

2023/2024

Comunicación y Aprendizaje: Experiencias de Usuario

Código: 44249 Créditos ECTS: 6

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

Contacto

Nombre: Maria de las Neus Gonzalez Monfort Correo electrónico: neus.gonzalez@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consutarlo a través de este <u>enlace</u>. Para consultar el idioma necesitará introducir el CÓDIGO de la asignatura. Tenga en cuenta que la información es provisional hasta el 30 de noviembre del 2023.

Equipo docente

Joaquín Gairin Sallan Cristina Mercader Juan Clara Masriera

Equipo docente externo a la UAB

Laia Pujol Tost

Prerrequisitos

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 castellano e inglés, así como el software a utilizar. Se recomienda por tanto, conocimiento 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.

Los principales objetivos son:

- reflexionar sobre el patrimonio cultural y la educación patrimonial
- valorar los procesos comunicativos en el ámbito patrimonial y museístico
- identificar los perfiles de usuarios y públicos, y analizarlos
- incorporar procesos de e-learning
- introducir los procesos de aprendizaje en el diseño de propuestas educativas

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

Las actividades formativas que se desarrollarán durante el módulo serán fundamentalmente:

- reflexiones epistemológicas
- valoración de casos y ejemplos

- ejercicios prácticos
- seguimiento y tutorización del diseño de la propuesta educativa
- comunicación y defensa de la propuesta educativa

Actividades dirigidas: clases teóricas con explicación de las técnicas informáticas y de sus fundamentos teóricos y metodológicos. Seminarios de discusión crítica de textos especializados. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en casos de studio. Prácticas de aula. Seminarios. Talleres. Debates. Elaboración de trabajos. Estudio personal. Las actividades dirigidas podrán ser presenciales o bien online

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.

Las actividades dirigidas podrán ser presenciales o bien online.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Explicaciones teóricas y metodológicas, conversaciones y discusiones	36	1,44	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21
Tipo: Supervisadas			
Diseño de una propuesta educativa en una institución cultural	50	2	1, 2, 3, 4, 6, 5, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 21
Tipo: Autónomas			
Lectura y análisis de propuestas teóricas, metodológicas y de actividades	64	2,56	1, 2, 9, 13, 15, 18, 19, 20

Evaluación

La evaluación es el proceso que se establece para valorar la consecución de los resultados de aprendizaje a partir de las evidencias que se definen en la guía de la asignatura.

La entrega de trabajos se realizará prioritariamente por la vía del campus virtual. Se podrán habilitar otras vías de entrega, previo acuerdo con el profesorado.

Competencia en comunicación

Para aprobar esta asignatura, es necesario que el estudiante muestre, en las actividades que se le propongan, una buena competencia comunicativa general, tanto oralmente como por escrito, y un buen dominio de la lengua o lenguas vehiculares que constan en la guía docente. Esta competencia es un requisito.

Copia y plagio

La copia y el plagio son robos intelectuales y, por tanto, constituyen un delito que será sancionado con la nota "cero". En caso de copia entre dos alumnos, si no se puede saber quién ha copiado quién, se aplicará la sanción a ambos alumnos.

El uso de la inteligencia artificial de forma fraudulenta implicará que la actividad de evaluación sea considerada suspendida con un 0.

Perspectiva de género

Durante las sesiones se tendrá en cuenta la perspectiva de género mediante la revisión de los sesgos androcéntricos, el cuestionamiento sobre los supuestos de género y estereotipos de género ocultos, la incorporación del conocimiento producido por las mujeres, y las perspectivas críticas que destapan conceptualizaciones androcéntricas y ponen de manifiesto las causas y mecanismos sociales y culturales que sustentan las desigualdades de género.

Código ético

Es necesario mostrar una actitud compatible con la profesión educativa para aprobar este módulo. Se valorará la escucha activa, el respeto, la participación, la cooperación, la empatía, la amabilidad, la puntualidad, el no juzgar, argumentar, el uso adecuado de los dispositivos electrónicos (móvil, ordenador, tableta, etc.). Es necesario que el estudiante demuestre que es responsable y riguroso en el trabajo autónomo, participa de forma activa en las clases, muestra pensamiento crítico y unas conductas que favorecen un entorno amable y positivo, democrático y donde se respetan las diferencias.

Asistencia y presencialidad

La asistencia a las clases presenciales de la asignatura es obligatoria en un 80%, para poder realizar la evaluación continua. De lo contrario, la calificación final será de 'no evaluable'. Los justificantes que en ocasiones se presentan en caso de ausencia sirven únicamente para explicar la ausencia, en ningún caso son un eximente de la presencialidad. Si alguien no puede cumplir el porcentaje de presencialidad establecido, no se puede acoger a la evaluación continua, y deberá presentarse a la recuperación, siempre y cuando haya presentado el 66% de las actividades de evaluación previamente.

Recuperación

Las actividades recuperables son: "Diseño de una actividad de aprendizaje de educación patrimonial en una institución cultural" y "Presentación oral de una propuesta de educación patrimonial en una institución cultural". La calificación máxima que se puede obtener en la recuperación es de un 5 sobre 10.

Evaluación única

La evaluación única debe solicitarse dentro de los plazos y el mecanismo que la Facultad de Filosofía y Letras haya previsto.

Esta asignatura prevé la evaluación única. En este caso, la presencialidad es imprescindible para la evaluación en el porcentaje anteriormente establecido. Si alguien no lo cumple, puede presentarse en la convocatoria de recuperación. Habrá que presentar el 66% de las actividades de evaluación, pero la calificación de cada una de ellas no superará el 5 sobre 10.

Las actividades a entregar son:

- Identificar los procesos comunicativos en el ámbito cultural: 10%
- Identificar y analizar los perfiles de usuarios y públicos de las instituciones culturales: 10%
- Incorporar propuestas de e-learning en actividades educativas: 10%
- Valoración de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, la didáctica de las ciencias sociales: 10%

- Diseño de una actividad de aprendizaje de educación patrimonial en una institución cultural: 35%
- Presentación oral de una propuesta de educación patrimonial en una institución cultural: 15%
- Entrevista evaluativa: 10% (se concretará hora y lugar).

Fechas de evaluación

Fechas orientativas de la evaluación continua:

- -La mayoría de las actividades se presentarán durante la sesión en la que se aborden los contenidos.
- Presentación oral de una propuesta de educación patrimonial en una institución cultural: último día de la asignatura
- -Diseño de una actividad de aprendizaje de educación patrimonial en una institución cultural: una semana después al último día de la asignatura
- -La recuperación se prevé a mediados de febrero.

Fechas de la evaluación única:

- La presentación de todas las actividades a entregar se prevé que sea una semana después al último día de la asignatura
- La recuperación se prevé a mediados de febrero.

Las dudas referentes a la evaluación que no estén recogidas en las indicaciones anteriores se regirán por losdocumentos de rango superior de la Facultad de Filosofía y Letras y de la UAB.

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Diseño de una actividad de aprendizaje de educación patrimonial en una institución cultural	40%	0	0	1, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21
Identificar los procesos comunicativos en el ámbito cultural	10%	0	0	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 21
Identificar y analizar los perfiles de usuarios y públicos de las instituciones culturales	10%	0	0	2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 21
Incorporar propuestas de e-learning en actividades educativas	10%	0	0	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 18, 20, 21
Presentación oral de una propuesta de educación patrimonial en una institución cultural	20%	0	0	1, 6, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21
Valoración de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, la didáctica de las ciencias sociales	10%	0	0	1, 2, 3, 6, 5, 9, 10, 11, 15, 18, 19, 21

Bibliografía

DELGADO-ALGARRA, E.J.; CUENCA-LÓPEZ, J.M. (2020). Handbook of Research on Citizenship and Heritage Education. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-7998-1978-3

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

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

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

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

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

Software

--