

**Comunicación y Aprendizaje: Experiencias de Usuario**

Código: 44249

Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4317127 Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	0	1

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

## Contacto

Nombre: Neus González Monfort

Correo electrónico: Neus.Gonzalez@uab.cat

## Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

## Otras observaciones sobre los idiomas

Bibliografía mayoritariamente en inglés. Algunas conferencias complementarias pueden hacerse en catalán

## Equipo docente

Paloma González Marcén

## Equipo docente externo a la UAB

Clara Masriera Esquerra

Laia Pujol Tost

## Prerequisitos

Conocimientos propios del Máster en Humanidades y Patrimonio Digitales. En general, se piden conocimientos a nivel de grado en disciplinas de Ciencias Humanas y / o Sociales. La formación también puede ser útil a profesionales graduados / as en informática que quieran especializarse en el uso de tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades y estudios culturales. Se pide familiaridad con los ordenadores y de paquetes ofimáticos más usuales. Aunque no es obligatorio, se recomienda una formación previa, a nivel básico, en el uso de bases de datos informatizadas, cartografía asistida por ordenador, fotografía digital y estadística.

La bibliografía fundamental y de referencia está en inglés, así como el software a utilizar. Se recomienda por tanto, conocimiento del inglés a nivel de lectura especializada.

## Objetivos y contextualización

Este módulo introduce al alumnado en el diseño de productos culturales relacionados con la educación patrimonial, desde el punto de vista de la comunidad de usuarios/as a la que está destinado. Las temáticas que se abordarán principalmente serán el análisis de los distintos tipos de usuario/a, los procesos de enseñanza-aprendizaje, algunas metodologías educativas, y la eficacia de la tecnología para implementar los

mecanismos de aprendizaje y enseñanza. El objetivo es aprender a diseñar un proyecto cultural digital desde la perspectiva educativa, para lo cual hay que tener en cuenta los procesos de aprendizaje para distintos tipos de público.

## Competencias

- Actuar de una manera creativa y original con solidaridad y espíritu de colaboración científica.
- Analizar críticamente una problemática científica determinada en base a documentación específica.
- Evaluar las posibilidades de la tecnología en la elaboración nuevas formas de creación y co-creación cultural y humanística.
- Gestionar proyectos culturales que utilicen tecnologías de la información y de la computación en cualquiera de sus ámbitos.
- Incorporar la tecnología informática a la comunicación y transmisión de la cultura a públicos especializados y no especializados, y evaluar sus resultados.
- Incorporar metodologías educativas para la comunicación y aprendizaje de los contenidos de los proyectos relacionados con las Humanidades y Patrimonio Digitales.
- 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.
- 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.
- 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.
- Reconocer y valorar las consecuencias sociales de su trabajo, teniendo en cuenta la diversidad propia de las comunidades humanas en cuestiones de género, identidad y multiculturalidad.
- Trabajar en equipos interdisciplinares.
- Valorar la calidad, la autoexigencia, el rigor, la responsabilidad en el trabajo científico y divulgativo.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar la secuencia didáctica que debiera implementarse en el diseño de un proyecto cultural.
2. Aplicar criterios de rigor científico en la elaboración de trabajos académicos y profesionales.
3. Aplicar los aspectos éticos en el análisis de las necesidades culturales de diverso tipo de público.
4. Destacar los aspectos éticos de la comunicación y el aprendizaje, así como el respeto a la diversidad de opiniones, de maneras de ser y de hacer.
5. Emplear herramientas de e-learning para implementar distintos procedimientos de aprendizaje.
6. Explicar las soluciones concretas que se han tenido en cuenta al diseñar los aspectos educativos de un proyecto cultural.
7. Hacer uso de herramientas informáticas que posibilitan la colaboración en materia de aprendizaje.
8. Hacer uso de herramientas informáticas que posibilitan la colaboración en materia de comunicación.
9. Incluir en las propuestas y reflexiones de los trabajos realizados aspectos vinculados a las perspectivas de: género, accesibilidad universal, multiculturalidad e intergeneracionalidad.
10. Innovar incorporando la creatividad y la originalidad en los estudios humanísticos y culturales, con un claro compromiso de calidad.
11. Integrarse en equipos de trabajo multidisciplinares en los que las reflexiones y los procedimientos didácticos tengan protagonismo.
12. Proponer ideas innovadoras y competitivas basadas en los conocimientos adquiridos en campos, a priori, no relacionados de forma directa.
13. 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.
14. 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.
15. 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.

16. Razonar el uso de las tecnologías e-learning a través de casos de estudio relevantes en humanidades y estudios culturales.
17. Resolver problemas prácticos relacionados con las tecnologías e-learning.
18. Seleccionar y diseñar contenidos en función de los públicos y contextos aplicando criterios de accesibilidad universal.
19. Sintetizar los conocimientos avanzados que existen en el área.
20. Valorar las necesidades educativas que justifican un proyecto cultural.
21. Valorar las posibilidades reales de incidir en la ciudadanía mediante la acción cultural.

## Contenido

EDUCACIÓN PATRIMONIAL. Patrimonio tangible e intangible (humanidades), ¿Qué es el patrimonio digital? ¿Qué es educación patrimonial? Y por qué ha de servir? Reflexión / debate epistemológico

USUARIOS Y PÚBLICOS. Debate: qué públicos / usuarios / clientes ... Públicos potenciales, no públicos, públicos invisibles (mujeres, niños, refugiados, inmigrantes ...). Diseño Universal de Actividades (DUA)

ESTUDIOS DE PÚBLICO. Técnicas y métodos cuantitativos y cualitativos

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. Como la gente aprende entonces enseñamos. Constructivismo. Piaget, Vigotsky, Montessori (Reggio Emilia), Decroly. Representaciones sociales (Moskovitxi) / identidad. El rol de los equipamientos patrimoniales en el proceso de enseñanza - aprendizaje. El método científico a la educación. Unidades didácticas, secuenciación del aprendizaje .... Inteligencias múltiples (Gardner). Diseño de Competencias y resultados de aprendizaje. Educación (Infantil, Primaria, Secundaria, Adultos)

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN. Comunicación verbal / no verbal (reenactment, living history artes escénicas). Marketing.

E-LEARNING. Diseño e implementación.

PATRIMONIO Y EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA. Pensamiento crítico. Educación para la ciudadanía (salud, cohesión social, identidad). Educación para el futuro

## Metodología

Actividades dirigidas: clases teóricas con explicación de las técnicas informáticas y de sus fundamentos teóricos y metodológicos. Seminarios de discusión crítica de textos especializados

Actividades supervisadas: Presentación de equipamientos informáticos. Prácticas con estos equipamientos. Tutorías individualizadas para hacer el seguimiento de las actividades y trabajos encomendados, y para aplicar los conocimientos y competencias adquiridos en el trabajo final del módulo.

Actividades autónomas: búsqueda de documentación, elaboración de bases de datos, ejercicios de aplicación de las técnicas de análisis estudiadas, lectura de textos, redacción de trabajos.

Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en casos de estudio. Prácticas de aula. Seminarios. Talleres. Debates. Elaboración de trabajos. Estudio personal. Las actividades dirigidas podrán ser presenciales o bien online

## Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Explicaciones teóricas y metodológicas	36	1,44	

Tipo: Supervisadas

Trabajos prácticos en el laboratorio especializado y en el aula.	25	1
--	----	---

Tipo: Autónomas

Lectura y estudio de obras de referencia y ejercicios	81	3,24
---	----	------

## Evaluación

Prueba individual sobre los temas explicados en clase (30%).

Informes y trabajos escritos (individuales o en grupo). Pueden ser un estudio prospectivo que evalúe la necesidad de aplicar cualquier tecnología digital en el ámbito de las humanidades o estudios de patrimonio cultural, un estudio bibliográfico crítico sobre la metodología informática y sus implicaciones teóricas, donde una aplicación práctica de una de las técnicas explicadas con datos propios de los alumnos (25% de la nota final).

Resúmenes escritos de las sesiones prácticas, insistiendo en los aspectos positivos y negativos de las técnicas y métodos explicados (25% de la nota final)

Comentario crítico de textos de la especialidad, a partir de la bibliografía que se suministrará al inicio del curso (25% de la nota final).

Participación en clase (presencial o telemática), asistencia a tutorías (presenciales o telemáticas). 10% de la nota final.

Participación en conferencias programadas por la coordinación del máster y otras actividades complementarias (10%).

En el momento de realización / entrega de cada actividad evaluable, el profesorado informará (Moodle, SIA) del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones. El estudiante recibirá la calificación de No evaluable siempre que no haya hecho la prueba individual sobre los temas explicados en clase y no haya entregado más del 50% de los resúmenes de las sesiones prácticas y comentarios de texto.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

En caso de que las pruebas no se puedan hacer presencialmente adaptará su formato (manteniendo la ponderación) a las posibilidades que ofrecen las herramientas virtuales de la UAB. Los deberes, actividades y participación en clase se realizarán a través de foros, wikis y / o discusiones de ejercicios a través de Moodle, Teams, etc. El profesorado velará para que el estudiante pueda acceder o le ofrecerá medios alternativos, que estén a su alcance.

## Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia a clase y participación activa	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Asistencia a conferencias y actividades complementarias	10%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Comentarios escritos de referencias bibliográficas	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
Entrega de informes y trabajos escritos	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21

Prueba individual sobre los temas explicados en clase (exámen oral o escrito)	30%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
---	-----	---	------	---

## Bibliografía

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 didàctica 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