UNAM

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 VIRTUAL

Curso Académico 2025-2026

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	Actualidad digital y diseño de proyectos de innovación en tecnología educativa
Materia	Aplicación de las nuevas tecnologías en el aula
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2025-2026

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Francisco José Royuela Flores
Correo Electrónico	froyuelaflores@hotmail.com
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

COM01

Investigación aplicada a la tecnología educativa.

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.

COM010

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.

Conocimiento

CON03

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

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.

HAB07

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

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Innovaciones punteras en tecnología educativa.
- Narrativa transmedia y storytelling.
- (Bring your own device - BYOD) y Recursos Educativos Abiertos.
- Realidad Virtual y Realidad Aumentada.
- Innovación tecnológica: bases, estructura y gestión.
- Creatividad y nuevas tecnologías.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

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.

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

PRIMERA MATRÍCULA

Convocatoria ordinaria

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
Participación: • Foro (5%). • Test autoevaluación (5%).	10%
Actividades (individuales o en grupo): • Actividad 1 tipo teórica (15%). • Actividad 2 tipo práctica (15%).	30%
Examen: • Examen tipo test de 20 preguntas. • Obligatorio presentarse y aprobar.	60%

Convocatoria extraordinaria

Los criterios de evaluación de convocatoria extraordinaria serán los mismos que en convocatoria ordinaria.

Todas las partes que el estudiante haya superado con una calificación igual o superior a 5 en convocatoria ordinaria se guardarán para la convocatoria extraordinaria.

SEGUNDA, SUCESIVAS MATRÍCULAS, CONVOCATORIA DE GRACIA Y CONVOCATORIA DE FINALIZACIÓN DE ESTUDIOS

El sistema de convocatoria ordinaria y extraordinaria será el mismo que en primera matrícula.

CONVOCATORIA DE FINALIZACIÓN DE ESTUDIOS

Los estudiantes con un máximo de tres asignaturas pendientes para la finalización de sus estudios podrán solicitar esta convocatoria, siempre que hayan hecho efectivos los pagos correspondientes a las asignaturas matriculadas.

Al solicitarla, el estudiante acepta presentarse en el primer semestre del siguiente curso académico, asumiendo que podría no haber actividad docente y que la evaluación se realizará conforme a lo establecido en el apartado anterior.

Sistema 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 estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 estudiantes o fracción.

Información adicional

EXAMEN

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

Si el estudiante no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá la calificación obtenida en la prueba no superada.

NORMAS DE ESCRITURA

En trabajos, prácticas y proyectos escritos se valorarán tanto el contenido como la corrección gramatical y ortográfica. Las faltas se penalizarán con 0,20 puntos por error ortográfico y 0,10 por falta de acentuación.

ENTREGA DE ACTIVIDADES

El estudiante deberá entregar los ejercicios en formato PDF, dentro del plazo y por el medio indicado en el Campus Virtual. Es su responsabilidad consultar el aula virtual para comprobar fechas y entregas. No se aceptarán trabajos por correo electrónico ni fuera del plazo o del canal establecido; en tal caso, se considerarán no presentados.

Normativa

EVALUACIÓN

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, los Criterios para la Modificación de Fechas de Pruebas de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad: https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa

PLAGIO

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación (relojes inteligentes, móviles, etc.), serán sancionados conforme a lo establecido en las normativas citadas previamente.

ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD O NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Los estudiantes podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM: https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf

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, Rodriguez, 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, Mª 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-elaborarproyectos-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: 7ª 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.