

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Innovación docente e Iniciación a la Investigación Educativa
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas de idiomas y Enseñanzas deportivas
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ciencias Sociales
<b>Curso</b>	Edición Octubre
<b>ECTS</b>	12
<b>Carácter</b>	Optativa-Obligatoria con la especialidad
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Semipresencial
<b>Semestre</b>	Semestre 1 y 2
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Irene Alegría Mercé

## 2. PRESENTACIÓN

Innovación docente e iniciación a la investigación educativa es una materia que completará tu formación para desarrollar con éxito tu labor docente. Por un lado, mediante el conocimiento y la aplicación de contenidos relacionados con la actitud emprendedora, la creatividad en el aula, las metodologías activas, o la competencia digital docente y las nuevas tecnologías (podcast, videoblog, Google for Education, redes sociales, etc.) serás capaz de plantear dinámicas docentes y actividades innovadoras que motiven al estudiante y contribuyan a mejorar su rendimiento académico. Y, por otro lado, serás capaz de plantear proyectos de investigación que, además de ayudarte a estructurar el pensamiento académico o científico y tu capacidad de expresión escrita, te podrán servir para testear empíricamente tus intervenciones en el aula y los resultados de aprendizaje obtenidos. Asimismo, tendrás las herramientas para afrontar la elaboración de informes de evaluación que reflejen las diversas actividades desarrolladas en el centro educativo.

Con el fin de alcanzar estos objetivos, recibirás una formación teórico-práctica que combina clases magistrales con estudios de casos, foros y debates, ejercicios prácticos y aprendizaje basado en proyectos. Al finalizar la materia habrás adquirido las competencias necesarias para: a) implementar en el aula episodios de enseñanza con valor innovador, b) desarrollar proyectos de investigación e innovación educativa, c) analizar episodios de enseñanza mediante la visualización de vídeos, y d) elaborar informes de evaluación de centros.

Las evidencias de tu aprendizaje quedarán reflejadas mediante un sistema de evaluación que combina pruebas de conocimientos teóricos, exposiciones orales y la realización de ejercicios prácticos.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**Competencias básicas:**

- CB06: 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.
- CB07: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB09: 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.

#### **Competencias transversales:**

- CT3: Conciencia de los valores éticos: Capacidad del estudiante para sentir, juzgar, argumentar y actuar conforme a valores morales de modo coherente, persistente y autónomo.
- CT4: Habilidades comunicativas: Que el alumno sea capaz de expresar conceptos e ideas de forma efectiva, incluyendo la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad, así como hablar en público de manera eficaz.
- CT5: Comprensión interpersonal: Que el alumno sea capaz de realizar una escucha activa con el fin de llegar a acuerdos utilizando un estilo de comunicación asertivo.
- CT07: Trabajo en equipo: Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.
- CT9: Planificación: Que el estudiante sea capaz de determinar eficazmente sus metas y prioridades definiendo las acciones, plazos, y recursos óptimos requeridos para alcanzar tales metas.
- CT10: Innovación-Creatividad: Que el estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

#### **Competencias específicas:**

- CEO28. Identificar y formular problemas relevantes surgidos en los centros educativos que lleven a emprender actividades de investigación y mejora.
- CEO29. Participar y colaborar en proyectos de investigación e innovación orientados al análisis y mejora de las prácticas educativas.
- CEO30. Apoyar el trabajo en equipo de los docentes mediante estrategias y técnicas de trabajo colaborativo y de análisis de la práctica docente para potenciar el trabajo en equipo del profesorado, especialmente con base en las TIC.
- CEO31. Apoyar la formación continua del profesorado aportando herramientas conceptuales y metodológicas para la reflexión colectiva y crítica sobre la propia práctica.
- CEO32. Impulsar y participar en el diseño de los planes de formación del profesorado.
- CEO33. Asesorar en los procesos de evaluación de la calidad y la elaboración de los planes de mejora.
- CEO34. Conocer investigaciones e innovaciones relevantes y actuales en el ámbito de la orientación e identificar los foros adecuados para difundir los resultados de las mismas.

#### **Resultados de aprendizaje:**

- RA01: Analizar el panorama actual de las investigaciones e innovaciones relevantes en el ámbito de la orientación educativa e identificar los foros adecuados para difundir los resultados de las mismas.
- RA02: Identificar y formular problemas relevantes surgidos en los centros educativos que lleven a emprender actividades de investigación y mejora.
- RA03: Diseñar un proyecto de innovación orientado al análisis y mejora de las prácticas educativas.
- RA04: Utilizar las TIC en los procesos de innovación en el ámbito de la orientación educativa.
- RA05: Elaborar un proyecto de investigación orientado al análisis y mejora de las prácticas educativas.
- RA06: Utilizar las TIC en los métodos y técnicas de investigación.

- RA07: Apoyar el trabajo en equipo de los docentes mediante estrategias y técnicas de trabajo colaborativo y de análisis de la práctica docente para potenciar el trabajo en equipo del profesorado, especialmente con base en las TIC.
- RA08: Proponer un proyecto para apoyar la formación continua del profesorado aportando herramientas conceptuales y metodológicas para la reflexión colectiva y crítica sobre la propia práctica.
- RA09: Asesorar en los procesos de evaluación de la calidad y en la elaboración de los planes de mejora.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB06 CT07, CT08, CT10 CEO28, CEO29	RA01: Analizar el panorama actual de las investigaciones e innovaciones relevantes en el ámbito de la orientación educativa e identificar los foros adecuados para difundir los resultados de las mismas.
CT03, CT07, CT08, CT10 CEO33	RA02: Identificar y formular problemas relevantes surgidos en los centros educativos que lleven a emprender actividades de investigación y mejora.
CB09 CT07, CT09, CT10 CEO29, CEO30, CEO33	RA03: Diseñar un proyecto de innovación orientado al análisis y mejora de las prácticas educativas.
CB09 CT09 CEO30	RA04: Utilizar las TIC en los procesos de innovación en el ámbito de la orientación educativa.
CB06, CB07, CB09 CT07, CT09, CT10 CEO29, CEO30, CEO33	RA05: Elaborar un proyecto de investigación orientado al análisis y mejora de las prácticas educativas.
CB09 CT09 CEO30, CEO32, CEO34	RA06: Utilizar las TIC en los métodos y técnicas de investigación.
CB09 CT03, CT04, CT07 CEO30, CEO31, CEO32, CEO33, CEO34	RA07: Apoyar el trabajo en equipo de los docentes mediante estrategias y técnicas de trabajo colaborativo y de análisis de la práctica docente para potenciar el trabajo en equipo del profesorado, especialmente con base en las TIC.
CB06 CT06, CT07, CT09 CEO30, CEO31, CEO32, CEO33, CEO34	RA08: Proponer un proyecto para apoyar la formación continua del profesorado aportando herramientas conceptuales y metodológicas para la reflexión colectiva y crítica sobre la propia práctica.
CT03, CT04, CT06, CT07 CEO28, CEO29, CEO30, CEO31, CEO32, CEO33, CEO34	RA09: Asesorar en los procesos de evaluación de la calidad y en la elaboración de los planes de mejora.

## 4. CONTENIDOS

Los contenidos generales de la materia se organizan a partir de diferentes unidades de aprendizaje con sus respectivos temas agrupados por bloques:

- Panorama actual de la innovación en el ámbito de la orientación educativa. La innovación educativa socio-comunitaria: nuevas posibilidades para la orientación educativa y marco deontológico de la profesión.
- Diseño, planificación y desarrollo de proyectos de intervención para la innovación.
- Usos de las TIC en los procesos de innovación en el ámbito de la orientación educativa.
- Evaluación de proyectos de intervención para la innovación.
- Avances y limitaciones de las investigaciones en el ámbito de la orientación educativa.
- Líneas de investigación y desafíos para la orientación educativa.
- Diseño de un proyecto de investigación educativa: planteamiento del problema, métodos y técnicas de investigación, análisis y presentación de resultados.
- Incorporación de las TIC en la investigación en orientación educativa.
- De la investigación educativa a la investigación en el aula: La investigación en orientación educativa y su papel en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo profesional del profesorado.
- Evaluación de la calidad educativa y planes de mejora institucional: ámbitos de actuación y desafíos de la orientación educativa.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Método del caso.
- Aprendizaje Basado en Problemas.
- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Clase Magistral.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Ejercicios Prácticos	50
Debates	3
Análisis de casos	40

Evaluación formativa	4
Tutorías	12
Seminarios	4
Trabajo autónomo	67
Desarrollo de proyectos	120
<b>TOTAL</b>	<b>300</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad semipresencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	50%
Exposiciones orales	15%
Proyecto	15%
Role- Playing/Web conference	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas al módulo, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### MODALIDADES DE EVALUACIÓN

El alumnado puede elegir cursar el módulo desde distintas modalidades que se presentan a continuación:

#### OPCIÓN A. ASISTENCIA A LAS SESIONES

- Es indispensable asistir de forma síncrona a 24 sesiones (no se podrá justificar la no asistencia sea cual sea el motivo de la falta).
- La evaluación se realizará a partir de:
  - Las actividades evaluables de cada bloque y la actividad transversal que el profesorado colgará en el campus virtual y que deberán ser entregadas en la fecha indicada.
  - La realización de una prueba escrita de 30 preguntas tipo test que tendrá lugar en las sesiones presenciales marcadas en el calendario.

#### OPCIÓN B. FORMACIÓN AUTÓNOMA CON EXAMEN

- El alumnado que no asista a un mínimo de 24 sesiones se examinará del módulo completo.

- La evaluación se realizará a partir de:
  - La actividad transversal que el profesorado colgará en el campus virtual y que deberán ser entregadas en la fecha indicada (15% de la nota).
  - La realización de una prueba escrita que se realizará de forma presencial en las fechas establecidas para ello. Dicha prueba constará de 60 preguntas tipo test y un tema a desarrollar (85% de la nota).
  - ACTIVIDAD TRANSVERSAL+TEST Y TEMA= 100%

### Convocatoria ordinaria

Para superar en convocatoria ordinaria la materia, el estudiante deberá alcanzar una nota ponderada global mayor o igual que 5,0 sobre 10,0. Esta calificación final se obtendrá sumando las calificaciones de los distintos tipos de evaluación, en la ponderación que corresponda. No obstante, para aplicar esta ponderación es IMPRESCINDIBLE tener aprobados todos los bloques de las diferentes Unidades de Aprendizaje de la materia, esto es, haber obtenido al menos un 5 en cada uno de los bloques (y por extensión, al menos un 5 también en cada una de las UA que comprenden la materia). En caso de no llegar a esta calificación, el alumnado deberá realizar nueva/s prueba/s de conocimiento (o el sistema de evaluación que determine el profesor) en convocatoria extraordinaria, calificándose la materia en la convocatoria ordinaria como SUSPENSO. Esto es debido a que la evaluación continua impediría considerarlo como no presentado.

Las fechas relativas a la convocatoria ordinaria se corresponden con la fecha de impartición de cada uno de los bloques y las unidades de aprendizaje dentro de la materia.

### Convocatoria extraordinaria

El/la alumno/a que no apruebe el módulo en la convocatoria ordinaria se examinará del mismo a través de la actividad transversal y de una prueba de 60 preguntas y un tema a desarrollar (del mismo modo que corresponde a la opción "Formación autónoma"), en la fecha determinada en el calendario.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
<b>Creatividad aplicada al aula</b> Actividad 1: Actividad sobre creatividad aplicada a la educación. Actividad 2: Realización de un video de creación educativa.	15 días naturales desde de la última sesión del bloque
<b>Competencia digital docente</b> Actividad 1: Marco común de competencia digital docente. Actividad 2: Digitaliza tu clase.	15 días naturales desde de la última sesión del bloque
<b>Gamificación</b> Actividad 1: Unidad didáctica gamificada/ GBL. Actividad 2: Diseño de juegos gamificados/ game based learning	15 días naturales desde de la última sesión del bloque
<b>Evaluación formativa y metodologías activas en el aula</b> ACTIVIDAD TRANSVERSAL	FINALIZACIÓN DEL MÓDULO

Vídeo sobre la utilización de MMAA a través de una situación propuesta.	(JUNIO 2024)
<b>Actitud emprendedora y espacios docentes</b> Actividad: Centros docentes creativos. Actividad grupal, cooperativa, colaborativa	15 días naturales desde de la última sesión del bloque
<b>Iniciación a la investigación educativa</b> Actividad 2: Póster científico.	15 días naturales desde de la última sesión del bloque

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Acaso, M., & Megías C. (2017). Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación. PAIDÓS Educación.
- Andrade, L. A. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 5 (10), 75-92.
- American Educational Research Association. (2011). Code of Ethics. *Educational Researcher*, 40 (3) 145'156. DOI: 10.3102/0013189X11410403
- Aranda, A. F., Pastor, V. M. L., Oliva, F. J. C., & Romero, R. (2013). La evaluación formativa en docencia universitaria y el rendimiento académico del alumnado. *Aula abierta*, 41(2), 23-34.
- Belcher, W. L. (2013). Cómo escribir un artículo académico en 12 semanas: guía para publicar con éxito. FLACSO.
- Chavarría, M. Á. (2017). Búsqueda y desarrollo del talento: Qué te mueve. ESIC Editorial.
- Chavarría, M. Á. (2019). Actitud emprendedora: Pasión y tesón. ESIC Editorial.
- Cobos, D., López, E., Molina, L., Jaén, A. y Martín, A.H. (Eds.) (2020). Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa. Ediciones Octaedro.
- Cook, T. D. y Reichardt C. S. (2005). Métodos cualitativos y cuantitativos en educación evaluativa. Morata.
- Espada, R. (2019). Arte, Educación y Patrimonio del Siglo XXI. Facultad de Educación Universidad de Extremadura. Fundación CB.
- Gil, B. (2015). Intervención cognitivo-conductual con el niño agresor en un caso de acoso escolar. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 2(1), 25-31.
- Hamodi, C., López, V. M., & López, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles educativos*, 37(147), 146-161.
- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill
- Hernández, R., Mendoza, C. P. y Zapata, N. E. (2019). Metodología de la investigación para bachillerato. McGraw-Hill IDEO (2012). Design Thinking para Educadores. IDEO LLC.
- Llorca, A., Mestre, V., Tur, A. (2021). Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo. *Comunicar*, XXIX (66), 45-55. <https://doi.org/10.3916/C66-2021-04>
- LLuna, S., & Pedreira, J. (2017). Los nativos digitales no existen. Deusto. McMillan, J. (2018). Using Students' Assessment Mistakes and Learning Deficits to Enhance Motivation and Learning. Nueva York: Routledge.
- Vélaz de Medrano Ureta, C. (2011). Orientación educativa. Modelos y estrategias de intervención. GRAÓ.
- Moreno, F. M. (2018). Arte para maestros del siglo XXI. Editorial Torres.
- Pujolàs i Maset, P. (2017). Aprender juntos alumnos diferentes. Octaedro Ed.

- Robinson, K. & Aronica, L. (2015). Escuelas Creativas: La revolución que está transformando la educación. Grijalbo.
- Slafer, G. A. (2009). ¿Cómo escribir un artículo científico? Revista de Investigación en Educación, 6, 124-132.
- Santana, L. (2015). Orientación educativa e intervención psicopedagógica: Cambian los tiempos, cambian las responsabilidades profesionales (Psicología). Pirámide.
- Pujolàs, P. Y Coll, C (2015). Orientación educativa. Procesos de innovación y mejora de la enseñanza. MEC.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.