



**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 2023-2024**

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	<b>3</b>
<b>DATOS DEL PROFESORADO</b>	<b>3</b>
<b>REQUISITOS PREVIOS</b>	<b>3</b>
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>4</b>
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>6</b>
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</b>	<b>6</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>7</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>8</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>9</b>

## RESUMEN

---

<b>Centro</b>	Facultad de Educación		
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Enseñanza		
<b>Asignatura</b>	Comunicación, redes y Trabajo Colaborativo en educación.	<b>Código</b>	F4C1M04003
<b>Materia</b>	Módulo Genérico		
<b>Carácter</b>	Formación obligatoria		
<b>Curso</b>	1º		
<b>Semestre</b>	1		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2023-2024		

## DATOS DEL PROFESORADO

---

<b>Responsable de Asignatura</b>	María Aranzazu Serantes
<b>Correo electrónico</b>	aranzazu.serantes@pdi.atlanticomedio.es
<b>Tutorías</b>	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.

## METODOLOGÍA

---

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 escritas, 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. Obligatorio aprobar y presentarse al examen.	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://> 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\\_APRENDIZAJE](https://www.researchgate.net/publication/240610593_EL_USO_DE_INTERNET_EN_EL_AULA_COMO_MEDIO_DIDACTICO_Y_COMO_CONTENIDO_DE_APRENDIZAJE)

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](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\\_Sociales\\_2015.pdf](http://www.iabspain.net/wpcontent/uploads/downloads/2015/01/Estudio_Anual_Red_Sociales_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\\_imsdp/content/1/artefactos\\_digitaless.html](http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/43578/mod_imsdp/content/1/artefactos_digitaless.html)

M. Á. (Coordinador), Educar en la sociedad de la información, Bilbao: DESCLÉE 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-](https://www.e-abclearning.com/queesunaplataformadeelearning/)

[abclearning.com/queesunaplataformadeelearning/](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>