



**Guía Académica de la asignatura**

**“Educación y transmedia”**

**GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA**

**TRANSMEDIA**

**Curso 2019-2020**

**Educación y transmedia**
**1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN**

<b>Nombre de la Asignatura</b>		EDUCACIÓN Y TRANSMEDIA	
<b>Carácter</b>	Básico <input checked="" type="checkbox"/>	Obligatorio <input type="checkbox"/>	Optativo <input type="checkbox"/>
	Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
<b>Materia</b>	EXPERIENCIAS TRANSMEDIA		
<b>Curso</b>	<b>Semestre</b>	<b>Créditos</b>	
Segundo	Primero	6 ECTS	
<b>Profesor/a</b>	M <sup>a</sup> Trinidad (Iruñe) Labajo González		
<b>Despacho</b>	<b>Teléfono</b>	<b>E-mail</b>	
Coordinación de Estudiantes	917401980 ext.216	<a href="mailto:irune@lasallecampus.es">irune@lasallecampus.es</a>	
<b>Horario de Tutorías</b>			
<b>Horario de Clases</b>	<a href="#">Horarios de Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia</a>		
<b>Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria</b>	Del 16 de septiembre al 24 de enero		
<b>Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria</b>	Del 22 al 26 de junio (asignaturas del 1º semestre)		

**Educación y transmedia**
**2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Asignaturas que debe haber superado el alumnado</b>	No se han establecido.
<b>Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura</b>	No se han establecido.
<b>Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura</b>	No se han establecido.
<b>Otras observaciones</b>	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas: "Inteligencia artificial, robótica y big data", "Gamificación" y "Realidad virtual y realidad aumentada", con las que se establece una especial vinculación.

**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

OE1: Analizar cuál es el fin de la educación.  
 OE2: Tomar conciencia del modo en que aprenden los seres humanos en sus distintas etapas de vida.  
 OE3: Analizar distintas opciones para estructurar los aprendizajes.  
 OE4: Conocer las tendencias en educación, en los ámbitos formales e informales y en el contexto institucional y empresarial.  
 OE5: Comprender el papel de las tecnologías para abordar los desafíos educativos que presenta la sociedad del siglo XXI.

OA1: Comprender el sentido de la narrativa en la vida de las personas y las oportunidades que se derivan en el ámbito educativo.  
 OA2: Desarrollar la conciencia de cultura y biología asociada a la identidad personal y a los modelos de identidad que se observa en los medios y se extienden al sistema educativo en los ámbitos institucionales públicos y privados.  
 OA3: Analizar las oportunidades que presentan los medios para potenciar una cultura de desarrollo personal y encuentro en el contexto educativo.

**Educación y transmedia****4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E4. Desarrollar narrativas a través de diferentes formatos mediáticos que consigan vincular a las audiencias.
- E12. Diseñar programas tecnopedagógicos innovadores en procesos docentes de índole presencial o a distancia.
- E16. Evaluar la calidad de cualquier proyecto transmedia.
- E20. Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- E25. Identificar y desarrollar estrategias innovadoras para favorecer la inclusión de las personas con diversidad funcional.

**4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

- T1. Capacidad de análisis y síntesis
- T2. Capacidad de organización y planificación
- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio
- T5. Resolución de problemas
- T7. Trabajo en equipo
- T14. Creatividad

**4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES**

- N1. Actitud positiva ante la interculturalidad y la diversidad: comprender y tolerar contextos culturales diversos, aprovechando sus valores y potencialidades, respetando en todo momento las costumbres y formas de pensar de personas de otros países, culturas o razas, así como promover la igualdad y los principios de accesibilidad universal y el respeto a los Derechos Humanos y libertades fundamentales.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

**Educación y transmedia**
**5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

<b>Bloque 1</b>	El complejo prisma de la educación: de sabios, filósofos y pedagogos.		
<b>Créditos</b>	<b>Horas Interacción Profesorado (lectivas)</b>	<b>Horas Trabajo Autónomo</b>	<b>Semanas Lectivas Previstas</b>
2	20	30	5
<b>Descripción del contenido del bloque</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es educar?</li> <li>• Visión diacrónica del concepto de educación.</li> <li>• Implicaciones del concepto de educación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• Contextos educativos: educación formal, educación no formal y formación continua.</li> <li>• Medios con vocación educativa</li> <li>• Educación 3.0</li> </ul>			
<b>Bibliografía básica del bloque</b>			
<p>Delors, J. (1996): <i>La educación encierra un tesoro</i>. París: UNESCO.</p> <p>Gadotti, Moacir (2011). <i>Historia de las ideas pedagógicas</i>, México: Siglo XXI.</p> <p>Redondo García, E. (dir.) (2010): <i>Introducción a la Historia de la educación</i>, Barcelona: Ariel.</p> <p>En el campus virtual se incluyen otros documentos digitales básicos para el desarrollo del bloque.</p>			
<b>Bibliografía complementaria del bloque</b>			
<p>Fullat, O.; Sarramona, J. (1982). <i>Cuestiones de educación</i>, Barcelona: Ceac.</p> <p>López Herrerías, J.A. (1996). <i>Tratado de Pedagogía General</i>, Madrid: Playor-Educación.</p> <p>Núñez, L.; Romero, C. (2003). <i>Pensar la educación. Conceptos y opciones fundamentales</i>, Madrid: Pirámide.</p> <p>Trilla, J. (1985). <i>La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social</i>, Barcelona, Ariel.</p> <p>Sarramona, J. (1997). <i>Fundamentos de educación</i>, Barcelona: Ceac.</p> <p>Sarramona J. (2008): <i>Teoría de la educación. Reflexión y normativa pedagógica</i>, Barcelona: Ariel.</p>			

<b>Bloque 2</b>	Educar en el siglo XXI: de soñadores, innovadores y mediadores.		
<b>Créditos</b>	<b>Horas Interacción Profesorado (lectivas)</b>	<b>Horas Trabajo Autónomo</b>	<b>Semanas Lectivas Previstas</b>
2	20	30	5
<b>Descripción del contenido del bloque</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos educativos en el primer mundo y en países en vías de desarrollo</li> <li>• Editoriales educativas</li> <li>• E-learning eficaz</li> </ul>			

### Educación y transmedia

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación in-company</li> <li>• TICs y educación</li> <li>• Storytelling y educación</li> </ul>
<b>Bibliografía básica del bloque</b>
<p>Carbonell Sebarroja, J. (2014). <i>Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa</i>, Octaedro: Barcelona.</p> <p>Prensky, M. (2014): <i>No me molestes, mamá, ¡estoy aprendiendo!</i>. Madrid: Ediciones SM.</p> <p>Robinson, K. (2015): <i>Escuelas creativas: la revolución que está transformando la educación</i>, Madrid: Grijalbo.</p> <p>En el campus virtual se incluyen otros documentos digitales básicos para el desarrollo del bloque.</p>
<b>Bibliografía complementaria del bloque</b>
<p>Bona, C. (2016). <i>Las escuelas que cambian el mundo</i>, Barcelona: Plaza y Janés.</p> <p>Gross, B. (Coord.) (2008). <i>Videojuegos y aprendizaje</i>, Barcelona: Graó.</p> <p>Lacasa, Pilar (2011). <i>Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales</i>. Barcelona: Editorial Morata.</p> <p>Morin, E. (2015). <i>Enseñar a vivir; manifiesto para cambiar la educación</i>, Buenos Aires: Nueva Visión</p> <p>Morin, E. (2015) <i>Los siete saberes necesarios de la educación del futuro</i>, Buenos Aires: Nueva Visión</p> <p>Siraj-Blatchford, J. (Comp.) (2005). <i>Nuevas Tecnologías para la Educación Infantil y Primaria</i>, Madrid: MEC y Morata</p>

<b>Bloque 3</b>	La narrativa transmedia, en los ámbitos educativos: proyectando el futuro		
<b>Créditos</b>	<b>Horas Interacción Profesorado (lectivas)</b>	<b>Horas Trabajo Autónomo</b>	<b>Semanas Lectivas Previstas</b>
2	29	30	6
<b>Descripción del contenido del bloque</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos para el aula</li> <li>• Proyectos editoriales</li> <li>• Proyectos televisivos</li> <li>• Proyectos de e-learning</li> <li>• Proyectos para empresa</li> </ul>			
<b>Bibliografía básica del bloque</b>			
<p>Jenkins, H., Ford, S. (2015). <i>Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red</i>. Barcelona: Gedisa</p> <p>En el campus virtual se incluyen otros documentos digitales básicos para el desarrollo del bloque.</p>			

---

## Educación y transmedia

<b>Bibliografía complementaria del bloque</b>
---

- |  |
|--|
| <p>Martínez Rodrigo, E. (2008). <i>Interactividad digital nuevas estrategias en educación y comunicación</i>. EOS</p> <p>Scolari. (2014). <i>Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá)</i>. Barcelona: Grupo Planeta</p> <p>Scolari. (2013). <i>Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan</i>. Barcelona: Grupo Planeta</p> |
|--|

**Educación y transmedia**
**6. METODOLOGÍA**
**Interacción con el profesorado**

Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros ..... <input type="checkbox"/>

**Características de la metodología y elección del proceso de trabajo**

Se trata de una asignatura teórico-práctica en la que tanto las explicaciones de la profesora como el trabajo de los alumnos, individual o en grupo, protagonizarán el desarrollo de las sesiones. Trabajaremos fundamentalmente leyendo, compartiendo y haciendo.

Los estudiantes elaborarán, a lo largo del curso, un portafolios que recoja todo el proceso de aprendizaje, desde el principio de la asignatura, con reflexiones al respecto. Puede realizarse en cualquier formato, pero debe poder exponerse (narrarse) al grupo al final de curso.

**Descripción de la metodología**

Se trabajará a partir de la teoría socioconstructivista del aprendizaje, sobre los conocimientos previos y la experiencia personal de los alumnos, a través del diálogo, la investigación, la reflexión y el learning by doing para conseguir un aprendizaje significativo de cara al futuro profesional.

La participación de los alumnos será clave tanto en las sesiones más expositivas como en las sesiones de trabajo a partir de artículos, libros, material educativo, actividades...

**Trabajo autónomo**

- Trabajos y tareas individuales
- Trabajos en equipo
- Estudio y/o preparación de la asignatura
- Lecturas y ampliaciones

**Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado**

El trabajo autónomo se centrará fundamentalmente en documentarse, completar el trabajo desarrollado en el aula y elaborar el portafolios que se presentará al grupo al finalizar el curso.

**Tutorías programadas** (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)

No hay tutorías programadas como tales. Los estudiantes pueden solicitar tutorías presenciales u online en cualquier momento.



**Educación y transmedia**
**7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO**

[Enlace a horarios de Diseño y gestión de proyectos transmedia](#)

<b>8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO</b>		<b>Horas</b>	<b>Porcentaje</b>
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	10 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	50 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	30 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	30 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	0 h	
	Lecturas y ampliaciones	30 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

**Educación y transmedia**
**9. EVALUACIÓN**
**Técnicas e instrumentos y porcentajes**

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	10 %
Trabajo en grupo	10 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	50 %	Participación	20 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

**Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)**

Los estudiantes serán evaluados a diario por sus participación en los diálogos del aula y por sus aportaciones a los temas tratados.

Los trabajos cooperativos se nutrirán de la investigación personal de cada uno de los miembros, pero se evaluarán de forma grupal atendiendo a los criterios que consensuen la profesora y los estudiantes.

Tanto el trabajo de aula como el autónomo se evidenciarán en la elaboración del e-portafolios enfocado a desarrollar y evaluar tanto los objetivos como las competencias en las que sustenta esta asignatura y que supondrá un 50% de la calificación final de la misma.

Por coherencia con el planteamiento metodológico, los estudiantes deberán haber cubierto la asistencia a clase, al menos en un 60%, para ser evaluado en la convocatoria ordinaria.

**Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria**

Los criterios y las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria son los mismos que para la convocatoria ordinaria. Las calificaciones obtenidas se conservarán.

Si un estudiante suspende la asignatura en la convocatoria extraordinaria, las notas parciales aprobadas **no** se guardarán para cursos venideros.

**Educación y transmedia**

<b>10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA</b>					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Presentación / Bloque 1	Todas	Introducción, trabajo cooperativo	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
2	Bloque 1	Todas	Flipped Classroom, trabajo cooperativo	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
3	Bloque 1	Todas	Flipped Classroom, trabajo cooperativo	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
4	Bloque 1	Todas	Presentación trabajo cooperativo	Documentación y portafolios	Participación, producto y portafolios
5	Bloque 1	Todas	Videofórum, conclusiones.	Portafolios	Participación y portafolios
6	Bloque 2	Todas	Introducción, videofórum	Portafolios	Participación y portafolios
7	Bloque 2	Todas	Flipped Classroom, videofórum	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
8	Bloque 2	Todas	Flipped Classroom	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
9	Bloque 2	Todas	Flipped Classroom	Documentación y portafolios	Participación y portafolios
10	Bloque 2	Todas	Flipped Classroom y conclusiones	Portafolios	Participación, producto y portafolios
11	Bloque 3	Todas	Introducción, análisis documental	Portafolios	Participación y portafolios
12	Bloque 3	Todas	Desarrollo proyecto	Proyecto y portafolios	Participación y portafolios
13	Bloque 3	Todas	Desarrollo proyecto	Proyecto y portafolios	Participación y portafolios
14	Bloque 3	Todas	Desarrollo proyecto	Proyecto y portafolios	Participación y portafolios

**Educación y transmedia**

15	Bloque 3	Todas	Presentación de proyectos y evaluación	Portafolios	Participación, producto y portafolios
16	Bloque 3	Todas	Presentación de portafolios personales	Portafolios	Participación, producto y portafolios
17					