

1. DATOS BÁSICOS

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

2. PRESENTACIÓN

El módulo 4 "Creación de contenidos digitales para metodologías activas e innovadoras" recoge las bases para crear contenidos digitales y el diseño multimedia. Se utilizarán diferentes herramientas y aplicaciones offline y online para crear recursos digitales educativos y se evaluará la idoneidad de los programas o aplicaciones en función del contenido a crear. Se diseñarán y editarán contenidos digitales para posteriormente establecer licencias para el diseño y publicación de dichos contenidos. Con todo ello, se pretende adquirir esta importante área de la competencia digital docente donde, a partir de criterios sólidos de calidad, podamos producir contenidos ajustados a los diferentes formatos y adecuados para las diferentes necesidades del alumnado.

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:

- CT1: Creatividad. Capacidad para crear ideas nuevas, llegar a conclusiones o resolver problemas de una forma original. Requiere del conocimiento, curiosidad, imaginación y evaluación. El nivel más fundamental de la creatividad se manifiesta como el descubrimiento y el más alto como la innovación.

- 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.

Competencias específicas:

- CE5: Capacidad para diseñar y crear contenidos digitales educativos en diferentes medios y formatos, teniendo en cuenta los aspectos pedagógicos, estéticos y normativos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Utilizar diferentes herramientas y aplicaciones offline y online para crear contenidos digitales educativos.
- RA2: Crear contenidos digitales educativos en diferentes formatos y medios utilizando las TIC.
- RA3: Evaluar programas/aplicaciones seleccionando la que mejor se adapta al tipo de contenido que se quiere crear.
- RA4: Modificar contenido digital educativo empleando funciones de edición.
- RA5: Establecer licencias para el diseño y creación de contenidos.
- RA6: Diseñar materiales educativos digitalizados para el desarrollo del pensamiento crítico.

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, CT1, CT2, CT3, CE5	RA1. Utilizar diferentes herramientas y aplicaciones offline y online para crear contenidos digitales educativos.
CB7, CB9, CT1, CT2, CT3, CE5	RA2. Crear contenidos digitales educativos en diferentes formatos y medios utilizando las TIC.
CB9, CT2, CT3	RA3. Evaluar programas/aplicaciones seleccionando la que mejor se adapta al tipo de contenido que se quiere crear.
CT1, CT3, CE5	RA4. Modificar contenido digital educativo empleando funciones de edición.
CT3	RA5. Establecer licencias para el diseño y creación de contenidos.
CB7, CB9, CT1, CT2, CT3, CE5	RA6. Diseñar materiales educativos digitalizados para el desarrollo del pensamiento crítico.

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Utilizar diferentes herramientas y aplicaciones offline y online para crear contenidos digitales educativos

- Tema 1: Evolución de las herramientas digitales
- Tema 2: Herramientas *offline*
- Tema 3: Herramientas *online*

- Tema 4. De la web 1.0 a la 3.0

Unidad 2. Crear contenidos digitales educativos en diferentes formatos y medios utilizando las TIC

- Tema 1: Contenidos y recursos digitales para mejora de la enseñanza
- Tema 2: ¿Cómo creamos contenidos educativos digitales?
- Tema 3: Herramientas de *software* libre

Unidad 3. Evaluar programas/apps seleccionando la que mejor se adapta al tipo de contenido que se quiere crear

- Tema 1: La norma 71362:2020.
- Tema 2: ¿Cómo valoramos la calidad de los recursos?
- Tema 3: Materiales para la evaluación de programas

Unidad 4. Modificar contenido digital educativo empleando funciones de edición

- Tema 1: Tipos de contenidos
- Tema 2: Herramientas de edición de texto
- Tema 3: Herramientas edición multimedia

Unidad 5. Establecer licencias para el diseño y edición de contenidos

- Tema 1: Derechos de autor
- Tema 2: Licencias Creative Commons
- Tema 3: Recursos Educativos Abiertos

Unidad 6. Diseñar materiales educativos digitalizados para el desarrollo del pensamiento crítico

- Tema 1: Desarrollo de pensamiento crítico a través de las TIC
- Tema 2: El uso de las Redes Sociales como material educativo
- Tema 3: Creación de ambientes de aprendizaje apoyados por las TIC

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 basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- 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	9 h
Clases Virtuales	26 h
Análisis de casos	20 h

Resolución de problemas	10 h
Exposiciones orales de trabajos	4 h
Investigaciones y proyectos	14 h
Estudio de contenidos y documentación complementaria	50 h
Tutoría académica virtual	10 h
Foro virtual	5 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	150 h

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	5%
Exposiciones orales	5%
Investigaciones y proyectos	20%
Carpeta de aprendizaje	5%
Observación del desempeño	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 3
Actividad 3	Semana 4
Actividad 4	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:

- *Creación de contenidos digitales para metodologías activas e innovadoras.* (Material de consulta disponible en el Campus Virtual).

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Área Moreira, M. (2017). *La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg.* Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 16(2), 13-28. <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>

Área Moreira, M. (2018). *De la enseñanza presencial a la docencia digital. Autobiografía de una historia de vida docente.* RED. Revista de Educación a Distancia, 56. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/1>

Cabero Almenara, J. y Barroso Osuna, J. (2018). *Los escenarios tecnológicos en Realidad Aumentada (RA): posibilidades educativas.* Aula abierta, 47 (3), 327-336.

Delgado, J. (2012). *OpenOffice y LibreOffice (Manual imprescindible).* Madrid: Anaya multimedia.

Delgado, J. (2022). *Office 2021.* Madrid: Anaya.

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

Joint Research Centre JCR (2017). Marco Europeo DigCompEdu. Sevilla: JCR.

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.

Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos*. Editorial GG

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

Marín Álvarez, R. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Editorial GG

Marín Díaz, V.; Cabero Almenara, J. y Gallego Pérez, O.M. (2018). *Motivación y realidad aumentada: Estudiantes como consumidores y productores de objetos de aprendizaje*. *Aula abierta*, 47 (3), 337-346.

Martínez de Sousa, J. (2000). *Manual de estilo de la lengua española*. Trea

Martínez de Sousa, J. (2015). *Ortografía y ortotipografía del español actual*. Trea

Martin., J (2022). *Ofimática en la nube: Google Drive*. Madrid: IC Editorial.

Morejón Tejada, S. (2011). El software educativo un medio de enseñanza eficiente. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Vol. 3, N.º 29 (julio 2011).

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

Pohlen, J. (2015). *Fuente de letras*. Taschen

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

Román, P., Fernández, J. M. (2010). *Edición de video digital para profesores*. Sevilla: Mad.

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

Samara, T. (2002). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial GG

Thompson, A. y Crompton N, H. (2010). ¿Están las TIC acabando con las habilidades necesarias para el pensamiento crítico? *EDUTEKA*. <<http://www.eduteka.org/modulos/6/134/1153/1>>

Trujillo Saez, F. (2014). *Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy*. Grao.

Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (2015). *Dispositivos digitales móviles en Educación*. Narcea.

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

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.