... Públics potencials, no públics, públics invisibles (dones, infants, refugiats, nouvinguts...). Disseny Universal d'Activitats (DUA)

ESTUDIS DE PÚBLIC. Tècniques i mètodes quantitatius i qualitatius

ENSENYAMENT I APRENTATGE. Com la gent aprèn aleshores ensenyem. Constructivisme. Piaget, Vigotsky, Montessori (Reggio Emilia), Decroly. Representacions socials (Moskovitxi) / identitat. El rol dels equipaments patrimonials en el procés d'ensenyament - aprenentatge. El mètode científic a l'educació. Unitats didàctiques, seqüenciació de l'aprenentatge.... Intel·ligències múltiples (Gardner). Disseny de Competències i resultats d'aprenentatge. Educació (Infantil, Primària, Secundària, Adults).

ESTRATÈGIES DE COMUNICACIÓ. Comunicació verbal / no verbal (reenactment, living history arts escèniques). Màrqueting.

E-LEARNING. Disseny i implementació

PATRIMONI I EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA. Pensament crític. Educació per la ciutadania (salut, cohesió social, identitat). Educació pel futur

Metodologia

Activitats dirigides: classes teòriques amb explicació de les tècniques informàtiques i dels seus fonaments teòrics i metodològics. Seminaris de discussió crítica de textos especialitzats

Activitats supervisades: Presentació d'equipaments informàtics. Pràctiques amb aquests equipaments. Tutories individualitzades per tal de fer el seguiment de les activitats i treballs encomanats. i per aplicar els coneixements i competències adquirits en el treball final del mòdul.

Activitats autònomes: cerca de documentació, elaboració de bases de dades, exercicis d'aplicació de les tècniques d'anàlisi estudiades, lectura de textos, redacció de treballs.

Aprenentatge basat en problemes. Aprenentatge basat en casos d'estudi Pràctiques d'aula. Seminaris. Tallers. Debats. Elaboració de treballs. Estudi personal

Les activitats dirigides podran ser presencials o bé online.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-------	------	--------------------------

Tipus: Dirigides

Explicacions teòriques i metodològiques	36	1,44
Tipus: Supervisades		
Treballs pràctics a laboratori especialitzat i a l'aula	25	1
Tipus: Autònomes		
Lectura i estudi d'obres de referència i exercicis	81	3,24

Avaluació

Prova individual sobre els temes explicats a classe (30%) Informes i treballs escrits (individuals o en grup).

Poden ser un estudi prospectiu que avaluï la necessitat d'aplicar qualsevol tecnologia digital en l'àmbit de les humanitats o estudis de patrimoni cultural, un estudi bibliogràfic crític sobre la metodologia informàtica i les seves implicacions teòriques, on una aplicació pràctica de una de les tècniques explicades amb dades pròpies dels alumnes (25% de la nota final) Resums escrits de les sessions pràctiques, insistint en els aspectes positius i negatius de les tècniques i mètodes explicats (25 % de la nota final)

Comentari crític de textos de l'especialitat, a partir de la bibliografia que es subministrarà a l'inici del curs (25% de la nota final).

Participació a classe (presencial o telemàtica), assistència a tutories (presencials o telemàtiques). 10% de la nota final.

Participació a conferències programades per la coordinació del màster i altres activitats complementàries (10%).

En el moment de realització/lliurament de cada activitat avaluable, el professorat informarà (Moodle, SIA) del procediment i data de revisió de les qualificacions.

L'estudiant rebrà la qualificació de No avaluable sempre que no hagi fet la prova individual sobre els temes explicats a classe i no hagi lliurat més del 50 % dels resums de les sessions pràctiques i comentaris de text.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

En cas que les proves no es puguin fer presencialment s'adaptarà el seu format (mantenint-ne la ponderació) a les possibilitats que ofereixen les eines virtuals de la UAB. Els deures, activitats i participació a classe es realitzaran a través de fòrums, wikis i/o discussions d'exercicis a través de Moodle, Teams, etc. El professorat vetllarà perquè l'estudiant hi pugui accedir o li oferirà mitjans alternatius, que estiguin al seu abast.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Assistència i participació activa a classe	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Assistència a conferències i activitats complementàries	10%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Comentaris escrits de referències bibliogràfiques	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,

				14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Lliurament informes i treballs escrits	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Prova individual sobre els temes explicats a classe (examen oral o escrit)	30%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21

Bibliografia

GONZÁLEZ MONFORT, N. (2007) L'ús didàctic i el valor educatiu del patrimoni cultural. Ed. Bellaterra

FONTAL MERILLAS, O. (2003) La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museu e internet. Ed. Trea

FONTAL MERILLAS, O. (2013) La educación patrimonial: Del patrimonio a las personas. Ed. Trea

SANTACANA MESTRE, J. I LLONCH MOLINA, N. (2012) Manual de didáctica del objeto en el museu. Ed. Trea

SANTACANA MESTRE, J. I MARTÍN PINYOL, C. (2010) Manual de museografía interactiva. Ed. Trea

URGELL PLAZA, F. (2014) Manual de estudiós de público de museus. Ed. Trea