



GUÍA DIDÁCTICA

Curso de “Tecnologías aplicadas a las Ciencias Sociales”

Edición octubre 2007 – mayo 2008



instituto
universitario
de posgrado

Universidad de Alicante
Universidad Autónoma de Barcelona
Universidad Carlos III de Madrid
Santillana Formación

Índice

Introducción al Curso.....	3
Objetivo del curso.....	4
Contenido del curso	5
Autoría del curso	6
Plan de Trabajo.....	7
Estudiar en el IUP.....	8
Información de interés	10

Introducción al Curso

El contexto educativo no es ajeno al impacto que las tecnologías de la información y la comunicación están provocando en el ámbito social e industrial. Abundan las iniciativas y proyectos públicos, desde instancias comunitarias, nacionales o regionales, que apoyan la implantación de Internet en las escuelas y el uso masivo de estas tecnologías en la enseñanza. De forma espontánea, las nuevas generaciones se familiarizan con el uso de las tecnologías, a través del móvil, el chat y la web.

Desarrollar una educación actual y cuyo fin sea el de formar para el futuro exige considerar y asumir el rol preponderante que tienen las TIC. Impone, asimismo, una nueva forma de enseñanza-aprendizaje que incluye la integración de los recursos tecnológicos en el aula y en la gestión de los centros escolares. La actualización de conocimientos y capacidades de profesores y gestores es, al respecto, una demanda profesional pero, también, una respuesta necesaria a la realidad sociocultural y económica en la que trabajan.

Pretendemos, en principio, introducir al docente en la producción de programas multimedia para soporte físico o para Internet, al diseño de programas multimedia para la formación y a la elaboración de su propio material didáctico a partir de técnicas multimedia.

Este curso está dirigido a instruir a los y las participantes en el uso de estas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a las ciencias sociales. En este contexto, la innovación educativa, curricular u organizativa debe plantearse las siguientes cuestiones: ¿qué cambios son necesarios y deseables en las organizaciones de la sociedad del conocimiento?, ¿cómo introducir conceptos como el aprendizaje permanente, la globalización y sostenibilidad, los derechos humanos, la multiculturalidad y el uso de las nuevas tecnologías en la educación?, ¿cómo podemos plantearnos la viabilidad de los cambios y la forma de conseguirlos?

Asimismo, no debemos olvidar que cualquier intervención debe tener en cuenta tanto las complejas relaciones que mantiene la educación con el sistema social, cultural y económico como la necesidad de pasar de actuaciones individuales a colectivas e institucionales si queremos promover cambios estables y asumidos.

Las reflexiones sobre el contexto y contenido de la innovación son una parte importante del presente curso, que también proporciona elementos para poder planificar, desarrollar y evaluar procesos de cambio.

Objetivo del curso

El objetivo genérico del Curso es proporcionar un conocimiento suficiente sobre los modelos de programas multimedia, desarrollar habilidades básicas de diseño de programas multimedia y los procesos de producción, e identificar las principales herramientas utilizadas en la producción para poder aplicarlas en el contexto de las ciencias sociales.

Nuestro objetivo final será, por tanto, enseñar y facilitar al profesorado la utilización en el aula de recursos tecnológicos, de manera que la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales pueda ser mucho más novedoso e interesante de lo que sería con los métodos tradicionales.

Y como objetivos más específicos:

- Proporcionar un marco en el que empezar a trabajar para distinguir los programas, sabiendo que éstos tienen diferentes diseños y concepciones.
- Considerar que los programas multimedia se hacen con la cabeza, no sólo con ordenadores. Es fundamental, por tanto, realizar un buen diseño. Con un diseño y un guión trabajado, ahorraremos tiempo e incrementaremos la calidad.
- Desarrollar el multimedia clásico y los documentos en Internet.
- Considerar que para hacer un programa multimedia es preciso integrar adecuadamente diversos elementos: textos, imágenes, sonido, animaciones, vídeo, etc.
- Analizar paso a paso cómo se elabora un guión multimedia.
- Producir tus propios elementos multimedia.
- Planificar el diseño didáctico del producto y desarrollar actividades complementarias.
- Crear un modelo instruccional propio aplicando las TIC a la enseñanza de las Ciencias Sociales.
- Facilitar la comprensión de conceptos de Ciencias Sociales utilizando métodos interactivos y una organización social de la clase.
- Fomentar el pensamiento crítico del alumno y la resolución de problemas a través de las TIC.

Contenido del curso

Diseño y producción de aplicaciones multimedia:

- Módulo ***Diseño y producción de aplicaciones multimedia:***
 1. Los modelos multimedia para la formación.
 2. El diseño de programas multimedia.
 3. Los procesos y herramientas de desarrollo multimedia.
 4. Producir multimedia para Internet.
 5. Los recursos específicos de producción.

- Módulo ***Técnicas multimedia aplicadas a la educación:***
 1. Multimedia: el software digital y los programas.
 2. Las técnicas de imagen, sonido, vídeo y animación.
 3. La captura y el formato de imágenes y el procesado.
 4. Los lenguajes de autor off-line y on-line para CD-ROM y web.

- Módulo ***Tecnologías aplicadas a las ciencias sociales:***
 1. Organización y comprensión de conceptos de ciencias sociales.
 2. Los métodos interactivos y la organización social de la clase.
 3. Habilidades: el desarrollo del pensamiento crítico.
 4. La comprensión del tiempo y el espacio.
 5. Evaluación de las tecnologías aplicadas a las ciencias sociales.

Autoría del curso

Diseño y producción de aplicaciones multimedia	Antonio Bartolomé Pina Profesor Titular de los estudios de comunicación audiovisual. Universidad de Barcelona.
Las técnicas multimedia aplicadas a la educación	Miquel Amador i Guillem Profesor Titular del Departamento de Pedagogía Aplicada. Director de Programas de Máster, Posgrados y Cursos de especialización relacionados con Educación y Multimedia. Universidad Autónoma de Barcelona. Carles Dorado Perea Profesor asociado del Departamento de Pedagogía Aplicada. Director de Programas de Máster, Posgrados y Cursos de especialización relacionados con Educación y Multimedia. Universidad Autónoma de Barcelona.
Tecnologías aplicadas a las ciencias sociales	Isabel Vera Profesora titular del Área de Didáctica de las Ciencias Sociales y Coordinadora del curso de Formación Inicial del profesorado de Secundaria en el ICE. Universidad de Alicante.

Plan de Trabajo

La impartición de los contenidos se realizará conforme al siguiente calendario:

- **Toma de contacto**; del 8 al 14 de octubre de 2007.
- **Impartición del curso**; del 15 de octubre de 2007 hasta el 18 de mayo de 2008:
 1. Módulo ***Diseño y producción de aplicaciones multimedia***: del 15 de octubre al 20 de diciembre de 2007.

Vacaciones de Navidad del 21 de diciembre de 2007 al 6 de enero de 2008

2. Módulo ***Técnicas multimedia aplicadas a la educación***: del 7 de enero al 9 de marzo de 2008.
3. Módulo ***Tecnologías aplicadas a las ciencias sociales***: del 10 de marzo al 18 de mayo.

Vacaciones de Semana Santa: del 17 al 23 de marzo de 2008

Nuestra recomendación es estudiar una media de 1 a 2 tareas por semana realizando las evaluaciones y enviándolas al profesor a medida que vaya terminando cada tarea.

No olvide consultar diariamente los tablones y los foros para ver si se han convocado debates en los que tiene que intervenir o las noticias que el profesor haya colgado. Con la misma asiduidad debe consultar el correo interno.

Consulte al profesor cualquier duda sobre el contenido que le pueda surgir y siga avanzando en el estudio.

Es fundamental que sea constante. Mientras que no se familiarice con el lenguaje propio de las materias que tiene que estudiar, posiblemente tendrá mayores dificultades en su aprendizaje, aunque comprobará como, poco a poco, adquiere más conocimientos con menos tiempo y esfuerzo.

La constancia y la dedicación son las garantías del éxito.

Estudiar en el IUP

Estudiar en el IUP supone una manera diferente de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos de los parámetros a los que estamos acostumbrados como alumnos presenciales no sirven cuando estudiamos on line.

La enseñanza tradicional-presencial se basa en el profesor; él es quien controla el proceso.

Las nuevas tecnologías aplicadas al campo de la educación a distancia han hecho que cambie el enfoque en el proceso. Ya no se habla de enseñanza sino de aprendizaje. Usted, como alumno del IUP, se va a convertir en protagonista de su propia formación, en responsable de su propio aprendizaje.

Ventajas del aprendizaje on line frente a la enseñanza presencial

- Ser el agente principal de su propia formación. Consiguiendo así un aprendizaje más activo y significativo.
- Tener una gran flexibilidad horaria. Podrá 'ir a clase' a la hora que más le convenga.
- Estudiar a su propio ritmo.
- Disponer de una atención y seguimiento individualizado por parte de los profesores y tutores.
- Eliminar las barreras espacio-tiempo-personas que le permitirán crear una comunidad virtual para así aprender con los otros y trabajar de forma colaborativa.
- Acceder al IUP desde cualquier ordenador con conexión a Internet.

El alumno del IUP

Ser alumno del IUP requiere, por lo tanto, un cambio en su comportamiento como alumno. A partir de ahora usted es el responsable de su aprendizaje y es necesario que asuma nuevas **funciones**:

- Planificar los tiempos de estudio según sus necesidades.
- Realizar un horario de trabajo.
- Evitar las distracciones.
- Cuestionar la información que recibes.
- Consultar a su profesor.
- Participar en los grupos de trabajo, en los foros, en la comunidad virtual.
- Realizar los ejercicios de autoevaluación para comprobar su progreso en la materia.
- Buscar información externa al curso para completar su formación.

Y también desarrollar determinadas **capacidades**:

- Trabajar en equipo de forma colaborativa.
- Aplicar la creatividad a la resolución de problemas.
- Aprender nuevos conocimientos y asimilar nuevas ideas rápidamente.
- Tomar nuevas iniciativas y ser independiente.
- Identificar problemas y desarrollar soluciones.
- Reunir y organizar hechos.
- Realizar comparaciones sistemáticas.
- Identificar y desarrollar soluciones alternativas.
- Resolver problemas de forma independiente.

Información de interés

Atención al alumno

24 horas

a través del correo
electrónico:

info@iup.es

Asistencia técnica

24 horas

a través del correo
electrónico:

asistencia@santillana.es

Tutores	Están disponibles en el Campus Virtual a través del correo interno.
----------------	---

Departamento	Teléfono	Fax	E-mail	Horario
	Código de país +34			Peninsular Español
Atención al Alumno	91 744 94 12	91 744 93 02	info@iup.es	Lunes a Viernes 9:30 – 14:00 16:00 – 18:30
Asistencia Técnica	902 215 512	91 744 93 02	asistencia@santillana.es	Lunes a Viernes 9:00 – 19:00

Acceso al Campus Virtual	En www.iup.es haz click en “Campus” Para acceder al Campus necesitarás un usuario y una clave que te serán proporcionados por correo electrónico. Para cualquier problema relacionado con el funcionamiento del Campus Virtual ponte en contacto con el Departamento de Asistencia Técnica
---------------------------------	---

Edificio Grupo Santillana, C/Torrelaguna 60, 28043 Madrid (España)