



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**ACTUALIDAD DIGITAL Y DISEÑO
DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN
EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

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

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

ÍNDICE

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

RESUMEN

Centro	Facultad de Educación		
Titulación	Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Enseñanza		
Asignatura	Actualidad digital y diseño de proyectos de innovación en tecnología educativa	Código	F4C1M04008
Materia	Módulo Genérico		
Carácter	Formación obligatoria		
Curso	1º		
Semestre	2		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2023-2024		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Rosalí León
Correo electrónico	rosali.leon@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo 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:

CG1

Desarrollar una visión crítica del cambio de paradigma social y educativo causado por los avances tecnológicos.

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:

CE11

Examinar diferentes metodologías y herramientas de investigación en el ámbito de las tecnologías digitales en educación.

CE12

Proponer innovaciones para trasladar al ámbito pedagógico nuevas tendencias digitales de la sociedad actual.

CE13

Planificar proyectos de innovación para el fomento de la internacionalización de las redes educativas, la creatividad y la optimización de las tecnologías digitales con este fin.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Examinar los diferentes estadios de un proyecto de innovación educativa.
- Profundizar en los nuevos formatos de comunicación transmedia y optimizar el uso de estas narrativas para aplicarlas a proyectos educativos innovadores.
- Identificar las necesidades particulares de un contexto educativo específico y elaborar un proyecto con TIC para optimizarlo.
- Potenciar la creatividad en el tejido educativo a través de las TIC.
- Conocer las más recientes innovaciones educativas y sus posibilidades de acceso.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Unidad 1. Innovación educativa. Metodología de diseño y planificación de proyectos.

Unidad 2. Innovación tecnológica en educación.

Unidad 3. Creatividad y nuevas tecnologías.

Unidad 4. Herramientas y recursos didácticos digitales.

Unidad 5. Últimas innovaciones en tecnología educativa.

Unidad 6. La gamificación

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. Hay que 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

Abellán Toledo, Yolanda y Herrada Valverde, Rosario Isabel, (2016), “Innovación educativa y metodologías activas en educación secundaria: la perspectiva de los docentes de lengua castellana y literatura”, Universidad de Murcia, Revista Fuentes, 18 (1), 65-76.

Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, (2014), Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen, [Publicación online: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf].

Mora Cantallops, Marçal, (2018), Juegos, gamificación y TIC, Máster en Tecnología de la Información y la Comunicación para la Educación y el Aprendizaje Digital, Universidad Antonio de Nebrija

Moral Pérez, M^a Esther, (1999), Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y Educación, Educar, No. 25, pp. 33-52.

Paredes Labra, J., Guitert Catasús, M., y Rubia Avi, B., (2015), La innovación tecnológica educativa como base de la formación inicial del profesorado para la renovación de la enseñanza, RELATEC, vol. 14 (1), 101-114.

Complementaria

Barraza Macías, Arturo, (2013) ¿Cómo elaborar Proyectos de innovación educativa?, Universidad pedagógica de Durango, México, [Publicación online: <https://docplayer.es/2636273-Como-elaborar-proyectos-de-innovacion-educativa.html>]

Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C.& Olabe, J.C. (2007). Realidad Aumentada en la Educación: Una tecnología emergente. Comunicación presentada a Online Educa Madrid 2007: 7^a Conferencia Internacional de la Educación y la Formación basada en las Tecnologías, Madrid.

Cecilia Elisondo, Romina, (2015), La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza aprendizaje, Revista Actualidades Investigativas en Educación, Universidad de Costa Rica, Vol. 15, No. 3, pp. 1-23. [Publicación online: <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.20904>]

Curso MOOC (2018), “Realidad Virtual en Educación”, APRENDEINTEF, Ministerio de Educación y Formación Profesional, http://enlinea.intef.es/courses/course-v1:MOOCINTEF+INTEF178+2017_ED1/about.

García-Retamero Redondo, Javier, (2010), “De profesor tradicional a profesor innovador”, Revista Digital para profesionales de la enseñanza, Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía, N^o11, [Publicación online: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7620.pdf>]

López García, Camino, (2018), Informe ODITE sobre tendencias educativas, nº1, época 2, Barcelona. [Publicación

online:[http://odite.ciberespinal.org/comunidad/ODITE/recurso/informe-oditesobre-Tendencias educativas- 2018/23109971-25e2-4833-8507-c4da7acfe822](http://odite.ciberespinal.org/comunidad/ODITE/recurso/informe-oditesobre-Tendencias_educativas-2018/23109971-25e2-4833-8507-c4da7acfe822)].

Ocón Galilea, Raquel, (no fechado), “ La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico”, Revista electrónica de educación, No.187, Universidad Complutense de Madrid, [Publicación online: <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>].

Revilla Gutiérrez, E. (2001), Innovación Tecnológica: ideas básicas, Colección Innovación práctica, Fundación Cotec para la Innovación Tecnológica, Madrid.

UNESCO., (2004), Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Formación Docente: Guía de Planificación. [Publicación online: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>]

Valqui Vidal, René Víctor, (2009), La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones, Revista Iberoamericana de Educación, Organización de Estados Iberoamericanos, No. 49/2. [Publicación online: <https://www.researchgate.net/publication/28291743>]