



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

Guía Docente

Comunicación, redes y trabajo colaborativo
en educación

Máster Universitario en Tecnología Digital

Aplicada a la Enseñanza

MODALIDAD VIRTUAL

Curso Académico 2024-2025

Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Máster Universitario en Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Enseñanza
Asignatura	Comunicación, redes y trabajo colaborativo en educación
Materia	Aplicación de las nuevas tecnologías en el aula
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2024-2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Jonatan Rodríguez Durán
Correo Electrónico	jonatan.rdgzdu@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

COM02

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

COM03

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

COM04

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.

COM06

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

COM07

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

COM08

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

COM09

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.

Habilidades

HAB01

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

HAB02

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

HAB03

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

HAB04

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

HAB05

Adaptar programaciones educativas a diferentes escenarios virtuales de enseñanza.

HAB06

Aplicar conocimientos básicos de programación y robótica al ámbito educativo.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Manejo de las RRSS para la educación: instagram, Facebook, twitter, etc.
- Redes y comunidades de aprendizaje.
- Plataformas de comunicación y gestión de centro y aula.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

Unidad 1. Una nueva era educativa.

Unidad 2. Diferenciación curricular.

Unidad 3. Artefactos digitales.

Unidad 4. Generación Digital.

Unidad 5. Comunidades de aprendizaje.

Unidad 6. Redes Sociales en el aula.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-2.

Unidad 2.

Semanas 3-5.

Unidad 3.

Semanas 6-8.

Unidad 4.

Semanas 9-11.

Unidad 5.

Semanas 12-14.

Unidad 6.

Semanas 15-16.

RECOMENDACIONES

- Recomendación para realizar la actividad 1, semana 3.
- Recomendación para realizar la actividad 2, semana 7.
- Recomendación para realizar los foros, desde la semana 2 hasta la semana 16.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA
Clases expositivas programadas síncronas	15	100%
Trabajos teóricos (revisión y análisis de bases teóricas)	50	0%
Trabajos prácticos (aplicación de las bases teóricas para el análisis de casos y/o creación de programas y materiales)	15	0%
Test de autoevaluación online	3	0%
Tutoría y seguimiento con apoyo virtual	15	50%
Trabajo autónomo	63	0%
Foros de discusión y debate	5	0%
Examen final	2	100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
Participación en foros a distancia, chats, blogs y otros medios colaborativos, y participación a distancia a las sesiones lectivas	5%
Test de autoevaluación	5%
Realización de trabajos (individuales o en grupo), de tipo teórico en los que se valorará la capacidad de recopilar y analizar las bases teóricas del área de la asignatura, ajustándose a los objetivos y competencias del curso.	30%
Prueba final virtual de tipo teórico-práctico. La superación de la asignatura estará supeditada a aprobar dicha prueba	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.

Criterios de Calificación

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

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
- 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://educra.cl/> Recuperado de: <https://educra.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_digi tales.html](http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/43578/mod_imscp/content/1/artefactos_digita les.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.eabclearning.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>