

Comunicació i Aprenentatge: Experiències d'Usuari

Codi: 44249
Crèdits: 6

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

Professor/a de contacte

Nom: Neus Gonzalez 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 castellà anglès. Algunes conferències complementàries poden fer-se en castellà i català

Equip docent

Joaquín Gairin Sallan

Cristina Mercader Juan

Clara Masriera

Equip docent extern a la UAB

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 usuals. 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 castellà o anglès, així com el programari a utilitzar. Es recomana per tant, coneixement 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.

Els principals objectius són:

- reflexionar sobre el patrimoni cultural i l'educació patrimonial
- valorar els processos comunicatius en l'àmbit patrimonial i museístic
- identificar els perfils d'usuaris i públics, i analitzar-los
- incorporar processos d'e-learning
- introduir els processos d'aprenentatge en el disseny de propostes educatives

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 l'elaboració 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 quantitius i qualitius

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

Les activitats formatives que es desenvoluparan durant el mòdul seran fonamentalment:

- reflexions epistemològiques
- valoració de casos i exemples
- exercicis pràctics
- seguiment i tutorització del disseny de la proposta educativa
- comunicació i defensa de la proposta educativa

Activitats dirigides: classes teòriques amb explicació de les tècniques informàtiques i dels seus fonaments teòrics i metodològics. Seminaris de discussió crítica de textos especialitzats. Aprenentatge basat en problemes. Aprenentatge basat en casos d'estudi Pràctiques d'aula. Seminaris. Tallers. Debats. Elaboració de treballs. Estudi personal

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.

Les activitats dirigides podran ser presencials o bé online.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Explicacions teòriques i metodològiques, converses i discussions	36	1,44	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21
Tipus: Supervisades			
Disseny d'una proposta educativa en una institució cultural	50	2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 21
Tipus: Autònomes			
Lectura i anàlisi de propostes teòriques, metodològiques i d'activitats	64	2,56	1, 2, 9, 13, 15, 18, 19, 20

Avaluació

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 practiques 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.

La copia o plagi, tant en el cas de treballs com en el cas dels exàmens, constitueixen un delicte que pot representar suspendre l'assignatura. Es considerarà que un treball, activitat o examen està "copiat" quan

reproduceix tot o una part del treball d'un/a altre/a company/a. Es considerarà que un treball o activitat està "plagiat" quan es presenta com a propi una part d'un text d'un autor sense citar les fonts, independentment que les fonts originàries siguin en paper o en format digital. (més informació sobre plagi a http://wuster.uab.es/web_argumenta_obert/unit_20/sot_2_01.html).

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Disseny d'una activitat d'aprenentatge en una institució cultural	40%	0	0	1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21
Identificar els processos comunicatius en l'àmbit cultural	10%	0	0	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 21
Identificar i analitzar els perfils d'usuaris i públics de les institucions culturals	10%	0	0	2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 21
Incorporar propostes d'e-learning en activitats educatives	5%	0	0	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 18, 20, 21
Presentació d'una proposta educativa en una institució cultural	20%	0	0	1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21
Reflexió sobre el valor educatiu del patrimoni cultural, l'educació patrimonial	5%	0	0	4, 9, 20, 21
Valoració dels processos d'ensenyament-aprenentatge de les ciències socials, la didàctica de les ciències socials	10%	0	0	1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 11, 15, 18, 19, 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 museo 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 museo. 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
- Council of Europe. (2018). Reference framework of competences for democratic culture. Volume 1. Context, concepts and model. Council of Europe. Council of Europe: Strasbourg
- Council of Europe. (2018). Reference framework of competences for democratic culture. Volume 2. Descriptors of Competences for Democratic Culture. Council of Europe: Strasbourg
- Council of Europe. (2018). Reference framework of competences for democratic culture. Volume 3. Guidance for Implementation. Council of Europe: Strasbourg

Programari

--