

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Tecnología educativa y metodologías activas e innovadoras en el aula
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales
<b>Escuela/ Facultad</b>	Facultad de Ciencias Sociales
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Semestre</b>	1º
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Rosa Liarte Alcaine

## 2. PRESENTACIÓN

El módulo 1 "Tecnología educativa y metodologías activas e innovadoras en el aula" recoge la integración de las TIC en educación hasta su implementación como las TAC. En este módulo se abordará el panorama actual de la Competencia Digital Docente, hasta llegar a la personalización del aprendizaje en la era digital. Se expondrán las diferentes metodologías activas que existen en el aula, así como modelos de trabajo como el *Flipped Classroom* o el *Blended Learning*. En esta materia se reflexiona y trabaja sobre la integración de dispositivos y recursos digitales para la educación, profundizando sobre entornos de aprendizaje innovadores. De esta forma, el alumnado sabrá cómo aplicar diferentes metodologías y experiencias de aula para poder desarrollar sus propias experiencias de enseñanza-aprendizaje.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- 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
- 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.

### Competencias transversales:

- CT2: Comunicación estratégica. Capacidad para transmitir de manera eficaz mensajes (ideas, conocimientos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, de tal manera que se alineen de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

- CT3: Competencia digital. Capacidad que faculta un uso creativo y seguro de las tecnologías de la información y de la comunicación. Ayuda al desarrollo del pensamiento crítico y es una capacidad clave para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación, el aprendizaje y una participación inclusiva en la sociedad.
- CT6: Análisis crítico. Capacidad para integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida. Se trata de aprender a localizar, extraer, analizar e interpretar información y datos fiables para después estudiar, examinar y razonar, pudiendo así llegar a una conclusión de manera rápida y eficaz, como demanda el mundo actual.

#### Competencias específicas:

- CE1: Crear y gestionar comunidades y redes de interacción y comunicación digital en el ámbito educativo.
- CE4: Capacidad para crear, planificar y gestionar entornos tecnológicos de formación accesibles e inclusivos.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: Integrar dispositivos y recursos digitales en el diseño y gestión de entornos de aprendizaje innovadores, accesibles e inclusivos.
- RA2: Implementar experiencias de educación en línea empleando *Flipped Classroom* y *Flipped Learning*.
- RA3: Gestionar experiencias de educación a distancia de forma síncrona y asíncrona.
- RA4: Aplicar la metodología STEM en la creación de experiencias de educación en línea.
- RA5: Crear programas-tutor de aprendizaje virtual personalizado mediante el uso de recursos tecnológicos.
- RA6: Diseñar experiencias de educación virtual empleando *Thinking Based Learning*.

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
CB7, CB9, CT2, CT3, CE1, CE4	<b>RA1.</b> Integrar dispositivos y recursos digitales en el diseño y gestión de entornos de aprendizaje innovadores, accesibles e inclusivos.
CB7, CT3, CT6, CE4	<b>RA2.</b> Implementar experiencias de educación en línea empleando <i>Flipped Classroom</i> y <i>Flipped Learning</i> .
CT3, CE1, CE4	<b>RA3.</b> Gestionar experiencias de educación a distancia de forma síncrona y asíncrona.
CT3, CE4	<b>RA4.</b> Aplicar la metodología STEM en la creación de experiencias de educación en línea.
CB9, CT3, CE1, CE4	<b>RA5.</b> Crear programas-tutor de aprendizaje virtual personalizado mediante el uso de recursos tecnológicos.
CB7, CT2, CT3, CT6, CE4	<b>RA6.</b> Diseñar experiencias de educación virtual empleando <i>Thinking Based Learning</i> .

## 4. CONTENIDOS

### **Unidad 1. Panorama actual de la competencia digital docente. De las TIC a las TAC**

- Tema 1: Estrategias para la digitalización del centro educativo
- Tema 2: ¿Qué tecnología podemos usar en el aula?
- Tema 3: Estrategias de gestión de los dispositivos para generar entornos de trabajo y de aprendizaje ciberseguros

### **Unidad 2. Personalización del aprendizaje en la era digital**

- Tema 1: El aprendizaje en la era digital
- Tema 2: Ambientes virtuales de aprendizaje
- Tema 3: La docencia en ambientes virtuales y el papel del tutor virtual

### **Unidad 3. Escuela virtual y educación en línea: *e-learning*, *b-learning*. Diseño y gestión de experiencias de educación a distancia**

- Tema 1: La educación a distancia
- Tema 2: Aprendizaje virtual
- Tema 3: Diseño y gestión de experiencias de educación a distancia

### **Unidad 4. La metodología STEM**

- Tema 1: La metodología STEM
- Tema 2: Herramientas digitales para aplicar en el aula
- Tema 3: Cómo hacer un proyecto STEM

### **Unidad 5. Los modelos pedagógicos *Flipped***

- Tema 1: ¿Qué son los modelos pedagógicos *Flipped Classroom* y *Flipped Learning*?
- Tema 2: Implementar experiencias de educación en línea empleando *Flipped Classroom* y *Flipped Learning*
- Tema 3: El modelo flipped en las diferentes etapas educativas

### **Unidad 6. *Thinking Based Learning***

- Tema 1: El pensamiento eficaz
- Tema 2: Las rutinas de pensamiento
- Tema 3: Las destrezas de pensamiento

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Entornos de simulación.

## 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:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	11 h
Clases Virtuales	24 h
Análisis de casos	20 h
Resolución de problemas	14 h
Exposiciones orales de trabajos	4 h
Elaboración de informes y escritos	10 h
Estudio de contenidos y documentación complementaria	50 h
Tutoría académica virtual	10 h
Foro virtual	5 h
Pruebas de conocimiento	2 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Caso/problema	20%
Exposiciones orales	5%
Informes y escritos	10%
Carpeta de aprendizaje	5%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, 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.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 3
Actividad 4	Semana 4
Actividad 5	Semana 4
Prueba de conocimiento	6-7 abril

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- *Tecnología educativa y metodologías activas e innovadoras en el aula*. (Material de consulta disponible en el campus virtual).

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Bartolomé Pina, A-R; García-Ruiz, R. y Aguedad Gómez, J.I. (2018). *Blended learning: panorama y perspectivas*. RIED: revista iberoamericana de educación a distancia, 21 (1), 33-56.

Domínguez Rodríguez, F., & Palomares Ruiz, A. (2020). *El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje*. *Contextos Educativos*. Revista de Educación, 0(26), 261-275. doi: <https://doi.org/10.18172/con.4727>

INTEF (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Madrid: MECD. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.

Khan, S. (2011). *One World Schoolhouse: Education Reimagined*. New York: Twelve.

Khan, S. (2011). *Let's use video to reinvent education*. TED Talk. 2011. [https://www.ted.com/talks/sal\\_khan\\_let\\_s\\_use\\_video\\_to\\_reinvent\\_education?language=es](https://www.ted.com/talks/sal_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education?language=es)

Premsky, M. (2005). *Teaching digital natives: partnering for real learning*. Corwin Press.

Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Editorial Capstone Publishing.

Santiago Campión, R., & Bergmann, J. (2018). *Aprender al revés. Flipped learning 3.0 y metodologías activas en el aula*. Paidós Educación.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[unidad.diversidaduev@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidaduev@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.