



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**CREACIÓN Y EVALUACIÓN  
DE MATERIALES DIGITALES**

**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>	Creación y evaluación de materiales digitales	<b>Código</b>	F4C1M04005
<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>	Alfonso Marcos Bellón Jiménez
<b>Correo electrónico</b>	alfonso.bellon@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/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:

- Elaborar y evaluar materiales didácticos digitales.
- Identificar y reconocer los diferentes recursos digitales educativos y sus posibilidades de aplicación.
- Divulgar y distribuir conocimientos en la red.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

Unidad 1. Evaluación de herramientas y recursos online para alumnos y profesores.

Unidad 2. Tipos y categorías de herramientas para la creación de contenidos.

Unidad 3. Tipos y categorías de recursos.

Unidad 4. Creación de blogs educativos.

Unidad 5. El contenido en red, trabajo colaborativo y cooperativo.

Unidad 6. Procesos de creación y distribución de contenidos online.

## 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	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

Amar Rodríguez, Víctor Manuel, (2013), Educación y TIC en la sociedad del conocimiento, en Recursos didácticos y tecnológicos en educación, José Sánchez Rodríguez y Julio Ruiz Palmero (coords.), Editorial Síntesis, Madrid.

Cenich, G. y Santos. G., (2006), Aprendizaje Colaborativo Online: Indagación de las Estrategias de Funcionamiento, TE & ET, Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, Vol. 1, Nº1, Argentina.

Muñoz González, J. M., y otros, (2016), TIC y recursos mediáticos en el aula de primaria, Colección Didáctica y desarrollo, Ediciones Paraninfo, Madrid.

Palomo López, R., y Sánchez Rivas, E., (2013), Multimedia y Educación, Recursos didácticos y tecnológicos en educación. Editorial Síntesis, Madrid.

Sánchez Rodríguez, J., y Ruiz Palmero, J. (coord.), (2013), Recursos didácticos y tecnológicos en educación. Editorial Síntesis, Madrid.

### Complementaria

Arrieta, C. Adolfo y Montes V. Donicer, (2011), Alfabetización digital: Uso de las TIC's más allá de una Formación instrumental y una buena infraestructura.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3691443.pdf>

Baztán Sabalza, M., (2014), Los materiales didácticos digitales en la enseñanza no universitaria española. Análisis comparativo. Proyecto fin de carrera, Escola Técnica Superior d'Enginyeria Informàtica, Universitat Politècnica de València.

Castells, M. (2000). La era de la información. Vol. I. Madrid: Alianza Editorial.

Codina, Lluís, (2000), Evaluación de recursos digitales en línea. Conceptos, Indicadores y Métodos, CSIC, <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/315>

Estándares TIC para la Educación Básica en el Distrito Federal, fue elaborado como parte del Proyecto Aprender a Aprender con TIC por la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal. Secretaría de Educación Pública, (2010).  
[https://z33preescolar.files.wordpress.com/2011/10/estandares\\_20100622.pdf](https://z33preescolar.files.wordpress.com/2011/10/estandares_20100622.pdf)

Iglesias Martínez, M. J., y otros (2013), La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior, REDU, Revista de Docencia Universitaria, Vol. 11, NO.2. Universidad de Alicante.

Quintana Albalat, J. e Higuera Albert, E., (2009), Las WebQuests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información en red, Cuadernos de docencia universitaria, Ediciones OCTAEDRO S.L, Barcelona.

Marcos Vicente, L. y otros (2013), ¡Actualízate! El blog como recurso educativo. Información y pautas para la integración del blog y el widget en la comunidad educativa. Fundación Salamanca ciudad y cultura y saberes.

Marín Díaz, V., y otros, (2014), Los blogs educativos como herramienta para trabajar la inclusión desde la educación superior, ENSAYOS Revista de Educación de Albacete, No. 29-2.

<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Ruiz Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J. y Sánchez Rivas, E., (2013), Plataformas y aprendizaje colaborativo en Recursos didácticos y tecnológicos en educación, José Sánchez Rodríguez y julio Ruiz Palmero (coords.), Editorial Síntesis, Madrid.