



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**COMUNICACIÓN, REDES Y TRABAJO
COLABORATIVO EN EDUCACIÓN**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A
LA ENSEÑANZA**

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2021-2022

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	6
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	6
METODOLOGÍA: ESCENARIO A.....	7
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	7
EVALUACIÓN	8
METODOLOGÍA: ESCENARIO B.....	9
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	9
EVALUACIÓN	10
BIBLIOGRAFÍA.....	11

RESUMEN

Centro	Facultad de Educación		
Titulación	Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Enseñanza		
Asignatura	Comunicación, redes y Trabajo Colaborativo en educación.	Código	F4C1M04003
Materia	Módulo Genérico		
Carácter	Formación obligatoria		
Curso	1º		
Semestre	1		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2021-2022		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Javier Ruíz Martínez
Correo electrónico	javier.ruiz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes con cita previa

Responsable de Asignatura	Ana María González Martín
Correo electrónico	ana.gonzalez@atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes con cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

COMPETENCIAS

Competencias básicas:

CB6

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8

Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9

Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10

Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias generales:

CG2

Analizar el marco metodológico de las tecnologías digitales aplicadas a la educación.

CG3

Analizar las nuevas relaciones y jerarquías que la transformación tecnológica ha originado en la comunidad educativa.

CG4

Aplicar conocimientos teóricos avanzados sobre el aprendizaje y la comunicación digital a la práctica docente.

CG5

Recopilar y sintetizar, de manera crítica, información relevante sobre tecnología educativa para generar reflexiones originales en este ámbito de estudio.

CG6

Fomentar el conocimiento propio y el intercambio de información sobre tecnología educativa a través del uso y / o creación de redes digitales para docentes.

CG7

Diseñar y elaborar recursos didácticos digitales que promuevan la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, el respeto de los Derechos Humanos y la formación ciudadana.

Competencias específicas:

CE4

Optimizar el uso de las redes sociales para fortalecer la comunicación y desarrollar proyectos educativos.

CE5

Adaptar programaciones educativas a diferentes escenarios virtuales de enseñanza.

CE6

Realizar modificaciones en programas informáticos de carácter educativo para su mejor adaptación a los diferentes currículos académicos.

CE7

Evaluar herramientas y materiales digitales en base a los criterios de calidad definidos por el INTEF.

CE8

Evaluar la integración de las tecnologías de la información en diferentes programas educativos y su impacto en los mismos.

CE9

Desarrollar las habilidades adecuadas para asesorar al alumnado en la creación de nuevos contenidos multimedia, así como en la edición y mejora de contenidos propios y ajenos.

CE10

Aplicar conocimientos básicos de programación y robótica al ámbito educativo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Diferenciar e identificar los diversos entornos virtuales de aprendizaje y comunicación.
- Colaborar en comunidades de enseñanza-aprendizaje online.
- Integrar las RRSS en el diseño y promoción de proyectos educativos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Unidad 1. Una nueva era educativa

Unidad 2. Diferenciación curricular.

Unidad 3. Artefactos digitales.

Unidad 4. Plataformas educativas.

Unidad 5. Comunidades de aprendizaje.

Unidad 6. Redes Sociales en el aula.

**ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA
(MEMORIA VERIFICADA)**

METODOLOGÍA: ESCENARIO A

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	15	100%
Clases programadas asíncronas, clases magistrales grabadas	6	0%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	12	50%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	24	25%
Estudio individual y trabajo autónomo	91	0%
Examen final presencial	2	100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	10%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados, así como el rigor de los contenidos.	30%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	60%

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

METODOLOGÍA: Escenario B

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	15	100%
Clases programadas asíncronas, clases magistrales grabadas	6	0%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	12	50%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	24	25%
Estudio individual y trabajo autónomo	91	0%
Examen final presencial	2	100%

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso Ppo (test, cortas,...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo. Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online.

La herramienta utilizada para comprobar la identidad del alumno y evitar conductas fraudulentas será Respondus.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	10%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados, así como el rigor de los contenidos.	30%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	60%

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

Gaitán, V.(2013). La gamificación. El aprendizaje divertido. Lugar de publicación:
<https://www.educativa.com> Recuperado de:
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizajedivertido/>

Elboj, C. y Oliver, P. (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. 17, 3, 91-103. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/274/27417306.pdf>

M. Fernández, «Educación virtual, nuevo modelo de aprendizaje,» Revista Educación Virtual,vol. Recuperado d: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/3055>

Peñalva Vélez, A. (2016) El uso de Internet en el aula como medio didáctico y contenido de aprendizaje. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/240610593_EL_USO_DE_INTERNET_EN_EL_AULA_COMO_MEDIO_DIDACTICO_Y_COMO_CONTENIDO_DE_APRENDIZ_AJE

Trujillo, F. (coordinador de Conecta13) Una escuela digital para la educación de hoy. (Editorial Graó)

Complementaria

Artefactos digitales. Lugar de publicación: <http://artefactosdigitales.com> Recuperado de:
<http://artefactosdigitales.com>

Bernabeu, M. D y Cònsul, M(Fecha). El aprendizaje basado en problemas: El método ABP. Lugar de publicación: <https://educrea.cl/>
Recuperado de: <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>

Cordero, C (autora del MOOC). Aprende a diseñar tu propia experiencia gamificada para motivar a tus alumnos y empoderarlas en su aprendizaje. Lugar de publicación: <http://www.intef.es>.
Recuperado de:
http://enlinea.intef.es/courses/coursev1:MOOCINTEF+GamificaMooc+2018_ED2/about

Díez, J. y Flecha, R. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. Monográfico sobre Comunidades de Aprendizaje. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales. 67, 24. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/274/27419180002.pdf>

Estudio VI Estudio Anual de Redes Sociales. IAB Spain, 2015 [pdf]. Recuperado de:
http://www.iabspain.net/wpcontent/uploads/downloads/2015/01/Estudio_Anual_Red_Soc_iales_2015.pdf

INTEF. Artefactos digitales para el diseño de Actividades y Tareas de Aprendizaje basado en Conecta13. Lugar de publicación: <http://formacion.educalab.es> Recuperado de:
http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/43578/mod_imscp/content/1/artefactos_digital.html

M. Á. (Coordinador), Educar en la sociedad de la información, Bilbao: DESCLEE DE BROUWER,2001

Varios. Qué es un entorno virtual de aprendizaje EVA. Recuperado de:
<https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/>

Varios. Qué es una plataforma e-learning. Recuperado de: <https://www.e-abclearning.com/queesunaplataformadeelearning/>

Varios, «The flipped classroom,» 2018. [En línea]. Recuperado de:
<https://www.theflippedclassroom.es>

Varios, «Gamifica tu aula,» 2018. [En línea]. Recuperado de:
<http://gamificatuaula.wixsite.com/ahora>