



## PROGRAMA DEL CURSO

### Educomunicación: creación e innovación multimedia. Cód. F03

**DIRECTOR:**

Dr. D. Tomás de Andrés Tripero.

**COORDINADOR:**

D. Mariano Ángel Zamora Santa Brígida

**ESCUELA EN LA QUE SE INSCRIBE EL CURSO:**

Escuela de Formación del Profesorado.

**HORARIO DEL CURSO:**

Mañanas de 9:00 a 14:00 horas, de lunes a viernes.

**NÚMERO DE ALUMNOS:**

20.

**PERFIL DEL ALUMNO:**

Alumnos interesados en innovación y en la comunicación educativa multimedia.

**FUNDAMENTACIÓN:**

La "educomunicación" es la nueva perspectiva abierta: los juegos de ordenador, el universo abierto- y no exento de riesgos – de Internet, las nuevas formas revolucionarias e increíbles de acceso a la música, a la inter-comunicación, a la información, se inscriben en ese universo de los nuevos "media" que se abre a la gente que se encuentra ahora en pleno proceso de formación educativa. Hay por tanto una especial necesidad de preparación del colectivo educador, de observar los resultados de las diferentes investigaciones experimentales sobre los efectos de los "media" en la psicología en desarrollo y en la educación escolar y adolescente, de analizar la producción más actual en educación multimedia y de acercarse a los últimos estudios que, sobre estas cuestiones, se producen, en gran número, en nuestro entorno.

**OBJETIVOS:**

- Conocer las características de la sociedad de la información y sus implicaciones en el ámbito educativo.
- Fomentar la reflexión crítica acerca del uso de las TIC.
- Explorar las posibilidades didácticas de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Reflexionar acerca de los roles del profesor y del alumno en los nuevos entornos tecnológicos de formación.
- Crear y utilizar los medios tecnológicos como instrumento de expresión y comunicación

## **PROGRAMA:**

- Presentación del curso. Explicitación del proyecto Infancine de la UCM sobre psicopedagogía de la comunicación audiovisual.
- Cómo aplicar los recursos multimedia a la transmisión del mensaje educativo. Temáticas: el cine de humor/ resolución de conflictos en Aula.
- Experiencias prácticas sobre tecnologías multimedia aplicadas a la educación.
- Experiencias prácticas sobre navegación en Campus Virtuales.
- Informática Educativa (I).
- Nuevos recursos para la realización de textos audiovisuales.
- Fundamentos de la estereoscopía. Cine 3d contemporáneo.
- La experiencia lúdico-creativa de los trailers ficticios.
- Informática Educativa (II).
- La innovación en el aula: lectoescritura y bilingüismo en la sociedad multimedia (I).
- El nacimiento del cine documental y educativo en España (I).
- El nacimiento del cine documental y educativo en España (II).
- Informática Educativa (III).
- La innovación en el aula: lectoescritura y bilingüismo en la sociedad multimedia (II).
- Videojuegos: análisis, actualidad, crítica, ideas para su creación y uso de sus recurso expresivos para la educación (I).
- Videojuegos: análisis, actualidad, crítica, ideas para su creación y uso de sus recurso expresivos para la educación (II).
- La innovación en el aula: lectoescritura y bilingüismo en la sociedad multimedia (III).
- Cómics: análisis, actualidad, crítica, ideas para su creación y uso de sus recurso expresivos para la educación.
- Clausura oficial del curso y entrega de diplomas.

## **ACTIVIDADES PRÁCTICAS:**

- Experimentar en el entorno del Campus Virtual. Técnicas y recursos para la comunicación educativa superior.
- Taller de literatura: ¿cómo ven los niños los libros?
- Taller multimedia: aprendizaje y uso de software educativo para la iniciación a la lectura y a la escritura.
- Taller de lectoescritura: técnicas de animación a la lectura y a la escritura.
- Taller de lectoescritura: "leo y escribo porque me gusta".
- Coloquio: cómo ponerlo en práctica en un aula.
- Coloquio: creando literatura.
- Discussion: "I don't speak english perfectly, but I speak".

- Discussion: CLIL, a way of improving or a way of disturbing.
- Multimedia workshop: using software for learning english.
- Workshop: enjoying english; different ways, same goals.
- Workshop: storytelling as a way of learning.
- Coloquio: la importancia de la creatividad en esta sociedad multimedia.
- Proyecto: elección de un tema y realización de un proyecto y una representación del mismo en el aula, en cualquier medio.
- Visualización de documentales culturales y educativos, durante la Segunda República, y debates a este respecto.
- Aplicación de los diferentes programas y herramientas informáticas educativas.

**PROFESORADO:**

- D. Tomás de Andrés Tripero, UCM.
- D. Mario Rajas Fernández, UCM.
- D. Jorge Cujó Arenas, UCM.
- D<sup>a</sup> Natividad Araque Hontangas.
- D. Gabriel Piuzzi Martínez, UCM.
- D<sup>a</sup> Marianela Vega Divassón, UCM.
- D. Mariano Ángel Zamora Santa Brígida, UCM