

MULTIMEDIA, EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE

(GLOBAL MEDIA LEARNING)

Curso de: Tomás de Andrés Tripero

Nº Horas	AFILIADOS A ANPE Y U.P. COMILLAS	NO AFILIADOS
110 h./11 Créditos (0,5000 puntos)	100 €	130 €
Matricula	Fechas realización	
	MIRAR CALENDARIO DE LA PÁGINA DE INICIO	

No cabe ya ninguna duda de que el impacto del universo multimedia, entendido como un novedoso y reciente medio de estimulación temprana del desarrollo, tanto en sus aspectos positivos como negativos, va a obligar a dar un giro espectacular, durante los próximos años de este siglo, no sólo a toda la psicología de la educación y del desarrollo en su conjunto, sino también a la neurociencia avanzada.

Esta situación nos permite crear estrategias curriculares para la mejora de las habilidades cognitivas y sociales a través de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información.

Finalmente deseamos transmitir la idea de que la estructura de aprendizaje digital es uno de los elementos básicamente “configuradores” de la arquitectura cognitiva y perceptiva.

Y si hay una estructura del aprendizaje digital, habrá - por tanto - una nueva “Psicología y una Pedagogía Multimedia” que desarrolle nuevas teorías y nuevos modelos de instrucción y aprendizaje.

OBJETIVOS

- Observar, analizar, interpretar y ser plenamente conscientes, de los efectos de los formatos y contenidos multimedia en el desarrollo del niño, desde su primer temprano encuentro con el mundo audiovisual hasta la fase de desarrollo adolescente.
- Establecer la relación entre el efecto de esos contenidos y la configuración cognitiva de la mente en desarrollo del niño, abriendo el camino a una nueva y actualizada perspectiva de la epistemología genética.

- Valorar como influye el impacto multimedia en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores: percepción, memoria, comprensión, aprendizaje e inteligencia, así como en los aspectos emocionales y conductuales.
- Ofrecer modelos, diseños y programas para el establecimiento de recursos avanzados de aprendizaje.

CONTENIDOS

“Modelos, diseños y programas de aprendizaje multimedia en los ámbitos escolar y adolescente.

Sus efectos en la conducta socio-emocional y en el desarrollo mental y cognitivo”.

A) Algunos principios teórico-prácticos de los que partir.

1. La perspectiva de una nueva cultura educativa multimedia digital.
2. Epistemología genética multimedia.

B) Algunos aspectos de la psicología del desarrollo de la “generación digital” que debemos conocer.

3. Atención, comprensión y procesamiento de la información audiovisual en la Edad Infantil.
4. El papel de los “media” en la construcción de la cognición, la inteligencia, la identidad, la empatía, la reactividad afectiva y los valores en la Edad Escolar.
5. Violencia digital y agresión escolar y adolescente.

C) Diseños, Programas y Modelos A. M. innovadores que podemos aplicar en ámbitos educativos. Recursos para docentes.

6. Modelos de un programa de Aprendizaje Multimedia en Educación Infantil.
 - 6.1. Un Modelo Familiar de Aprendizaje Audiovisual Infantil: estrategias para los padres y familiar.

- 6.2. Un Modelo Escolar de Aprendizaje Audiovisual Infantil: Estrategias psicopedagógicas de intervención en la Escuela Infantil.
- 6.3. Ideas para la elaboración de un programa de recursos educativos a partir del cine de animación.
7. Modelo de un programa de Aprendizaje Multimedia en la Fase Escolar y Adolescente del Desarrollo: Criterios para una alfabetización escolar en el lenguaje de la imagen.
8. Diseño de un programa de mejora de las capacidades intelectuales.
 - 8.1. ¿Cómo evaluar y mejorar la inteligencia fílmica?
 - 8.2. Modelo de un programa para la mejora de la inteligencia con la utilización de los recursos multimedia.

[INSCRIPCIÓN](#), sólo durante los periodos de matrícula.

(Fuera de estas fechas no se atenderán las inscripciones recibidas)