



GUÍA DOCENTE

Ocio digital

Máster Universitario en Psicopedagogía

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2023/2024

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Ocio Digital
Código:	201648
Titulación en la que se imparte:	Psicopedagogía
Área de Conocimiento:	Filología, Comunicación y Documentación. Área de Biblioteconomía y Documentación
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	4
Curso y cuatrimestre:	1
Profesorado:	Esmeralda Serrano Mascaraque esmeralda.serrano@uah.es
Horario de Tutoría:	Se comunicará a los alumnos/as el primer día de clase.
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.

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	Total de clases, créditos u horas
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
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
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

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
Materiales y recursos	Materiales impresos y recursos electrónicos.

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

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

Se registrará 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

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.

5.3. Convocatoria Extraordinaria

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

5.4. 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.

5.5. 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 o 5% (no más del 5% del alumnado matriculado).

Durante el desarrollo de las pruebas de evaluación han de seguirse las pautas marcadas en el Reglamento por el que se establecen las Normas de Convivencia de la Universidad de Alcalá, así como las posibles implicaciones de las irregularidades cometidas durante dichas pruebas, incluyendo las consecuencias por cometer fraude académico según el Reglamento de Régimen Disciplinario del Estudiantado de la Universidad de Alcalá.

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 N° 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.
- Preisky, 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.
- 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.