



Universidad
de Alcalá

GUÍA DOCENTE

OCIO DIGITAL

Máster Universitario en Psicopedagogía
Universidad de Alcalá

Curso Académico 2021/22
Segundo Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Ocio Digital
Código:	201648
Titulación en la que se imparte:	Máster Psicopedagogía
Departamento y Área de Conocimiento:	Filología, Comunicación y Documentación. Área de Biblioteconomía y Documentación
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	4
Curso y cuatrimestre:	1º Curso / 2º Cuatrimestre
Profesorado: Correo electrónico:	Esmeralda Serrano Mascaraque esmeralda.serrano@uah.es
Horario de Tutoría:	A convenir con el profesor
Idioma en el que se imparte:	Castellano

1. PRESENTACIÓN

Pensar en ocio digital puede sumergirnos en un concepto controvertido, el cual trataremos de dar respuesta en esta asignatura. El ocio digital está ligado a todas las posibilidades que dan el ordenador, Internet, las consolas de juego, los móviles, otros dispositivos digitales e Internet. Ante todo, cabe preguntarse ¿Qué actividades de ocio digital se pueden realizar? Y sobre todo, ¿qué aportan estas actividades? Al realizar actividades de Ocio Digital se aprende y se adquieren habilidades relacionadas con el medio digital. Por tanto, los objetivos de esta asignatura están enfocados a comprender todas sus formas de uso e introducirnos en un contexto digital donde se puedan generar espacios de aprendizaje. A través del entretenimiento -propio de las actividades de ocio digital- el usuario puede obtener competencias y habilidades que fortalecerán su alfabetización digital.

Abstract:

Thinking about digital leisure can submerge us in a controversial concept, which we will try to answer in this subject. Digital leisure is linked to all the possibilities offered by the computer, the Internet, game consoles, mobiles, other digital devices and the Internet. First of all, what digital leisure activities can be done? And, above all, what do these activities bring? When doing Digital Leisure activities you learn and acquire skills related to the digital medium. Therefore, the objectives of this subject are focused on understanding all its uses and introducing us into a digital context where learning spaces can be generated. Through the entertainment - own of the digital leisure activities - the user can obtain competences and abilities that will strengthen his digital literacy.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

1. Ser capaz de interpretar las políticas educativas derivadas de un contexto social dinámico y en continua evolución.
2. Ser capaz de aplicar los fundamentos los modelos de orientación e intervención asumiendo una actitud reflexiva y crítica como parte consustancial al ejercicio profesional.
3. Detectar las necesidades psicoeducativas de las personas y organizaciones a partir de diferentes metodologías, instrumentos y técnicas.
4. Planificar, organizar e implementar servicios psicopedagógicos favoreciendo el trabajo en red entre los diferentes agentes e instituciones socioeducativas.

Competencias transversales:

1. Valorar la relevancia del conocimiento científico para el desempeño profesional de un modo crítico, autónomo y contrastado.
2. Desarrollar habilidades interpersonales, comunicativas y de trabajo en equipo.
3. Resolver problemas y tomar decisiones en contextos multiprofesionales aplicando los conocimientos adquiridos.
4. Actualizar y usar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para el diseño, desarrollo y mejora de la práctica profesional.
5. Desarrollar una actitud crítica en el ejercicio de la profesión, y adquirir independencia y autonomía.
6. Actuar teniendo en consideración el código ético y deontológico de la profesión.

Competencias específicas:

1. Identificar las técnicas que contribuyen a favorecer la participación a través de nuevas formas de expresión y comunicación en situaciones de ocio, de forma que también allí sea posible aprender.
2. Demostrar comprensión, con una actitud crítica, de la naturaleza y los alcances de las nuevas formas de ciudadanía.
3. Crear y mantener un papel activo en la construcción de nuevos conocimientos culturales.
4. Diseñar proyectos aplicados a situaciones profesionales que impliquen recursos digitales en entornos multimedia orientados al ocio.
5. Poner en práctica procesos de valoración crítica, relacionados con los contenidos de los nuevos medios de comunicación.

3. CONTENIDOS

Bloques de contenido (se pueden especificar los temas si se considera necesario)	Total de clases, créditos u horas
<ul style="list-style-type: none"> • Los medios y el acceso al conocimiento: hacia una cultura participativa. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bloque 1. Ocio y nuevos escenarios de aprendizaje. ○ Bloque 2. Los usuarios como creadores y consumidores de cultura y conocimiento ○ Bloque 3. Espacios para la colaboración creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1,5 créditos

<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios de construcción compartida de conocimiento. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bloque 4. Comunidades virtuales y redes sociales en Internet: Nuevas formas de socialización. ○ Bloque 5. Videojuegos y juegos en red como potenciadores de la cultura participativa. ○ Bloque 6. Convergencia mediática: televisión y radio como escaparate de otros medios en la era digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1,5 créditos
<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios de conocimientos aplicados a la educación. Nuevas TIC. <ul style="list-style-type: none"> ○ Bloque 7. Aprender a leer y escribir en la red. ○ Bloque 8. SEO y posicionamiento en buscadores. ○ Bloque 9. Ciberactivismo y movimientos sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 créditos

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.-ACTIVIDADES FORMATIVAS

4.1. Distribución de créditos (especificar en horas)

Número de horas presenciales:	40 horas de trabajo con el grupo completo en clases teóricas y teórico-prácticas, así como sesiones prácticas participativas de trabajo en pequeños grupos
Número de horas del trabajo propio del estudiante:	15 horas de trabajos de grupo 15 horas de búsqueda y selección de materiales 15 horas de trabajo en la plataforma virtual 15 horas de lectura y estudio de contenidos
Total horas	100 horas

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Metodología:

Se pretende desarrollar el aprendizaje experiencial y cooperativo; facilitando las oportunidades suficientes para que los participantes vivencien en sus propios procesos de aprendizaje las estrategias que tienen que desarrollar en su futuro profesional. Para ello, será fundamental la participación del alumno en el análisis de diferentes recursos para el ocio como instrumentos de aprendizaje.

Estrategias:

Clases expositivas; trabajo en grupo cooperativo; role playing...

Actividades formativas:

La elaboración de un Portafolio o Carpeta de Aprendizaje en formato digital para la construcción compartida del conocimiento. Se integrarán en este recurso los análisis y planteamientos fundamentales de las lecturas realizadas, así como la evaluación de los distintos recursos de ocio digital que se pondrán a disposición de los estudiantes.

Materiales y recursos:

Materiales impresos y recursos electrónicos.

5. EVALUACIÓN: Procedimientos, criterios de evaluación y de calificación¹

Procedimientos de evaluación:

Los procedimientos de evaluación previstos para esta asignatura son, según se recoge en la Normativa Reguladora de los Procesos de Evaluación de los Aprendizajes (Consejo de Gobierno de 24 de marzo de 2011), dos: evaluación continua y evaluación final.

El estudiante tiene derecho a disponer de dos convocatorias en el curso académico, una ordinaria y otra extraordinaria, de acuerdo al artículo 6 de la citada normativa.

La convocatoria ordinaria estará basada en la evaluación continua, salvo en el caso de aquellos estudiantes a los que se haya reconocido el derecho a la evaluación final en los términos del artículo 10 de la Normativa Reguladora de los Procesos de Evaluación de los Aprendizajes. La elección de un tipo de evaluación excluye el otro y, por tanto, los estudiantes que sigan la evaluación continua no podrán acogerse a la evaluación final en la convocatoria ordinaria. La convocatoria extraordinaria se realizará por el procedimiento de evaluación final.

5.1. Evaluación Continua

Convocatoria Ordinaria:

Procedimiento de Evaluación Continua:

Se regirá de acuerdo a la normativa de evaluación de la UAH (Art. 9). Se evaluará la participación activa de los alumnos en todas las actividades presenciales y trabajos realizados, así como las habilidades desarrolladas durante las enseñanzas prácticas. Los alumnos deberán demostrar un nivel mínimo en la adquisición de las competencias correspondientes para que se obtenga su calificación global.

El proceso de evaluación se basará en la realización de varias pruebas presenciales escritas y otras actividades evaluables, tanto grupales como individuales, (pruebas prácticas con ordenador y/o elaboración de trabajos y ejercicios, lecturas comprensivas evaluables, etc.).

Participar en la evaluación continua supone consumir la convocatoria ordinaria. Los estudiantes de evaluación continua figurarán como no presentados en esta convocatoria si no participan en el proceso de evaluación descrito anteriormente.

En caso de no superar la convocatoria ordinaria, los alumnos tendrán derecho a realizar un examen final en la convocatoria extraordinaria.

5.2. Evaluación Final

Procedimiento de Evaluación Final:

Se realizará un examen final escrito que consistirá en una parte práctica y/o una parte teórica que permita valorar la adquisición de las competencias recogidas en la guía docente. La parte práctica podrá realizarse en el aula de ordenadores. Los alumnos deben contactar con el profesor durante la primera semana de clase para que les oriente en este sentido.

Convocatoria Extraordinaria:

Se realizará un examen con el mismo formato que el de la Evaluación Final.

5.3. Criterios de Evaluación

Criterios de evaluación:

- Participación activa en el desarrollo del curso.
- Comprensión de los conceptos fundamentales de la asignatura.
- Análisis crítico de los temas tratados.
- Aplicación de los contenidos a situaciones y problemas concretos.
- Realización de los trabajos de manera comprensiva, bien estructurados y fundamentados y/o realización de prueba escrita.*
- Originalidad en el planteamiento y enfoque de los trabajos.
- Entrega de los trabajos en tiempo y forma.
- Expresión oral y escrita clara y coherente.
- Ampliación de las fuentes de información.
- Estudio y planificación de las sesiones prácticas, previo a su realización.
- Exposición de los trabajos, rigor y claridad en las presentaciones; así como en la exposición.
- Implicación en los grupos de aprendizaje cooperativo.

* En caso de realizar prueba escrita, ésta no podrá superar el 40%; por lo que el 100% anterior pasará a ser el 60% de la calificación restante.

5.4. Criterios de Calificación

Evaluación continua: el aprendizaje de cada alumno se valorará mediante datos objetivos procedentes de varias pruebas presenciales escritas y otras actividades evaluables, utilizando una media ponderada para el cálculo de la nota final. En lo relativo a la calificación final de las pruebas realizadas en la evaluación continua, dichas pruebas no tendrán una ponderación superior al 40% en el conjunto de la calificación. Suponiendo un 40% para las prácticas individuales y un 40% para las prácticas grupales. El porcentaje de dichas actividades evaluables dependerá del número de ellas que se realicen durante el desarrollo de la asignatura. Asimismo, se reserva el 20% de la calificación final para la evaluación de la participación activa y la implicación en los grupos de aprendizaje cooperativo.

Evaluación final: el examen final supone el 100% de la calificación. Los alumnos deben contactar con la profesora durante la primera semana de clase para que les oriente sobre el examen y el modo de prepararlo.

Convocatoria extraordinaria: iguales criterios que en la Evaluación Final.

Según el R.D 1125/2003 que regula el Suplemento al Título, las calificaciones deberán seguir la escala de adopción de notas numéricas con un decimal y una calificación cualitativa:

- 0,0 - 4,9 SUSPENSO
- 5,0 - 6,9 APROBADO
- 7,0 - 8,9 NOTABLE
- 9,0 - 10 SOBRESALIENTE
- 9,0 - 10 MATRÍCULA DE HONOR limitada a 5% (no más del 5% del alumnado matriculado).

6. BIBLIOGRAFÍA

Bruns, A. (2008) Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond : from production to produsage. Peter Lang.

Carpentier, N., & De Cleen, B. (2008) Participation and media production: critical reflections on content creation. Cambridge Scholars Pub.

Jenkins, H. (2010) Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión. Barcelona: Paidós Ibérica

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21 Century. MacArthur Foundation Retrieved December, 21, 2006, from <http://www.projectnml.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>

Jenkins, H. (2009) Fans, Blogger y videojuegos: La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós Iberica

Jenkins, H. (2008) Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós Iberica

Juul, J. (2009). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Kress, G. (2003). Literacy in the new media age. London & New York: Routledge.

Lacasa, P. (2010) Entrevista Henry Jenkins. Cuadernos de pedagogía Nº 398, Febrero 2010 (Ejemplar dedicado a: Alfabetizaciones múltiples), pp. 52-56

Lacasa, P., & GIPI (2006). Aprendiendo periodismo digital. Historias de pequeñas escritoras. Madrid: Visor- Antonio Machado.

Lacasa, P. (2011) Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Morata.

Prensky, M.R. (2010) Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning. Corwin Press.
Bruns, A. (2008) Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond : from production to produsage. Peter Lang.

Robert J. Sternberg (2002) Handbook of Creativity. Cambridge: University Press

Sexton, J. (2008). Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual (Music and the

Moving Image). Edinburgh, UK: Edinburgh University Press.

Sturken, M. & Cartwright, L (2009) Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. Oxford: Oxford University Press.

7. ORGANIZACIÓN DOCENTE ANTE UN ESCENARIO CON RESTRICCIONES DE MOVILIDAD O DE PRESENCIALIDAD

Si las autoridades sanitarias consideraran necesaria la suspensión de la actividad docente presencial o las circunstancias de la asignatura lo requieren, la docencia, o parte de la misma, continuaría con la metodología online hasta que se levantara la suspensión, momento en el que se volvería a la modalidad presencial.