

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

(curso 2024/25)

**Plan de Estudios -
Titulación**

0867 - GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL (2009-10)

Asignatura	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN SOCIAL	Créditos ECTS	6
Código	800244	Idioma	Español
Carácter	Obligatoria	Curso	3º
Módulo	Formación Socioeducativa		
Materia	Procesos y Técnicas de intervención Socioeducativa		

EQUIPO DOCENTE

El equipo docente de la asignatura está publicado en la página web y en el campus virtual del estudiante

1.- PRESENTACIÓN

Desde hace más de una década, la Cuarta Revolución Industrial ha modificado diversas esferas de nuestras vidas cotidianas. Aunque incipiente, tenemos disciplinas como inteligencia artificial, robótica, internet de las cosas, impresión en 3D, nanotecnología y biotecnología, que empiezan a desvelarse como avances tecnológicos que derivan en ventajas y oportunidades, pero también en desventajas, retos e incertidumbres: desigualdad, brecha digital, dependencia digital, ciberseguridad y mercado laboral.

Los efectos que la Cuarta Revolución desencadena en la sociedad, la cultura, la política y la economía conforman un nuevo estilo de vivir y de pensar. ¿Cuáles son esas habilidades cruciales que exige la Cuarta Revolución? ¿Cuáles son las necesarias para una intervención efectiva en lo social y lo educativo? ¿Cómo prepararnos como educadores sociales ante unas competencias digitales que no son accesibles para la mayoría? ¿Cuál es y será la nueva tarea educativa del Educador Social frente a la brecha digital? ¿Cómo podrá el Educador Social educar en la brecha digital de género?

El alcance de la asignatura es por tanto entender este nuevo escenario, y adquirir las competencias necesarias para desenvolverse digitalmente en un proyecto socioeducativo. Además, el enfoque es considerar la importancia de la tecnología como lenguaje para ampliar las capacidades de razonar, crear, expresarse y resolver problemas. Estas competencias se incorporan como un modo avanzado de pensar y crear asociados. La asignatura se imparte en el tercer curso del Grado en Educación Social, en el módulo de formación Socioeducativa.

2.-COMPETENCIAS

Generales	<p>CG.16.Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.</p> <p>CG 22. Gestionar y coordinar entidades, equipamientos y grupos, de acuerdo a los diferentes contextos y necesidades.</p>
Transversales	<p>CT1. Conocer la dimensión social y educativa de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual.</p> <p>CT2. Dominar estrategias de comunicación interpersonal en distintos contextos sociales y educativos.</p> <p>CT4. Analizar de forma reflexiva y crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan al: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales, cambios en las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.</p> <p>CT5. Valorar la importancia del liderazgo, el espíritu emprendedor, la creatividad y la innovación en el desempeño profesional.</p> <p>CT6. Valorar la importancia del trabajo en equipo y adquirir destrezas para trabajar de manera interdisciplinar dentro y fuera de las organizaciones, desde la planificación, el diseño, la intervención y la evaluación de diferentes programas o cualquier otra intervención que lo precisen.</p> <p>CT7. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC en el desarrollo profesional</p>
Módulo	<p>CM 16.1 Conocer los diversos medios y recursos disponibles para una gestión adecuada de cada intervención socioeducativa.</p> <p>CM 22.1 Conocer distintos sistemas de gestión de organizaciones de actividades socioeducativas adaptados a la naturaleza y ámbito de dichas organizaciones.</p>
Materia	<p>CM 16.1.1 Saber utilizar las TIC como recurso para la gestión e intervención socioeducativa.</p> <p>CM 16.1.2 Planificar y desarrollar programas socioeducativos utilizando los medios y redes de comunicación e información.</p> <p>CM 16.1.3 Aplicar recursos y medios adecuados a los procesos de intervención socioeducativa.</p> <p>CM 16.1.4 Saber diseñar recursos a utilizar en determinados procesos de intervención socioeducativa.</p> <p>CM 22.1.4 Incorporar las TIC en el sistema de Gestión de un centro socioeducativo</p>

3.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al superar la asignatura se espera que el alumnado:

Conozca el significado de la cuarta revolución industrial y la contextualice en el panorama educativo.
 Desafío educación-profesiones del futuro.

Profundice en las políticas de digitalización y capacitación digital (Europa, España, Madrid) y entender cómo afecta a la educación social

Adquiera las competencias digitales necesarias para localizar recursos tecnológicos. Conozca sus posibilidades para diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en el ámbito de la educación social.

Analice las brechas digitales, resultado de factores locales, internacionales, geopolíticos, sociales y económicos.

Comprenda las funciones de los productos tecnológicos en investigación educativa.

4.- CONTENIDOS

Bloque 1: Sociedad de la información y cuarta revolución. ¿Nativos digitales?

Explora el impacto de la cuarta revolución industrial, marcada por avances en tecnología digital, inteligencia artificial y robótica.

Bloque 2: Contexto de la digitalización como capacitación imprescindible

Se aborda la importancia de la digitalización en el contexto actual centrado en las competencias digitales de DigComp.

Bloque 3: Competencias digitales para el profesorado de educación social

Se proponen métodos y prácticas para integrar tecnologías digitales en la intervención social.

Bloque 4: Recursos tecnológicos para el ámbito del educador social (medio informático, Apps, videojuegos)

Se presentan recursos tecnológicos disponibles para educadores sociales, incluyendo software y aplicaciones en entorno móvil.

5.- METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología docente se inspira en el Modelo Pedagógico del CES y el enfoque DUA, cuyos objetivos son: desarrollar una educación inclusiva y de calidad, promover oportunidades para todo el alumnado y fomentar un aprendizaje significativo, experiencial y cooperativo en el que el estudiante es parte activa del proceso.

Esto implica enseñar a pensar de una manera fundamentada, ordenada, eficaz y práctica, que impulse la madurez y la autonomía, el interés por el aprendizaje y finalmente, la capacidad de transferencia a su futuro contexto profesional.

En el desarrollo de la asignatura se van a aplicar técnicas de aprendizaje que mejoran la construcción del pensamiento y favorecen la innovación tecnológica.

Por último, la asignatura puede incluir visitas formativas a centros educativos y entidades y/o charlas de profesionales en el aula con el objetivo de fortalecer el conocimiento directo del ámbito profesional.

Clases teóricas:

En los primeros bloques del curso se introducirán los temas por parte del docente a través de la presentación de exposiciones, con el apoyo de material digital. Previo a las exposiciones del docente, el alumnado deberá haber visualizado las presentaciones seleccionadas, e incluir un comentario en el Blog de la asignatura

Clases prácticas:

El alumnado tendrá que traer su propio ordenador, Tablet y Móvil y será el propio aula dónde se mostrará el uso de diferentes recursos. El uso de los programas, Apps... está orientado hacia su integración por parte del alumnado en el diseño de unidades de aprendizaje que deberán realizar como práctica de aula.

Metodologías activas:

- En línea con el enfoque metodológico definido en el CES Don Bosco, desarrollaremos una metodología que vaya más allá de presentar los contenidos, de transmitir el “qué”. Entendemos que nuestra misión es mediar para construir los contenidos, preparando a los alumnos para que sean capaces de construirlos de manera personal y de transferirlos a su futuro contexto profesional. Esto implica enseñar a pensar de una manera fundamentada, ordenada, eficaz y práctica, que impulse la madurez y la autonomía.
- Para ello emplearemos técnicas de pensamiento variadas que permitirán a los alumnos estructurar, profundizar y agilizar algunos procesos cognitivos; dinamizar el pensamiento; relacionarse con los demás; impulsar el conocer sobre el conocer (los procesos metacognitivos). Esto favorecerá el equilibrio en el desarrollo de capacidades. Nos apoyaremos en técnicas como la Rueda Lógica.
- Para dar solidez a las estructuras que queremos que construyan los alumnos, apoyaremos el desarrollo de las técnicas en organizadores gráficos y visuales. De esta manera, los procesos mentales que queremos estimular y afianzar van “tomando cuerpo” con los contenidos y se “visualizan” mejor.
- A lo largo del curso, plantearemos actividades a realizar de forma individual, en parejas, en pequeños equipos heterogéneos y en gran grupo. Aplicaremos para ello técnicas propias de la estrategia de aprendizaje cooperativo, como el folio giratorio y lápices al centro.

Del mismo modo, sacaremos partido de las posibilidades que ofrece la integración eficaz de herramientas digitales (flexibilidad, interactividad, simulación de realidades educativas...) para mejorar las experiencias de aprendizaje y alcanzar los objetivos planeados. Para ello utilizaremos herramientas como Genially, Socrative, Edpuzzle.

6.- ACTIVIDADES FORMATIVAS

El Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS), establece:

Asignaturas de 6 ECTS (1,8 ECTS presenciales y 4,2 ECTS no presenciales).

Asignaturas de 4 ECTS (1,6 ECTS presenciales y 2,4 ECTS no presenciales).

Asignaturas de 10 ECTS (3 ECTS presenciales y 7 ECTS no presenciales).

Actividades presenciales: exposición del profesor del contenido esencial de los temas, actividades prácticas de realización en el aula y tutoría para el seguimiento de la asignatura y supervisión del proyecto de investigación.

No presenciales: estudio independiente y autónomo y campus virtual.

Cada actividad formativa expresada en horas está recogida en el cronograma que el docente comparte con su grupo a través de la plataforma virtual en el inicio de las clases.

7.- EVALUACIÓN

7.1. Criterios de Evaluación

Con el objetivo de constatar la adquisición de las competencias descritas, se emplean técnicas de evaluación variadas. Para obtener la nota final aprobada, es necesario alcanzar al menos el 50% de la puntuación máxima en cada una de ellas.

Se tendrá en cuenta la asistencia regular del estudiante (no menos del 75%) para la calificación final de la asignatura. En concreto, por su carácter y competencias asociadas, la asistencia y participación del estudiante es requisito para aprobar todas aquellas actividades que se desarrollan en el aula.

El profesor, en el desarrollo de su docencia, podrá incluir requisitos de evaluación para las diferentes técnicas que se detallarán en las plantillas o rúbricas de evaluación pertinentes.

CRITERIOS COMUNES:

- Penalización del plagio o intentos de engaño en las técnicas de evaluación, suponiendo la pérdida de la convocatoria. El docente estimará si precisa aplicar técnicas complementarias en caso de detectarlo.
- Realización y entrega en fecha y forma establecida las actividades y trabajos encomendados.
- Para la cita y referencia de fuentes de información de los trabajos académicos, el alumnado debe seguir las recomendaciones de las normas APA vigentes.
- Ortografía en los trabajos académicos y en las pruebas escritas: Entendemos que el alumnado universitario tiene asumidas las capacidades lingüísticas en relación a la expresión oral y escrita. Por tanto, es primordial y obligatoria la corrección ortográfica (ortografía, acentuación y puntuación), gramatical y léxica en los trabajos y exámenes realizados.
- En los criterios de evaluación, se atenderán las indicaciones que el SQUAE sobre estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

ALUMNOS DE SEGUNDAS Y SUCESIVAS MATRÍCULAS

Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación.

Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación. Tendrán que presentarse al examen (60%) y realizar un proyecto final (40%)

7.2. Técnicas de Evaluación

TÉCNICA	TIPO DE PRUEBA	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	El alumnado realizará un cuestionario online en el que demostrará sus conocimientos teóricos y prácticos realizados en la asignatura. Examen final tipo test. Cada respuesta correcta suma 0,5 puntos. Cada respuesta errónea no resta	30%
Proyectos	Propuesta de intervención socioeducativa.	20%
Debates y exposiciones		
Casos prácticos	Actividades prácticas, individuales o grupales. Dispondremos de tiempo en clase para la realización de las mismas. La nota final de este ítem será el resultado de la media aritmética de estas actividades.	40%
Otros	Diseño de material socioeducativo tomando como base vídeo interactivo y basado en un ODS de la Agenda 2030	10%

8.- DOCUMENTACIÓN Y RECURSOS

8.1.- Bibliografía Básica

Álvarez, J. L. (2021). La educación superior técnico profesional frente a nuevos desafíos: La Cuarta Revolución Industrial y la Pandemia por COVID-19. *Revista Educación, Política y Sociedad*, 6(1),11-38.

Gutiérrez, R. C. (2017). Entornos humanos digitalizados: experiencias TIC en escenarios educativos. *Síntesis*.

Gutiérrez, R. C. (2018). Tendencias actuales en investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales. *Tendencias y tecnologías emergentes en investigación e innovación educativa*, 57-78.

Henao, J. C. (2021). ¿Cuarta revolución industrial? Contribuciones tecno sociales para la transformación social: Disrupción tecnológica, transformación y sociedad. *Universidad Externado. (Repositorio)*.

Lazo, D. H. (2016). La revolución que está transformando la educación. *Educationis Momentum*, 2(1), 147-150.

Marchena, I. M. (2019). Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula. *Comunicación y Pedagogía*, 90.

Martínez-Navarro, G. (2017). Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Tecnologías y nuevas tendencias en educación.*, 252-277.

Pérez, J. M. (2019). *Las claves de la Cuarta Revolución Industrial*. Libros de Cabecera.

Pérez-Rojas, J. G. (2020). Retos de las instituciones de educación superior para su articulación en la Industria 4.0. *Revista CEA*,6(11), 9-11.

Santacana, J. &. (2014). *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural: para una educación inclusiva*. Trea.

8.2.- Otros recursos

REVISADO Y CONFORME:

CARMEN VÍLLORA SÁNCHEZ

Coordinadora de grado.

FECHA: 22/07/2024