



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA  
DOCENTE**

**METODOLOGÍA DIDÁCTICA  
Y RECURSOS CON TICS**

**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>5</b>
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>7</b>
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</b>	<b>7</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>8</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>9</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>10</b>

## RESUMEN

---

<b>Centro</b>	Facultad de Educación		
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Enseñanza		
<b>Asignatura</b>	Metodología didáctica y recursos con TICS	<b>Código</b>	F4C1M04004
<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>	Fabián Rodríguez Granada
<b>Correo electrónico</b>	fabian.rodriguez@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:

- Estimar y valorar las diferentes posibilidades de formación online, destacando el buen uso de las prácticas docentes en el entorno virtual.
- Transformar a través de la tecnología educativa los procesos tradicionales de enseñanza- aprendizaje.
- Dominar el manejo de diferentes escenarios virtuales de enseñanza.
- Diseñar y programar cursos para formación presencial y online.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

Unidad 1. Conceptos generales.

Unidad 2. Metodologías Innovadoras en el Aula I.

Unidad 3. Metodologías Innovadoras en el Aula II.

Unidad 4. Integración de las TIC en las metodologías

innovadoras. Unidad 5. Entornos virtuales de aprendizaje.

Unidad 6. Plataformas de E-Learning.

## 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

---

<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)</b>
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

Aula Planeta. (2017). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL). Recuperado el 13 de Octubre de 2017, de Aula Planeta. Innovamos para una Educación Mejor: <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl>

Barkley, E. F. (2009). Student engagement techniques: A handbook for college professors. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

GIMA, & Ribes Greu, A. (. (2008). Metodologías Activas. (M. J. Labrador Piquer, & M. Á. Andreu Andrés, Edits.) Editorial de la UPV.

Muñoz, J. (2008). NNTT, TIC, NTIC, TAC... en educación ¿pero esto qué es? Biblioteca Escolar Digital.

Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Pontificia Universidad Católica Argentina, 1.

### Complementaria

Adell, J. C. (2004). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I. Universitat Jaume I, 4.

Blackboard. (2018). Obtenido de <https://www.blackboard.com/index.html>

Bonwell, C., & Eison, J. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. San Francisco: Jossey-Bass.

Bromley, P. (2013). Active Learning Strategies for Diverse Learning Styles: Simulations Are Only One Method. Political Science & Politics, 46, 818-822.

Haro, J. (2010). Redes sociales en educación. Obtenido de <https://www.slideshare.net/jjdeharo/redes-sociales-en-educacin-4237119>

Larralde, G. (2016). Qué es el visual Thinking. Obtenido de [https://issuu.com/garbine/docs/librillo\\_visual\\_thinking\\_garbine](https://issuu.com/garbine/docs/librillo_visual_thinking_garbine)

Moodle. (2018). Moodle. Obtenido de <https://moodle.org>

Serna A., A. E. (2017). Principios de la Inteligencia Artificial en las Ciencias Computacionales. Actas de Ingeniería, 3, 354-361.

TechTarget. (2018). TechTarget. Obtenido de <https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Inteligencia-artificial-o-AI>  
Tourón, J., Santiago, R., & Díez, A. (2014). The Flipped Classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje. Barcelona: Digital-Text.