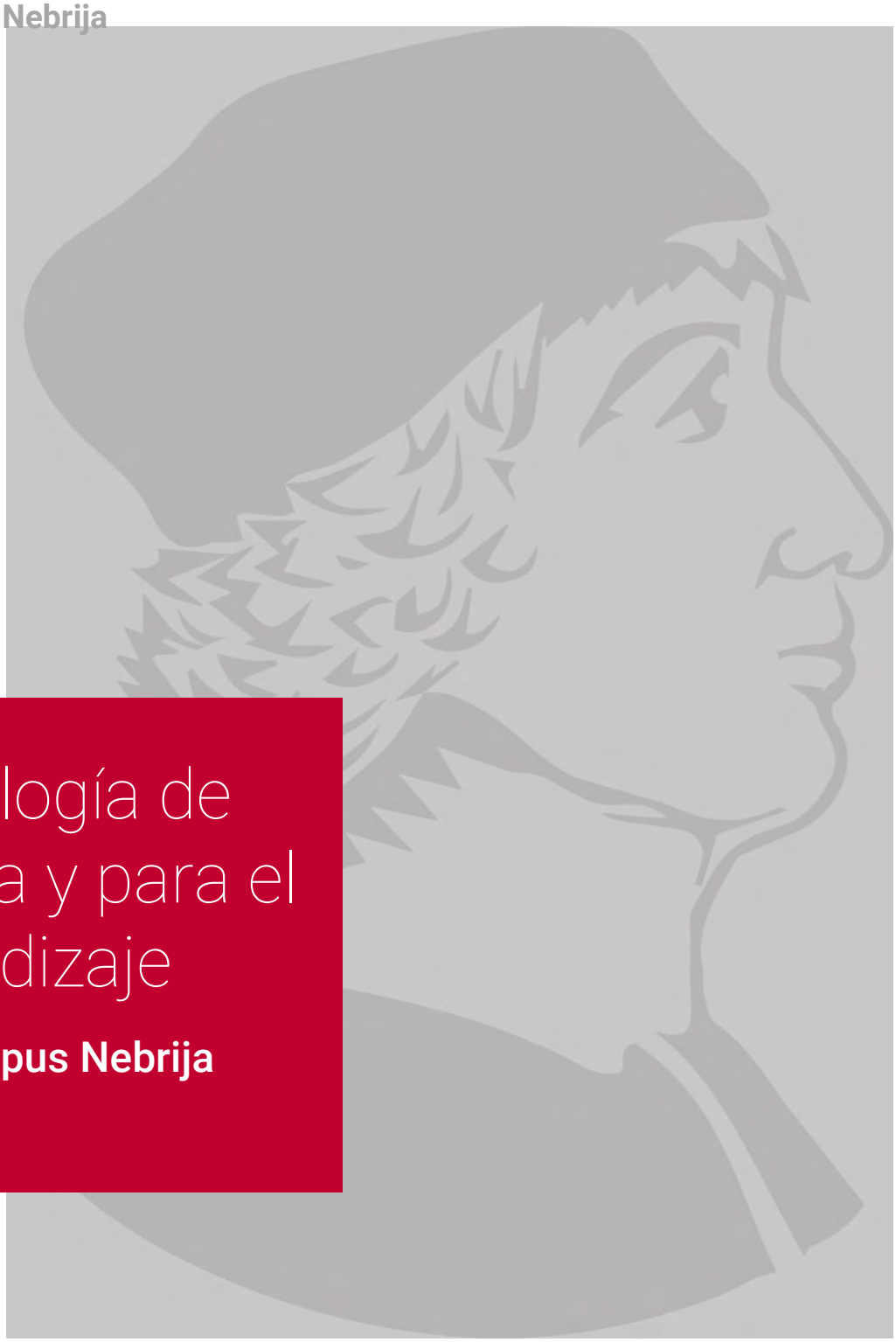


Metodología de enseñanza y para el aprendizaje

Global Campus Nebrija

Versión	Fecha	Motivo de modificación	Elaboración	Revisión	Aprobación
V 1.0	Febrero 2015	Nueva creación	GCN	VOAP	VOAP
V 1.1	Junio 2016	Modificaciones. Adaptación a plantilla	GCN		

GLOBAL CAMPUS NEBRIJA

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 5

OBJETO 5
ÁMBITO DE APLICACIÓN 6
GRUPO DE TRABAJO 6
DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA 8

1. FILOSOFÍA ACADÉMICA NEBRIJA: PUNTO DE PARTIDA 10

1.1. LOS ALUMNOS NEBRIJA 11

2. RETOS EDUCATIVOS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO 13

2.1. LA EDUCACIÓN A LO LARGO DE TODA LA VIDA 15
2.2. LA EDUCACIÓN EN EL MARCO DEL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR 17
2.3. RETOS TECNOLÓGICOS Y EDUCATIVOS 18

3. MODELOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. CONTEXTO TEÓRICO SOBRE LA METODOLOGÍA DEL PROCESO DE E-A 21

3.1. MODALIDADES DE IMPARTICIÓN 21
3.2. ENFOQUE PEDAGÓGICO Y COMUNICATIVO: EL MODELO EDUCOMUNICATIVO Y LAS TEORÍAS DE APRENDIZAJE EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN 2.0 23
3.3. MODALIDADES Y MÉTODOS DE APRENDIZAJE 25

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y PARA EL APRENDIZAJE . GLOBAL CAMPUS NEBRIJA 29

4.1. METODOLOGÍA SEGÚN LA TIPOLOGÍA DE PROGRAMAS Y PERFIL DEL ESTUDIANTE 29
4.2. ROLES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE GCN 30
4.3. ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE NEBRIJA: TECNOLOGÍA EDUCATIVA 36
4.4. FORMACIÓN AL ALUMNADO Y PROFESORADO 76
4.5. PREMISAS DIDÁCTICAS 77
4.6. ITINERARIO FORMATIVO: DOCUMENTACIÓN BÁSICA 80
4.7. GUÍAS DE APRENDIZAJE 82
4.8. ACCIONES FORMATIVAS 83
4.9. TUTORIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL TFG Y TFM 86
4.10. ELABORACIÓN Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS 86
4.11. HITOS DEL CURSO 90

4.12. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE IDIOMAS 92
4.13. COMPETENCIAS PROFESIONALES 95
4.14. SOPORTE A LA EXPERIENCIA EDUCATIVA: GLOBAL CAMPUS NEBRIJA 97
4.15. DOCUMENTACIÓN DE APOYO A LA METODOLOGÍA GCN 99

BIBLIOGRAFÍA 100

ANEXOS 104

ANEXO 1. TEORÍAS DE APRENDIZAJE 104
ANEXO 2. MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ASSURE 106
ANEXO 3. EJEMPLO DE CRONOGRAMA DEL CURSO 107
ANEXO 4. EJEMPLO DE GUÍA DOCENTE 115
ANEXO 5. EJEMPLO DE AGENDA DE LA ASIGNATURA 126
ANEXO 6. FUNCIONES DEL COORDINADOR ACADÉMICO 128
ANEXO 7. FUNCIONES DE LA GESTORA DE PROGRAMA 131
ANEXO 8. FUNCIONES DE LA COORDINADORA DE METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA 134

Presentación

Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Global Campus Nebrija

Presentación

En los últimos años, las universidades han tenido que enfrentarse a los nuevos retos de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, en un entorno cada vez más caracterizado por la digitalización, globalización, complejidad y diversidad. En este contexto, es necesario reflexionar sobre la manera de enseñar y aprender, atendiendo a las necesidades del alumnado del siglo XXI y buscando la manera de generar conocimiento y experiencias académicas, profesionales y personales significativas y de calidad.

El surgimiento de nuevos modelos formativos, como el *e-learning* (modalidad *online*) o *b-learning* (modalidad semipresencial), en los que la tecnología tiene un papel predominante, han llevado a las universidades a reflexionar sobre su metodología de enseñanza y para el aprendizaje en los escenarios virtuales.

En la **Universidad Nebrija** este análisis y reflexión se ha basado en el **trabajo multidisciplinar y colaborativo** realizado por profesionales de diferentes áreas de conocimiento de la universidad y la experiencia del equipo **Global Campus Nebrija**, concretado en el documento que se presenta a continuación: ***Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Global Campus Nebrija***.

En este documento se reflejan los **principios educativos para la formación virtual de Global Campus Nebrija**, así como los **valores y tradición de la universidad** como institución de Educación Superior. Partiendo de la filosofía académica Nebrija, hacemos un esbozo del contexto educativo actual para, a continuación, **definir de qué manera entendemos desde la Universidad Nebrija la manera de enseñar y aprender en los entornos virtuales**, esto es, nuestra **metodología**: roles del alumnado y profesorado, modelo de comunicación, modelo de evaluación, etc.

Objeto

El objeto del documento *Metodología Global Campus Nebrija* es facilitar información relevante a toda persona que desarrolle **labores docentes en los programas de formación a distancia** de la Universidad Nebrija, *online* y *blended*, y proporcionar una guía de referencia a los docentes de las titulaciones de la modalidad presencial.

El presente documento complementa, entre otros, la ***Guía de Actividad Docente*** en lo que el entorno *online* ha venido a modificar los patrones de aprendizaje que requieren de su revisión y actualización, incorporando las mejores prácticas de la educación a distancia, con el fin de garantizar el adecuado progreso de la calidad de la docencia y la satisfacción del alumnado en su experiencia educativa.

La metodología propuesta se complementa con una serie de documentos como, por ejemplo, la ***Guía de Buenas Prácticas Docentes*** (en desarrollo), la aplicación práctica de los conceptos teóricos desarrollados en el marco de la *Metodología Global Campus Nebrija:*

- Plataformas virtuales Nebrija.
- Netiqueta Nebrija.
- Guía de formatos Global Campus Nebrija.
- Plantillas de contenidos GCN.

Ámbito de aplicación

La *Metodología Global Campus Nebrija* **guía al profesorado de Grado**, **Máster Universitario**, **Doctorado**, **Máster Título Propio**, **Diplomas** y **Cursos Expertos** y de **Especialización**, así como los de **Formación Continua**.

Esta guía se aplica con independencia (salvo disposición en otro sentido) de la plataforma en la que se imparta, tanto si es a través de la propia de la Universidad Nebrija, **Blackboard Learn** y **Blackboard Collaborate**, como si es mediante la plataforma de otra universidad o entidad social con la que se haya aprobado un programa común.

Grupo de Trabajo

El Grupo de Trabajo en el desarrollo de esta guía metodológica está conformado, tal y como la propia esencia híbrida de la formación *e-learning* demanda, por **perfiles expertos de la Universidad Nebrija.**

El **Departamento de Lenguas Aplicadas**, con programas como el Máster en Educación Bilingüe, el primero en impartirse en modalidad semipresencial en la universidad, o el Máster señero en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, pionero en la educación *online* en España y que cuenta con un amplio abanico de experiencias pedagógicas y de aprendizaje *online* que han ido perfeccionado desde sus comienzos.

La **Nebrija Business School**, con profesorado experto en estas lides, no solo en lo que a su puesta en práctica se refiere, sino a su investigación con publicaciones acreditadas al efecto.

La **Unidad Técnica de Calidad**, velando por los estándares de calidad, de docencia, de logros educativos y de respeto a los compromisos adquiridos en las Memorias de Verificación presentadas a la ANECA.

El **Servicio de Biblioteca de la Universidad**, pues nadie mejor para aconsejar sobre la forma de presentar e indexar contenidos digitales, no solo para su uso sino para un máximo aprovechamiento para toda la Comunidad Nebrija, alumnos y profesores.

Por último, el propio departamento **Global Campus Nebrija**, nexo de unión y canal de comunicación entre todas las partes integrantes, experto en la tecnología y los diversos usos que pueden y deben de hacerse de la misma para el logro de los objetivos que subyacen en la filosofía académica de la universidad.

En la elaboración de este documento marco han colaborado:

Paloma de Cruz: Gestora de Programa de Global Campus Nebrija

Juan Antonio Escarabajal: Director de Desarrollo Universitario y Marketing

Eva Esparza: Gestora de Programa de Global Campus Nebrija

Juan Carlos Fernández: Director Postgrado PRL y Títulos Propios CCSS

María García: Gestora de Programa de Nebrija Global Campus

Beatriz González: Profesora del Departamento de Lenguas Aplicadas y Tutora del Máster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de ELE en el curso 14/15

Rafael Jiménez: Subdirector del Servicio de Biblioteca

Carmen Lanchares: Directora de la Unidad Técnica de Calidad en el curso 14/15

Paloma Lledó: Coordinadora del Instituto de Competencias Profesionales en el curso 14/15

Beatriz López: Directora Académica del Máster en Educación Bilingüe y Profesora del Departamento de Lenguas Aplicadas

Daniel Magaña: Director del Centro de Atención Personalizada al Estudiante

Susana Martín: Decana de la Facultad de Artes y Letras

María Matarranz: Técnico de la Unidad Técnica de Calidad en el curso 14/15

Miriam Munilla: Gestora de Programa de Global Campus Nebrija

Leire Nuere: Directora de Global Campus Nebrija

Alfonso Sánchez-Macián: Vicerrector de Ordenación Académica en el curso 14/15

Cristina Villalonga: Directora de Organización, Metodología e Innovación Docente

Documentación de referencia

- Guía de Actividad Docente.
- Reglamento General del Alumnado.
- Reglamento Regulador de los Estudios de Postgrado.
- Memorias de Calidad.
- Documentación de Referencia UTC (Link).
- Publicaciones Cátedra Nebrija–Santander en Inteligencia Ejecutiva y Educación (Link).
- Reuniones Grupo TIC de la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas (CRUE).
- Libro *Nebrija. La ilusión de muchas vidas*.
- NUESTRA NEBRIJA nº10. Octubre 2014. ISSN 2340-8766. (Link)
- Campus Virtual y Sección modalidad *online*/blended web programas Máster en ELE (Link), Máster en Educación Bilingüe (Link) y Máster en Marketing y Publicidad Digital Yahoo! (Link).

Capítulo 1

Filosofía académica Nebrija: Punto de partida

1. Filosofía académica Nebrija: Punto de partida

La Universidad Nebrija, desde sus inicios, ha mostrado claridad en sus objetivos pedagógicos: formación **humanista** y **transversal**, desarrollando competencias profesionales y habilidades necesarias para contar con un mayor campo de visión y de resolución de problemas. Y, al mismo tiempo, es **pragmática, ética y optimista**, con un enfoque que favorezca la incorporación del alumno al mundo del trabajo y/o le convierta en un mejor profesional, mejor preparado para enfrentar los constantes retos que la vida en sociedad reclama.

La Universidad Nebrija **genera talento y activa capacidades**. Se enseña a "aprender a aprender", a desarrollar todo el potencial intelectual y humano de los estudiantes. Para ello, pone a su disposición actividades que complementan su formación - casos reales, contacto directo con el tejido social real - para que sea lo más integral posible.

La **pedagogía del aprendizaje práctico** (*Learning by Doing*), con una clara orientación hacia la profesión, es el *leit motiv* de la Universidad, y ha de serlo también en los programas impartidos en Nebrija Global Campus. El logro de dicho objetivo siempre ha estado reforzado por una alta exigencia propia y hacia los alumnos, por el rigor, por una intensidad académica que consigue transformar al estudiante y esto también es factible, con el uso de las herramientas adecuadas, en las titulaciones impartidas bajo un modelo a distancia.

La **metodología interactiva y participativa** de la Universidad Nebrija no solo no encuentra ningún obstáculo en las nuevas modalidades de impartición, sino que los recursos técnicos la potencian a través de un sinfín de posibilidades (foros, chats, wikis, blogs, etc.). La interacción entre alumno y profesor, ambos centro del proceso de aprendizaje y tutorización, puede ser máxima, así como la **valoración mutua** (evaluación continua).

Igualmente es posible alcanzar, en este entorno más tecnológico, la **cercanía**, calidez y calidad humana que han retratado todas las generaciones y promociones de alumnos de la Universidad Nebrija. Para ello, no solo es importante el rol del profesor, sino el del Coordinador Académico (y/o tutor, en su caso) y del equipo de Gestión de Programas, con un **sistema de tutorización** del aprendizaje de calidad. Aprendizaje que ha de ser **flexible** (adaptativo a las necesidades de formación; un espacio agradable para enseñar, aprender o trabajar según la conveniencia de horarios), sin que por ello sea necesario ceder en el **marco exigente** para que los estudiantes, con su compromiso trabajo y esfuerzo, alcancen el éxito merecido.

Por otro lado, la universidad nació con una clara voluntad de integración **internacional**, pues supo comprender el mundo global e interconectado en el que estamos y escuchar las necesidades de una sociedad cada vez más plural en procedencias, sensibilidades, lenguas y sedes. Pasear por sus campus es hacerlo por diferentes lugares del mundo.

En último lugar, pero no menos importante, la **innovación**, bien sea por la renovación constante de sus programas, con la incorporación de nuevas áreas de conocimiento en su oferta académica, o su dinamismo en el crecimiento como institución educativa, también es parte del ADN de la Nebrija (con el ejemplo de mayor trascendencia recogido en su trabajo por la innovación lingüística, pedagógica y pragmática en el aprendizaje de la lengua española). Estos dos últimos aspectos también encuentran su lugar natural en el espacio *online*, bien sea a través de herramientas de **idiomas** con las metodologías, técnicas y actividades más avanzadas en lo

que a su enseñanza y aprendizaje se refieren; o de dinamismo y aprendizaje constante, de **escucha activa y renovación de los métodos** e integración de las mejores prácticas.

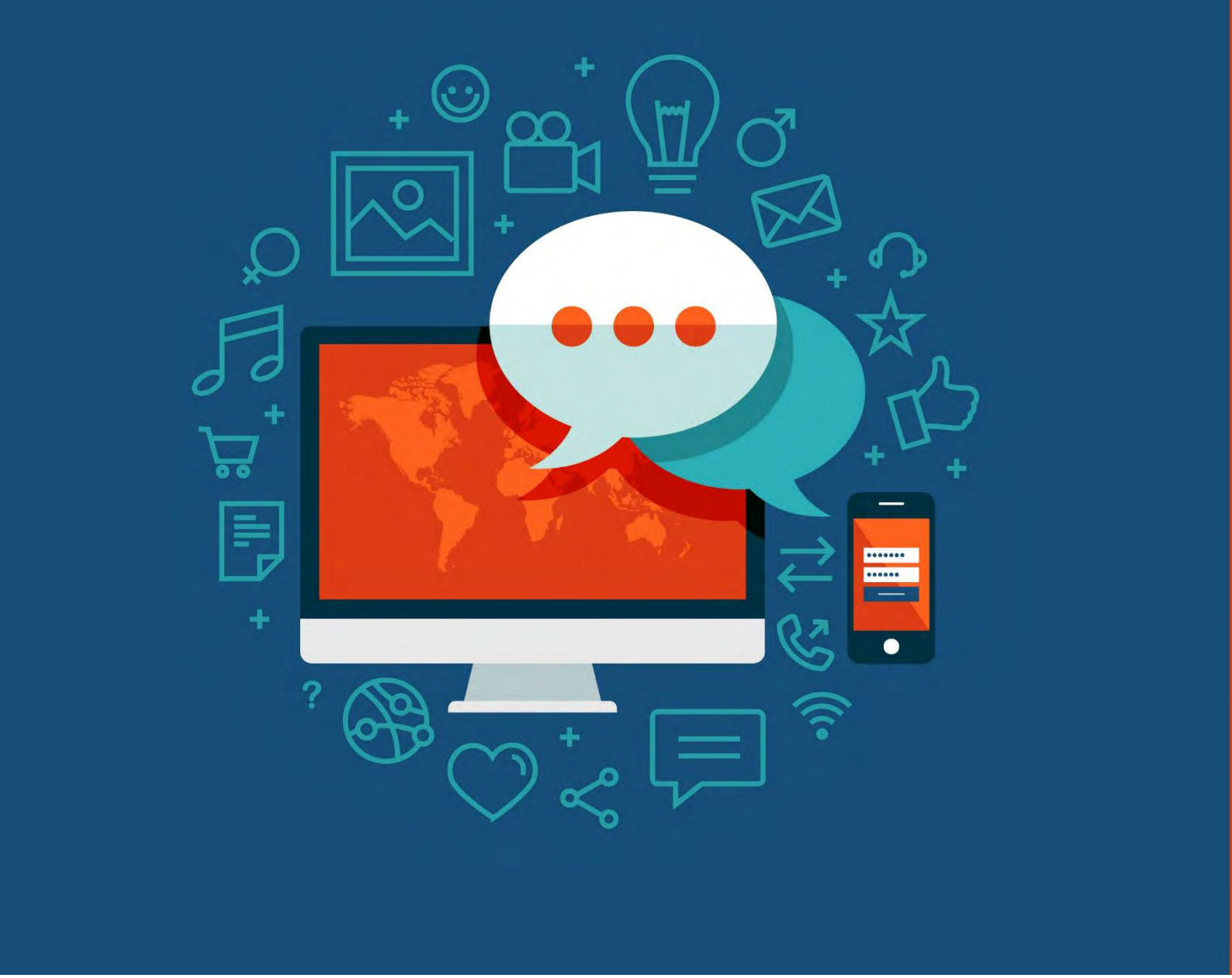
1.1. Los alumnos Nebrija

Antes de dar desarrollo a los aspectos más metodológicos, se considera de interés dibujar el perfil del alumno que la Universidad admite en sus aulas, presenciales o virtuales, así como de las habilidades que pretende activar, para que el docente sepa guiarle de forma acertada a través de su experiencia de aprendizaje.

- **Perfil**
  - En "El Contrato Nebrija", el **compromiso** tiene tres nombres, el de la Universidad, el de la profesión a través de sus empresas, y el del estudiante. Su parte es tan importante como las otras dos.
  - **Curiosidad** intelectual.
  - **Ambición para crecer** vital, intelectual y profesionalmente.
  - **Entusiasmo**.

Además de estas características comunes que comparten todos los estudiantes de la Universidad Nebrija, es necesario destacar las particularidades del alumno a distancia. El estudiante que toma un curso virtual asume **un compromiso aún de mayor** calado ante su aprendizaje. El aprendiz virtual se autorregula, gestiona su tiempo y lugar para sus estudios, dosifica su esfuerzo, busca el aprendizaje cooperativo en la medida de lo posible, y solicita ayuda oportuna para el esclarecimiento de sus dudas.

- **Habilidades a activar**
  - Dedicación e ilusión por llegar a las metas trazadas.
  - Liderazgo positivo de sus propias vidas.
  - Reflexión sobre las materias y sobre sí mismo (personas felices y equilibradas).
  - Responsabilidad y sentido crítico.
  - Buen juicio (sensatez, mesura, actuar sabiamente).
  - Valoración y aceptación de los demás.
  - Capacidad para experimentar. Libertad para probar, equivocarse y aprender.
  - Pasión por el trabajo, alegre y constante, bien hecho.
  - Capacidad de integrarse en entornos multiculturales.
  - Capacidad para generar conocimiento.
  - Emprendimiento. Ser activo, sin miedo al cambio.
  - Exigencia, esfuerzo, intensidad, pasión.
  - Generosidad y compañerismo.
  - Trabajo colaborativo, ética, honradez y humildad



Capítulo 2

Retos educativos en la Sociedad de la Información y el Conocimiento

2. Retos educativos en la Sociedad de la Información y el Conocimiento

A lo largo de los últimos años hemos asistido a la transición de la sociedad industrial a una sociedad creativa e innovadora, la Sociedad de la Información y el Conocimiento, caracterizada por la globalidad y altamente ligada a los rápidos cambios tecnológicos y en la que la cultura digital impera en todos los sectores de actividad.

En este nuevo contexto, las instituciones de Educación Superior, las universidades, han tenido que enfrentarse a **nuevos retos educativos**[1]:

1. **Formar al ciudadano y profesional de siglo XXI** (*Knowmads*, nómadas del conocimiento): creativo, emprendedor, crítico, competente con las TIC, autónomo, polivalente, con una alta capacidad de adaptación al cambio (entornos flexibles), capaz de trabajar con cualquier persona y en cualquier lugar en un contexto laboral globalizado y deslocalizado.
2. La **inclusión social** como eje de la educación.
3. Se requiere **liderazgo institucional** orientado a la construcción de un sentimiento de comunidad sólido, empleando las TIC para desde la pedagogía y el currículo potenciar dicho sentimiento. Las instituciones educativas no pueden permanecer ajenas a la cultura digital.
4. Extraer la **inteligencia colectiva**, aprovechando las posibilidades abiertas de la sociedad digital.
5. **Contenidos, Pedagogía y Tecnología**. La intersección entre estos tres factores fundamentales son clave para la introducción de las TIC en los procesos educativos: sólidos conocimientos de los contenidos, dominio de competencias pedagógicas y manejo de herramientas tecnológicas y sus posibles aplicaciones. La tecnología no reinventa la pedagogía, sólo amplía sus posibilidades. Por ejemplo, los dispositivos móviles (*smartphones* y tabletas) pueden aportar flexibilidad y ubicuidad, pero requieren un diseño pedagógico adecuado y alineado con los objetivos de aprendizaje y competencias propuestos.
6. Las TIC implican **nuevos métodos de evaluación**. Aprender utilizando las TIC requiere un planteamiento metodológico distinto al de adquisición de meros contenidos. Evaluar este tipo de aprendizaje no debe centrarse, por tanto, en determinar el éxito en la adquisición de contenidos, sino en el dominio de las competencias del siglo XXI.
7. **La tecnología en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje**. Se asume que el alumnado universitario es **nativo digital** por haber nacido en la cultura digital pero, en realidad, no siempre es así. Crece la necesidad de formar más allá del instrumentalismo tecnológico, poniendo el foco en la aplicación pedagógica y social de la tecnología (alfabetización digital).
8. **Fomento de la creatividad.** Existe una inminente necesidad de repensar los sistemas educativos para evitar ahogar la creatividad de los aprendices. Es decir, trabajar el empoderamiento del alumnado generando las condiciones necesarias para el desarrollo de su creatividad.
9. **Importancia de la educación emocional.** Uno de las finalidades principales de la educación es que cada sujeto pueda alcanzar un grado óptimo de bienestar social y

[1] Datos extraídos del Informe *20 claves educativas para el 2020*, realizado por Fundación Telefónica (2014).

emocional, por lo que la educación emocional debe ocupar un lugar privilegiado en los sistemas educativos. Para ello, los programas de formación docente deben dedicar una mayor atención a tales competencias.

10. **Cooperación necesaria entre familia, educación y comunidad.**
11. **Liderazgo sin burocracia.** El liderazgo en una institución educativa debe tener como finalidad principal la mejora educativa de los discentes, con un liderazgo centrado en la pedagogía y no en la burocracia. Todos los agentes de la comunidad educativa deben estar implicados.
12. **Objetivo: desarrollo de competencias.** Los cambios del sistema educativo deben orientarse hacia la mejora competencial de los estudiantes. La sociedad digital requiere de competencias que los sistemas educativos han de desarrollar: autonomía, adaptación, tratamiento de la información, etc., en sus currículums. Se requerirá de unidades didácticas basadas en competencias útiles para la inserción social, aprendiendo de forma conectada, en red.
13. **Foco en los intereses del aprendiz.** El aprendizaje debe producirse de forma natural, partiendo de los intereses del aprendiz y teniendo en cuenta lo que ya sabe.
14. **Un nuevo rol del profesor y su formación.** Desde la transmisión de contenidos a la orientación y apoyo al alumnado, generando las condiciones para que sea éste el que, de manera activa y experimental, construya su propio conocimiento. Ello comporta que la formación del docente también se reconfigure, contemplando de forma sólida el uso pedagógico de los entornos digitales para la sociedad del siglo XXI.
15. **Nueva ecología del aprendizaje**. Existe una nueva ecología del aprendizaje, que está reconfigurando la educación. El conocimiento se genera más allá de los sistemas formales, gracias a las redes y comunidades, de carácter dinámico, vivo y en constante interacción y evolución.
16. **El reto de considerar todos los ámbitos educativos posibles.** Existe una necesidad de disrupción en el sistema educativo planteado como ente aislado de la sociedad. Los aprendizajes producidos en ambientes no formales e informales crecen a un ritmo vertiginoso, lo cual debe considerarse también en los contextos educativos formales. En este sentido, el contexto digital (la formación *online*) puede ser un elemento clave en este sistema disruptivo. Un ejemplo son las redes sociales, entorno dónde se genera conocimiento gracias a las posibilidades de interacción y creación de comunidades.
17. **Interactuación sobre los contenidos.** El aprendizaje no está en los contenidos, sino en las interacciones que se producen alrededor de ellos. El aprendizaje en red a través de interacciones debe consistir en construir, reconstruir y poner en práctica los conocimientos.
18. **Una formación adaptada a las demandas.** La construcción del currículo deberá configurar los nuevos perfiles que demanda la sociedad y tendrá que hacerse entre todos los agentes involucrados en su desarrollo.
19. **Se trata de formar a ciudadanos, no solo profesionales eficientes.** Un sistema educativo abierto a la comunidad y basado en aprendizajes colaborativos que implican a toda la sociedad. La labor de este sistema no es solo formar a ciudadanos útiles a un mercado, sino formar a ciudadanos capaces de desenvolverse en todos los niveles sociales.
20. **Evitar la ansiedad tecnológica.** La tecnología avanza a un ritmo vertiginoso, así que es imposible predecir qué tipo de tecnología habrá en un futuro próximo. Lo que sí tendrá que hacer la sociedad es diseñar cómo quiere que sea la educación del siglo XXI, la tecnología que acompañará será la que esté disponible llegado el momento de la implantación.

A estos retos, basados en el Informe *20 claves educativas para el 2020* realizado por Fundación Telefónica, es necesario añadir el **potencial de crecimiento de la formación *online* en países emergentes**, como Brasil y el conjunto de países asiáticos y africanos, dónde se van a producir las más importantes oportunidades de negocio en el sector educativo. Las limitadas infraestructuras educativas en la mayoría de estos países potenciará el protagonismo de la alternativa *online*.

2.1. La educación a lo largo de toda la vida

Según el Informe Delors a la UNESCO (1996), l**a educación debe constituir un proceso continuo a lo largo de toda la vida**, que permita enseñar y aprender a pensar y contar con alumnos comprometidos con su proceso de aprendizaje, capaces de tomar decisiones, ser autónomos, buscar objetivos y solucionar problemas. Para ello, las instituciones de educación deben abarcar cuatro pilares de educación básicos:

- ***Aprender a conocer***, combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone, además, ***aprender a aprender*** para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de toda la vida.
- ***Aprender a hacer*** a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a un gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, *aprender a hacer* en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.
- ***Aprender a vivir*** juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia -realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.
- ***Aprender a ser*** para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal.

Capacidades básicas que exige la Sociedad de la Información y el Conocimiento			
SABER SER	**SABER**	**SABER HACER**	**SABER CONVIVIR**
Conocimiento de uno mismo	Informarse: leer (textos escritos, imágenes, audiovisuales…) y buscar información en diferentes soportes y medios	Uso eficiente de las TIC, los idiomas y las matemáticas, el tiempo y los recursos en general	Expresarse: hablar, escribir, dibujar… usando medios convencionales y TIC, lenguaje gestual, etc.
Autoestima	Interpretar y valorar la información con un pensamiento abierto y crítico	Iniciativa	Respeto a las personas, la diversidad de culturas, opiniones…
Responsabilidad	Convertir la información en conocimiento de manera que permita formular preguntas y elaborar respuestas ante los problemas del	Resolver problemas: planificación, organización, aplicación de conocimientos, evaluación de resultados	Comunicarse: escuchar, comprender, afirmarse, negociar (uso de la razón como instrumento esencial en la relación entre las personas),

	contexto y del mundo que nos rodea		intercambiar, tener empatía…
Control emotivo	Conocer la cultura de la Sociedad de la Información y de la Sociedad del Espectáculo	Motivación	Sociabilidad
	Autoaprendizaje	Creatividad	Solidaridad

Tabla 1. Capacidades que la Sociedad de la Información y el Conocimiento exige a los ciudadanos (Adaptación de Osuna, 2011 -datos de Delors, 1996-)

La necesidad de un aprendizaje a lo largo de toda la vida también puede observarse en el contexto empresarial. En este sentido, la **formación *online* se ha presentado como una solución para las necesidades de formación corporativa**.

2.2. La educación en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior

- **Renovación curricular**

La **Declaración de Bolonia** (1999) marca un punto de inflexión histórico en el desarrollo de la Enseñanza Superior europea, con una renovación curricular basada en los principios de **competitividad**, **empleabilidad** y **movilidad** y que se articula en torno a seis acciones relativas a:

- Sistema de **grados académicos** fácilmente reconocibles y comparables.
- Sistema basado fundamentalmente en **dos ciclos**: un primer ciclo orientado al mercado laboral con una duración mínima de tres años (Grado), y un segundo ciclo (Máster) al que se accede sólo si se complementa el primer ciclo.
- Sistema de acumulación y transferencia de créditos.
- La **movilidad** de los estudiantes, docentes e investigadores.
- La **cooperación** en lo que respecta a la garantía de la calidad.
- La **dimensión europea** en la Educación Superior: aumento del número de módulos, cursos y planes de estudio cuyo contenido, orientación y organización tengan una dimensión europea.

- **Cambio metodológico: modelo centrado en el aprendizaje y las competencias**

La renovación curricular del Proceso de Bolonia ha supuesto la adaptación de los programas por objetivos a **programas por competencias** y la subordinación de los contenidos disciplinares a dichas competencias. Esto implica una nueva organización curricular pero, sobre todo, un **cambio sustancial en los métodos de enseñanza y aprendizaje, la metodología**. En este sentido, se requiere el paso de un modelo centrado en el profesor a un **modelo centrado en el estudiante,** en sus procesos de aprendizaje y en su desarrollo máximo integral, que busca situaciones de aprendizaje contextualizadas, complejas, focalizadas en el desarrollo de la capacidad de aplicación y resolución de problemas. Se plantea, pues, que los **contenidos**, **situaciones** y **experiencias** de aprendizaje contribuyan a la formación integral de los estudiantes y satisfagan sus necesidades e inquietudes culturales, sociales, humanísticas, artísticas y recreativas. El modelo centrado en el aprendizaje implica que el **alumno asuma un rol activo**, donde construya su propio conocimiento a través de una actitud reflexiva y crítica, que le permita la apropiación de aprendizajes significativos y de competencias útiles para su desempeño profesional. De la misma manera, debe desarrollar aptitudes *para* ***aprender a aprender*****,** asumiendo una actitud autónoma y, a su vez, que le permita la reflexión colectiva y el trabajo permanente. De esta manera, el alumno construye su conocimiento y desarrolla destrezas y habilidades a partir de su propia experiencia, la cual se enriquece mediante la reflexión grupal y las acciones transformadoras, **con la guía del profesor**, convirtiéndose en un sujeto pensante y socialmente comprometido.

2.3. Retos tecnológicos y educativos

La creciente **integración de la tecnología en la educación**, especialmente para las modalidades a distancia, obliga a las universidades a seguir de cerca los cambios tecnológicos y sus impactos en la Educación Superior. Durante los últimos años, las universidades han integrado en sus procesos educativos tecnologías que han permitido mejorar la **conectividad**, **ubicuidad** y **movilidad** de la experiencia de aprendizaje:

- **Plataformas virtuales de enseñanza y aprendizaje** (LMS) **flexibles** y **personalizables**.
- **Servicios en la nube** (correo electrónico, herramientas colaborativas, herramientas de autor, etc.), **virtualización de aplicaciones** y **virtualización de escritorios** y laboratorios de supercomputación.
- **Virtualización de contenidos**: Repositorios académicos y científicos (propios o de recursos en abierto), bibliografías, catálogos y libros electrónicos.
- **Aplicaciones móviles**, **entornos ubicuos de aprendizaje** y **BYOD** (*Bring Your Own Device)*: integración de la tecnología móvil (Smartphones y tabletas) para la enseñanza y el aprendizaje.
- **Web 2.0** y **Redes Sociales** (Social Media), que facilitan la participación y creación de comunidades.
- **MOOCs** (*Massive Open Online Courses).*
- **Gamificación** educativa en entornos virtuales: aplicación de la mecánica del juego a entornos no lúdicos.
- **Big Data** y **Learning Analytics**, la gestión masiva de datos en el contexto digital.
- **Tecnología *Wearable***, dispositivos electrónicos incorporados en el cuerpo y que permiten la interacción continua.
- **El Internet de las Cosas (*IoT*),** la interconexión digital de los objetos cotidianos con Internet.
- **Ed-Labs**, las llamadas "clases laboratorio", espacios en los que profesores de distintas disciplinas aplican y experimentan con las últimas tecnologías para el aprendizaje, intercambian ideas y desarrollan iniciativas de innovación educativa.

Según el informe *Gartner's Hype Cycle for Education* (2014) algunas de estas tendencias se mantendrán los próximos años, como la virtualización de aplicaciones, los servicios en la nube y los entornos móviles de aprendizaje, entre otros.

También surgen nuevas tendencias como, por ejemplo, los libros de texto adaptativos, los *citizen developers*, etc., tal y como se puede observar en la siguiente figura:

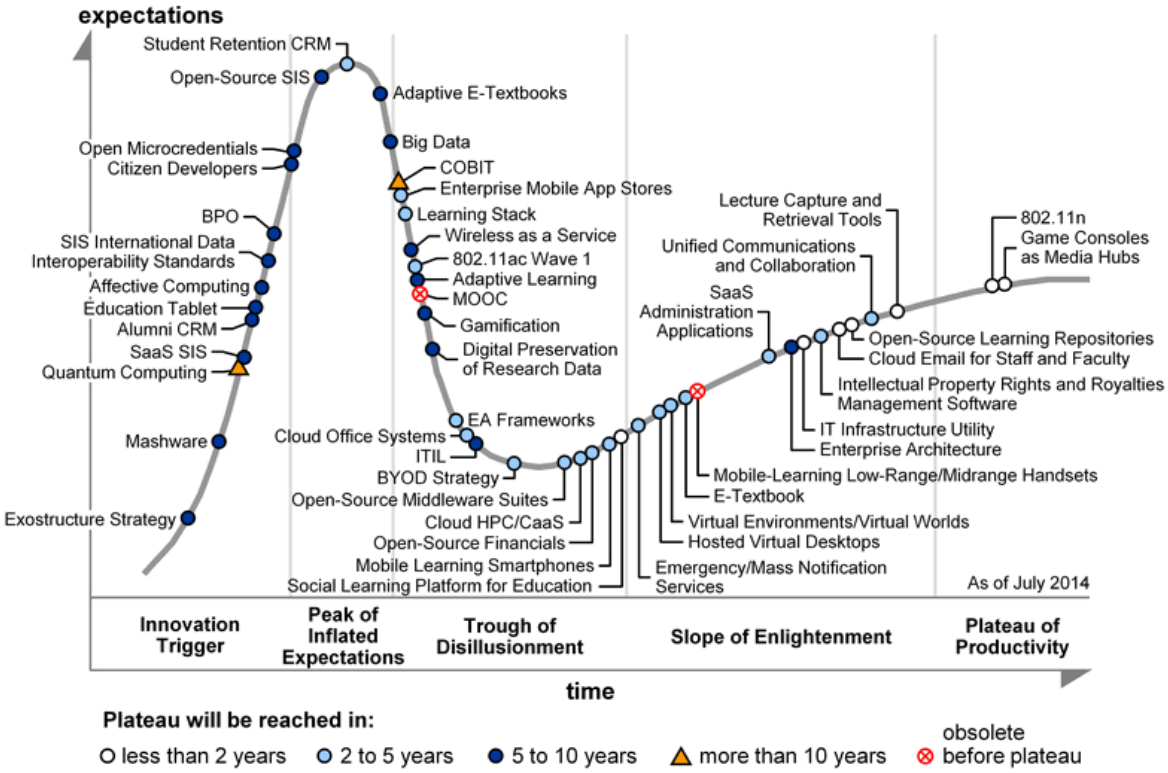


Figura 1. Gartner's Hype Cycle for Education (2014)

Los **cambios tecnológicos** tienen un impacto inevitable en la educación. Sin embargo, con una u otra tecnología es imprescindible **preguntarse sobre nuevas formas de enseñar y aprender**, **nuevas concepciones pedagógicas** y **metodológicas**. El contexto digital puede facilitar el camino a la **innovación docente,** siempre y cuando haya el **diseño y la mediación del profesorado**. Si no es así, la integración tecnológica -por muy novedosa que sea- pueda servir para ofrecer "más de lo mismo" y tender a un modelo anclado en la pedagogía de la transmisión.

Capítulo 3

Modelos de enseñanza y aprendizaje. Contexto teórico

3. Modelos de enseñanza y aprendizaje
Contexto teórico sobre la metodología del proceso de E-A

3.1. Modalidades de impartición

- **Modelos tradicionales "a distancia"**

El modelo tradicional "a distancia" (EAD) puede, o no, apoyarse en la tecnología. En sus inicios, este modelo se basaba en el envío de materiales (físicos) a través de correo postal y el seguimiento del curso se basaba en el autoaprendizaje. En este modelo no se requería la presencialidad del alumnado, excepto para la realización de los exámenes.

Algunos autores llaman a este modelo "*e-learning* de primera generación" (Gros, 2011:15), caracterizado por:

- Modelo centrado en los materiales.
- Contenidos en formato papel.
- Audioconferencias (asíncrono).
- Videoconferencias (asíncrono).
- Software instruccional.

A medida que han evolucionado las TIC también lo ha hecho este modelo. La inclusión de plataformas digitales de enseñanza y aprendizaje ha permitido el traspaso del material en formato papel al uso de recursos digitales (virtualización de contenidos). Pero **esta integración tecnológica no significa el cambio o evolución del modelo**, únicamente cambia el entorno. En este caso, el estudio del alumno es independiente y autónomo sin necesidad de la intervención continua del docente.

- ***Online* (*e-learning*): Modelo de educación mediada**

El hecho que haya una plataforma digital no significa que el modelo corresponda al *e-learning*. En este caso, se requiere la interacción y la **comunicación alumno-alumno** y **alumno-profesor**, esto es la mediación a través de la tecnología. La **interacción** y la interactividad no vienen dadas por la tecnología en sí, sino por la **metodología desarrollada**. Dentro de la clasificación propuesta por Gros (2011) sobre la evolución de los modelos de *e-learning,* este modelo de "segunda generación" se caracteriza por:

- Modelo centrado en el aula virtual.
- Entornos virtuales de aprendizaje (modelo aula).
- *Videostreaming* (comunicación síncrona).
- Materiales en línea.
- Acceso a recursos en Red.
- Interactividad a través de herramientas síncronas y asíncronas.

Pero el reto es asumir el modelo de *e-learning* de "tercera generación", caracterizado por:

- Modelo centrado en la flexibilidad y la participación: Principios básicos de la Web 2.0 (diálogo, construcción conjunta de conocimiento, trabajo colaborativo, interdisciplinariedad, etc.).
- Contenidos especializados en línea y, también, generados por los estudiantes.

- Reflexión (e-portafolios, blogs, etc.).
- Tecnologías enfocadas a la interactividad (juegos, simulaciones, visualización en línea, etc.).
- Comunidades de aprendizaje en línea.
- *M-learning,* aprendizaje móvil y ubicuo.
- Aprendizaje como un proceso social.
- Modelo educativo basado en la actividad del estudiante.

- ***Blended* (*b-learning*): Modelo semipresencial**

El *Blended Learning* se basa en la **combinación eficiente de diferentes métodos de impartición, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje**, en un contexto de comunicación transparente de todas las áreas implicadas del curso. Existen múltiples definiciones de este modelo de enseñanza y conceptos al respecto, como "modelo híbrido" (Marsh, 2003), "educación flexible" (Salinas, 1999) o "enseñanza semipresencial" (Bartolomé, 2001).

Una de las características principales es la **combinación de actividades presenciales y virtuales** (modelo *e-learning*), en dos entornos que pueden combinarse con el diseño adecuado. La clave está en la selección de los medios adecuados para cada necesidad educativa. Según Washington (2008), el modelo *b-learning* se caracteriza por:

- **Características pedagógicas:**
  - Diversidad en cuanto a las técnicas y metodologías de enseñanza.
  - Modelo orientado a la comunidad.
  - Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.
  - Flexibilidad.
  - Implementación de estrategias centradas en el estudiante.
  - Resolución de problemas desde diferentes enfoques.
  - Trabajo colaborativo para lograr los objetivos de aprendizaje.
  - Reemplazamiento de la estructura de base espacio/tiempo por una basada en contenidos.

- **Características organizativas:**
  - Optimización del tiempo presencial.
  - Promoción de la retroalimentación.
  - Seguimiento y mediación docente.

- **Características técnicas:**
  - Uso de las TIC como complemento de la clase presencial.
  - Contenidos digitales disponibles en múltiples formatos.
  - El soporte tecnológico se sostiene un una plataforma.

3.2. Enfoque pedagógico y comunicativo: El modelo educomunicativo y las teorías de aprendizaje en el contexto de la educación 2.0

El desarrollo de la **Web 2.0**[2] y las **Redes Sociales** ha facilitado los flujos comunicativos a través de la Red y la participación y relación entre participantes es de interacción constante. En el contexto educativo, esta tecnología ha llegado a través de **potentes plataformas** y **herramientas** virtuales, como los LMS, como Blackboard Learn, Moodle, etc. La integración tecnológica en los procesos educativos, sin embargo, requiere una definición pedagógica y comunicativa, más allá de las herramientas y su uso.

El **enfoque educomunicativo**, que se basa en la **pedagogía crítica** de Paulo Freire, presenta una filosofía y una práctica de la educación y la comunicación basadas en el **diálogo** y en la **participación** que no requieren únicamente de tecnologías, sino de un cambio de **actitudes** y de **concepciones** (Aparici, 2011). Los cambios de la metodología y la búsqueda de **nuevos modelos pedagógicos** y **prácticas interactivas**, pues, van más allá del uso de la tecnología.

Aunque este modelo lleva décadas desarrollándose, con la Web 2.0 se ha extendido el concepto de **comunicación democrática**, **participación** y **colaboración** y su importancia en el contexto educativo. De esta manera, la **pedagogía de la transmisión**, o modelo de **educación bancaria** según la definición de Freire (1969), da paso al **modelo educomunicativo** o **pedagogía interactiva** en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, que se caracteriza por:

- Educación basada en un **modelo dialógico** y **multidireccional**.
- Mayor **participación** e **interacción** del profesorado y alumnado en el proceso.
- Comunicación del profesor **EMIREC** al alumno **EMIREC**. La figura del EMIREC (EMIsor-RECeptor) propuesta por Cloutier supone la superación del esquema transmisor "emisor/mensaje/receptor", lo que se traduce en un modelo bidireccional y de construcción conjunta. De esta manera, la generación de **emisores activos** contribuye a la formación de **receptores críticos**.
- Puesta en práctica de la **pedagogía interactiva** a través de las herramientas y plataformas digitales.
- El conocimiento como **producto social**, como **construcción**.
- Enfoque **crítico** y **reflexivo**, de **autogestión** y **creación colectiva**.

Pero para llevar a cabo las actividades de aprendizaje en entornos virtuales se precisa, además, la **readaptación sustancial de la teoría de aprendizaje** sobre la que se sustente el diseño pedagógico (Osuna, 2011). Existen diferentes teorías, paradigmas o concepciones de aprendizaje que se pueden aplicar a los espacios digitales, como son en Conductismo, Cognitivismo, Constructivismo y Conectivismo, diferentes concepciones del aprendizaje, en las que es importante tener en cuenta los objetivos, el rol de alumnado y profesorado e interacciones. **Consultar la tabla sobre las teorías aprendizaje del *Anexo 1*.**

Otro de los factores a tener en cuenta en el enfoque pedagógico es cómo se aborda la **instrucción**. La instrucción puede ser vista como la creación intencional de condiciones en el entorno de aprendizaje, a fin de facilitar el logro de determinados objetivos para posteriormete se evaluados como el saber en un contexto específico.

[2] La Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración. De la misma manera, permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido en una comunidad virtual.

El **diseño instruccional** debe estar ligado a un modelo educativo que permita establecer lineamientos para desarrollar ambientes de aprendizaje donde confluyan docentes, tutores, estudiantes, métodos, didácticas y recursos, enfatizando en las bases teóricas que fundamentan la manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Existen diferentes tipos de modelos de diseño instruccional. Uno de los más populares es el modelo ASSURE**. Consultar el *Anexo 2* para conocer más sobre este modelo.**

3.3. Modalidades y métodos de aprendizaje

Uno de los aspectos más relevantes a la hora de establecer la metodología sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje es la selección de las distintas modalidades y métodos de enseñanza que se van a utilizar para que los estudiantes adquieran los aprendizajes requeridos.

En cuanto a la estrategia metodológica a seguir por parte del profesorado, dependerá del **método docente**. El método docente es, según la definición propuesta por De Miguel (2004:36) el "conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa". Por lo tanto, el método se concreta en una variedad de modos, formas, procedimientos, estrategias, técnicas, actividades y tareas de enseñanza y aprendizaje.

En función del enfoque, existen diferentes tipos de métodos. De Miguel (2004) los clasifica en tres bloques:

- El **enfoque didáctico para la individualización**, que centra la atención en el estudiante en cuanto a sujeto individual. Las propuestas didácticas que responden a este método son:
    - **Enseñanza programada**. Se presenta una secuencia lógica y gradual, con lo que todas las variables que intervienen en el proceso están organizadas a partir de los objetivos. El estudiante puede aprender por sí mismo, sin necesidad de ayuda y siguiendo su propio ritmo de aprendizaje.
    - **Enseñanza modular**. Se considera una variante de la enseñanza programada, que se articula a través de módulos o unidades básicas con entidad y estructura completa en sí mismo y ofrecen una guía de aprendizaje siguiendo unas pautas preestablecidas.
    - **Aprendizaje auto-dirigido**. El estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje a lo largo de todas sus fases de manera autónoma, sin interacción con los otros participantes.
    - **Investigación**. Requiere al estudiante identificar el problema objeto de estudio, formularlo con precisión, desarrollar los procedimientos pertinentes, interpretar los resultados y sacar conclusiones oportunas del trabajo realizado.
    - **Tutoría académica**. El profesor guía y orienta en múltiples aspectos académicos al estudiante ajustando la enseñanza a sus características personales para la consecución de los aprendizajes establecidos.

- El **enfoque de la socialización didáctica**, que se centra en la dimensión social del proceso didáctico y los modelos de enseñanza, como son:
    - La **lección tradicional o logocéntrica**. Se polariza en el docente y queda determinado fundamentalmente por el objeto a transmitir. El profesor monopoliza las iniciativas y la enseñanza se vehicula a través del lenguaje oral que se imparte para que todos los alumnos aprendan en bloque y a un ritmo que todos han de seguir.
    - El **método del caso**. La descripción de una situación real o hipotética que debe ser estudiada de forma analítica y exhaustiva de forma que se encuentre la solución o soluciones a la situación planteada.

- El **método del incidente**. Es una variante al método del caso. Los estudiantes analizan un incidente que exige tomar decisiones a partir de una descripción en la que generalmente los hechos no aparecen completos. Los estudiantes deben obtener la información necesaria para resolver el problema interrogando al profesor, que asume el papel de las diferentes personas que intervienen en el incidente.
- **Enseñanza por centro de interés**. Diversos subgrupos se constituyen libremente en torno a un tema o tarea que consideran más interesante. La distribución de los temas en los subgrupos se hace libremente.
- **Seminario**. Enseñanza de trabajo en pequeños grupos de interés y nivel de formación comunes. Permite investigar con profundidad y de forma colectiva un tema especializado acudiendo a fuentes originales de información.
- La **tutoría entre iguales**. Un estudiante más aventajado enseña a otro que lo es menos, bajo la supervisión del profesor. Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias.
- El **grupo pequeño de trabajo**. El profesor programa diversas propuestas de trabajo que deberán afrontar los grupos formados por estudiantes.
- La **metodología de aprendizaje cooperativo**. Un grupo pequeño y heterogéneo de estudiantes colaboran en la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte de todos y cada uno de los participantes a partir de una propuesta de trabajo determinada.

- El **enfoque globalizado,** que incluye los métodos que pueden abordar interdisciplinariamente la realidad, como pueden ser:

  - **Los proyectos**. Se trata de un trabajo globalizador, individual o grupal, emprendido de forma voluntaria por los estudiantes en función de sus intereses naturales. El profesor orienta a los alumnos y resuelve sus dudas e incentiva su trabajo.
  - **La resolución de problemas**. Es una metodología de carácter interdisciplinar, que consiste en identificar una situación problemática, definir sus parámetros, formular y desarrollar hipótesis y proponer una solución o soluciones alternativas por parte de un grupo de estudiantes.

Según los objetivos de aprendizaje establecidos y las competencias a desarrollar por parte de los estudiantes se aplicarán los métodos o la combinación de métodos más adecuados, así como las actividades de aprendizaje y el sistema de evaluación.

Para De Miguel (2004), se pueden considerar las siguientes modalidades, a las que se añaden los elementos a tener en cuenta en los entornos virtuales:

Modalidades		
Modalidad	**Descripción**	**Entorno virtual**
Clases teóricas (Clases magistrales)	*Hablar a los estudiantes* Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos	- Tener en cuenta las características del entorno virtual, determinar la herramienta (sesiones de videoconferencia, vídeos o retransmisión *streaming)* y los tiempos de exposición.
Seminarios-Talleres	*Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad* Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.)	- Tener en cuenta las características del entorno virtual, determinar la herramienta (sesiones de videoconferencia, vídeos o retransmisión *streaming)* y los tiempos de exposición. - Determinar los canales y modos de interacción
Clases prácticas	*Mostrar cómo deben actuar* Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnóstico, problemas de laboratorio, de campo, etc.)	- Virtualización de aplicaciones, laboratorios virtuales o uso de herramientas tecnológicas que permitan la experimentación con el entorno
Práctcas externas	*Poner en práctica lo que han aprendido* Formación realizada en empresas y entidades externas a la Universidad	- Buscar un modelo que permita la realización de prácticas virtuales o diseñar propuestas blended (modalidad semipresencial)
Tutorías	*Atención personalizada a los alumnos* Relación personalizada de ayuda en la que el profesor o tutor atiende, facilita y orienta a los estudiantes en el proceso formativo	- Determinar las herramientas y canales de interacción y tiempos
Estudio y trabajo en grupo	*Hacer que aprendan entre ellos* Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, memorias, trabajos, obtención y análisis de datos, etc., para entregar y exponer	- Facilitar las herramientas de trabajo colaborativo y cooperativo y guiar en su desarrollo
Estudio y trabajo autónomo e individual	*Desarrollar la capacidad de auto-aprendizaje* Las mismas actividades que la modalidad anterior, pero realizadas de forma individual. Incluye, además, el estudio personal (preparar exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, etc.), como forma de aprendizaje autónomo	- Facilitar las herramientas de trabajo autónomo, el acceso a información y servicios virtuales

Tabla 2. Modalidades: Descripción y finalidad en los entornos virtuales (Adaptación de De Miguel, 2004)

Capítulo 4

Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Global Campus Nebrija

4. Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Global Campus Nebrija

La *Metodología Global Campus Nebrija* es la apuesta de la Universidad Nebrija por un **modelo de enseñanza y aprendizaje (E-A)** propio para las titulaciones impartidas en modalidad *online* y *blended*, adaptado a las necesidades del alumnado y orientado a ofrecer la máxima calidad y rigor académico. Tomando como punto de partida la filosofía académica de la universidad y los nuevos retos educativos y tecnológicos planteados en el contexto de la Educación Superior, se indican a continuación las características del modelo de E-A para los programas *online* y *blended*: plataformas y herramientas virtuales, roles en el proceso de E-A, premisas didácticas, etc., en función del tipo de programa (objetivos) y el perfil del estudiante.

4.1. Metodología según la tipología de programas y perfil del estudiante

Una de las funciones de la **definición metodológica** de los programas *online* y semipresenciales de Global Campus Nebrija es servir de guía pedagógica al profesorado que imparte docencia en las modalidades "a distancia", en la **construcción y concreción un modelo metodológico propio**, rasgo característico e identificador de la Universidad Nebrija.

La metodología de enseñanza y aprendizaje presentada debe ser compartida por los programas de Global Campus Nebrija, pero con una **aplicación flexible**, que respete y se adapte a las necesidades de cada programa y perfil de estudiante. La Universidad Nebrija ofrece diferentes tipos de programa en modalidad *online* y *blended*, y las características específicas de cada categoría de programas condicionan su metodología de enseñanza y aprendizaje.

La diversidad de programas que engrosan la oferta académica de cualquier universidad es muy amplia. Esto es consecuencia del carácter universal que la universidad tiene como institución en la búsqueda y enseñanza del conocimiento. Tradicionalmente esta realidad ha sido articulada a través de la variedad de facultades y departamentos que han estructurado el saber enseñado y transferido.

Las nuevas tecnologías adaptadas a las necesidades de los (nuevos) estudiantes del siglo XXI han permitido que esta diversidad original se haya incrementado notablemente en el ámbito de la enseñanza *online* y semipresencial.

Existen nuevos saberes, pero también **nuevos perfiles de estudiantes** que responden a necesidades también diversas en un entorno de aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida de las personas.
Estas necesidades diferentes dan lugar a **distintas categorías de programas** con características también distintas. Estos programas se agrupan en cuatro grandes bloques:

- **Ampliación de conocimientos**: Son programas orientados a la transmisión de nuevos saberes o conocimientos innovadores en el ámbito de un área determinada. Los estudiantes que cursan estos programas suelen presentar un interés muy alto por el contenido del programa, mayor que por la consecución del título. El claustro es un elemento discriminador, pues la innovación y la calidad van asociados a la trayectoria profesional de sus integrantes.

- **Reciclaje profesional**: Son programas cuyos estudiantes persiguen un cambio profesional. Por tanto, la empleabilidad asociada directamente al contenido del curso es muy relevante. Existe un equilibrio entre la adquisición de nuevos conocimientos y la obtención de un título demostrativo de los mismos.
- **Habilitantes o profesionalizantes**: Son programas que habilitan para el ejercicio de una actividad o profesión o que permiten el acceso a un examen que habilita para el citado ejercicio. Los estudiantes que cursan estos programas persiguen por encima de todo la obtención del título y por tanto los criterios de evaluación son determinantes. Los contenidos están reglados y la orientación metodológica muy supeditada a un aprendizaje que posteriormente tenga su traducción en un brillante desempeño en el examen o en el estricto ejercicio profesional para el que capacitan.
- **Híbridos**: Son aquellos programas que participan de características comunes a dos o más de las expuestas. Un ejemplo podría ser el *Máster en Protección de Riesgos Laborales*, cuya finalización habilita para el ejercicio profesional reglado en el ámbito de los riesgos laborales en las empresas y ha sido un vehículo de cambio profesional para muchos de los estudiantes que lo han cursado. Otro ejemplo podría ser cualquier curso sobre una nueva ley o un cambio legislativo relevante, pues aúna la ampliación de conocimientos con el reciclaje profesional.

En la siguiente tabla se sintetizan las características mencionadas, incluyendo el modelo metodológico en el que se encuadraría:

CATEGORÍA	CONTENIDO	EMPLEABILIDAD	TITULO	METODOLOGÍA	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Ampliación de conocimientos	Innovador	Indirecta	Poco importante	Instructivista Constructivista	No relevante
Reciclaje profesional	Estándar	Directa	Importante	Instructivista	Poco relevante
Habilitante o profesionalizante	Regulado	Directa	Determinante	Instructivista	Clave

Tabla 3. Categorías de programas Global Campus Nebrija

Además de estas categorías de programas hay dos elementos que condicionan el diseño metodológico: la **duración del programa** y la **estructura general del curso**.

El surgimiento de nuevas modalidades de programa, especialmente en la formación *online* y *blended*, ha obligado a la universidad a tender a la flexibilidad. Tradicionalmente todos los cursos se iniciaban en septiembre-octubre y finalizaban en julio. Actualmente, el inicio de curso se flexibiliza, así como su estructura. El diseño general de los cursos **se realiza generalmente en dos semestres**, pero se han incorporado **nuevas fórmulas**, como la **estructura secuencial de las asignaturas**.

4.2. Roles en el proceso de enseñanza y aprendizaje GCN

4.2.1. El rol del alumno

En el contexto general de los programas impartidos en modalidad *online* o semipresencial de Global Campus Nebrija.el **alumno** se encuentra en el **centro del proceso educativo**, con un **rol activo** y **participativo** en la construcción de conocimiento.
Desde la perspectiva de la pedagogía interactiva en los entornos virtuales la actitud pasiva del **alumnado como receptor no es suficiente**. Se requiere que el alumno sea **competente en las herramientas digitales**, pero no solo a nivel instrumental (funcionamiento técnico), sino que **aprenda a aprender en el entorno digital**, con una actitud crítica, reflexiva y emancipadora. En este sentido, los aprendizajes, valores y actitudes que se fomentan con este rol, más allá de los que exige la materia, son (Fernández March, 2005):

- **Alumno responsable de su proceso de aprendizaje**.
- Capacidad de **autonomía** y **responsabilidad**, desarrollando habilidades para:
    - Aprender bajo la dirección del profesor y autónomamente.
    - Relacionarse con los compañeros cooperativa y colaborativamente.
    - Diagnosticar sus propias necesidades de aprendizaje de modo realista, con ayuda de profesores y compañeros.
    - Traducir las necesidades de aprendizaje en objetivos.
    - Relacionarse con los profesores como facilitadores.
    - Identificar recursos humanos y materiales apropiados a los diferentes tipos de aprendizajes.
    - Seleccionar (y utilizar) estrategias efectivas para utilizar los recursos de aprendizaje.
- **Aprender por cuenta propia, con la guía del profesor**.
- **Análisis**, **síntesis** y **evaluación**.
- **Identificar** y **resolver problemas**.
- **Tomar decisiones**.
- **Adquisición** del **compromiso** para actuar como **agente de cambio**: educación transformadora.
- **Búsqueda** y **organización de información**.
- Desarrollo de **aprendizaje conectivo** y **relacional**.

El rol del alumno debe hacerse explícito por parte del profesor. Los alumnos deben saber qué se espera de ellos en las asignaturas, más allá de los propios objetivos de aprendizaje.

Atendiendo a las peculiaridades del entorno virtual, desde Global Campus Nebrija se cuenta con una **Netiqueta Virtual**, que guía a los alumnos en el comportamiento y comunicación en los escenarios virtuales de aprendizaje de manera general y en entornos concretos (comunicaciones a través de correo electrónico, foros, chats, videoconferencias, etc.).

4.2.2. El rol del profesor

Los escenarios virtuales de enseñanza y aprendizaje requieren un rol del docente más allá del "**transmisor de conocimientos**". Para Silva (2008:37), en este contexto el docente deja de ser un transmisor de saberes para convertirse en un "formulador de problemas, provocador de situaciones o arquitecto de recorridos; en fin, en un agente de la construcción del conocimiento en la experiencia viva del aula presencial y *online*".

La actividad docente, en el entorno virtual, se ve condicionada por (Gisbert, 2003):

- La **infraestructura de comunicaciones** de que se disponga.

- El **espacio disponible** en el centro habitual de trabajo que permita la fácil integración de la tecnología.
- Su **preparación** para el uso de esta tecnología.
- La disponibilidad del docente para una **formación permanente** que le garantice no perder la "**carrera tecnológica**".

Para Martín-Barbero (1998) el docente tiene que:

- **Darse cuenta de lo digital**: lo no-secuencial, el montaje de conexiones en red, permite y exige una multiplicidad de recurrencias entendidas como conectividad, diálogo y participación.
- **En lugar de sustituir, lo digital potencia su autoría**. De mero voceador de lecciones-patrón, deberá convertirse en formulador de interrogantes, coordinador de equipos de trabajo y sistematizador de experiencias.
- **No se trata de endiosar las tecnologías digitales** que traen un cambio en los protocolos y procesos de lectura, sino colocarlas en interacción con el modelo tradicional.

En este sentido, el **cambio de una pedagogía transmisiva a una interactiva** requiere que los docentes desarrollen, por lo menos, cinco capacidades (Silva, 2008):

- Presuponer la **participación-intervención del receptor**, sabiendo que participar es mucho más que responder "sí" o "no" y mucho más que escoger una opción dada. **Participar es modificar, es interferir** en el mensaje.
- Garantizar la **bidireccionalidad** de la emisión y recepción, sabiendo que la comunicación es producción conjunta de la emisión y de la recepción; el emisor es receptor en potencia y el receptor es emisor en potencia: los dos polos codifican y decodifican (EMIRECs).
- Poner en **disposición múltiples redes articulatorias**, sabiendo que no se propone un mensaje cerrado, muy al contrario, se ofrecen informaciones en redes de conexiones que permiten al receptor una amplia libertad de asociaciones y significaciones.
- Engendrar la **cooperación**, sabiendo que la comunicación y el conocimiento se construyen entre los alumnos y el profesor como cocreación.
- Suscitar la **expresión y la confrontación de subjetividades**, sabiendo que el habla libre y plural supone lidiar con las diferencias en la construcción de tolerancias y de la democracia.

Según recoge Fernández Muñoz (2005), Marqués (2002:310-321) sintetiza las principales funciones del profesorado del siglo XXI en:

- **Planificar cursos**. Conocer las características individuales y grupales de sus alumnos, diagnosticar sus necesidades de formación y diseñar el currículum.
- **Diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje**: preparar estrategias didácticas que incluyan actividades motivadoras, significativas, colaborativas, globalizadoras y aplicativas y que consideren la utilización de TICs.
- Buscar y preparar **recursos y materiales didácticos**.
- **Proporcionar información** y gestionar el desarrollo de las clases manteniendo el orden: informar a los alumnos de las fuentes de información, objetivos, contenidos, metodología y evaluación de la asignatura.
- **Motivar al alumnado**: despertar la curiosidad e interés de los alumnos hacia contenidos y actividades relacionadas con la asignatura.
- **Hacer participar a los estudiantes**: incentivar la presentación pública de algunos de los trabajos que realicen, etc.

- Facilitar la **comprensión de los contenidos básicos**.
- **Ser ejemplo** de actuación y portador de valores.
- Asesorar en el **uso de recursos**.
- **Orientar** la realización de actividades.
- **Tutoría** presencial y telemática.
- **Realizar trabajos con los alumnos**: implicarse en la realización de trabajos colaborativos con los estudiantes.
- **Evaluar**: evaluación formativa y sumativa, fomentando la autoevaluación de los estudiantes y de las intervenciones docentes.
- **Fomentar actitudes necesarias en la Sociedad de la Información y el Conocimiento**: actitud positiva y crítica hacia las tecnologías; valoración positiva del pensamiento divergente, creativo y crítico, así como el trabajo autónomo, ordenado y responsable; trabajo cooperativo; adaptación al cambio; saber desaprender, etc.
- **Trabajos de gestión**: realización de trámites burocráticos, colaborar en la gestión del centro utilizando las ayudas tecnológicas.
- **Formación continua**: actualización en conocimiento y habilidades didácticas; mantener contactos con otros colegas y fomentar la cooperación e intercambios.
- **Contacto con el entorno**: conocer la realidad del mundo laboral al que accederán los alumnos.

A las funciones mencionadas es necesario **añadir algunas concretas para el profesorado Global Campus Nebrija:**

- **Diseñar los materiales académicos** y **selección de recursos** para la enseñanza y el aprendizaje en el marco de la asignatura.
- **Crear la Guía docente de la asignatura** (**consultar** ***Anexo 4***).
- **Definir la metodología** a seguir en la asignatura, esto es, la estrategia de enseñanza y aprendizaje (en coherencia con la *Metodología de E-A Global Campus Nebrija*).
- **Realizar el diseño pedagógico** de la asignatura en la **plataforma tecnológica**. En general, **la plataforma es Blackboard Learn** (campus virtual) aunque, como excepción, se trabaja con otros entornos tecnológicos en algunos de los programas objeto de convenio con otras universidades o agentes académicos:
    - Publicación de contenidos.
    - Configuración de la estructura del curso (menú del campus y disposición de los elementos según el diseño pedagógico).
    - Configuración de las herramientas a utilizar.
    - Diseño de las actividades y pruebas y su configuración.
    - Diseño y configuración de las herramientas de comunicación: definir los canales de comunicación con los estudiantes.
- **Mantener** los **flujos comunicativos** con el alumnado.
- **Moderar los foros** y los otros entornos de interacción del alumnado.
- **Guiar al alumno** en su proceso de aprendizaje, dando respuesta a sus mensajes y aportaciones a través de las diferentes herramientas y plataformas.
- **Realizar las correcciones,** aportando el *feedback* necesario al alumno, en la realización de actividades y pruebas.
- **Realizar la evaluación del alumnado**, teniendo en cuenta los porcentajes de evaluación establecidos en la *Guía Docente*.

4.2.3. Rol tutor y rol dinamizador

El desarrollo de estos roles dependerá del tipo de programa, así que **no todas las titulaciones cuentan con el rol tutor y rol dinamizador** de manera específica. Estas funciones pueden ser desarrolladas por el Coordinador académico del programa e incluso por el propio profesor. **En general, el rol tutor es desempeñado en las titulaciones *online* y *blended* por el Coordinador académico**.

Según García-Valcárcel (2008), las funciones asignadas a los tutores en el ámbito universitario pueden resumirse en las siguientes:

- Romper el anonimato.
- Informar sobre la institución y los estudios.
- Orientar, aclarar aspectos curriculares (materias, estilo de trabajo, etc.) y atender cuestiones personales (desánimo, confusión sobre los estudios, etc.).
- Apoyar en momentos especiales (principio de curso, TFG, TFM, etc.).
- Actuar como referente.
- Seguimiento y control.

Las personas que desarrollan estos roles deben desarrollar competencias en comunicación y el establecimiento de una relación empática, de afectividad, de autoridad-serenidad, respeto y justicia ante los estudiantes.

En los programas *online* y *blended* de Global Campus Nebrija estas funciones pueden concretarse en:

- Dar la **bienvenida a los estudiantes** que participan en el curso y explicarles la agenda y los compromisos (plazos y objetivos) de la misma.
- **Animar** y estimular la participación (foros, chats, emails).
- **Integrar** y **conducir las intervenciones**.
- Incitar a los estudiantes para que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros.
- **Proponer actividades** para facilitar el conocimiento entre los participantes (promover la conciencia de grupo para el aprendizaje colaborativo).
- **Dinamizar la acción formativa** y el trabajo *online*.
- Facilitar **técnicas de trabajo intelectual** para el estudio *online* como, por ejemplo, organización del tiempo, búsqueda de recursos *online*, etc.
- Dar **recomendaciones** públicas y privadas sobre el trabajo y la calidad del mismo.
- Asegurarse de que los alumnos trabajan a un **ritmo** adecuado.
- Motivar a los estudiantes para la **realización de las pruebas** de evaluación.
- Informar a los estudiantes sobre su **progreso** en el estudio.
- Compartir con el grupo un resumen de aprendizajes y logros por asignaturas o módulos/bloques y anticipar objetivos de los siguientes.
- **Guiar** y **orientar** al estudiante (canalizar las dudas y problemas hacia cada profesor, coordinación académica o soporte técnico).
- Velar por que cada alumno cuente con su evaluación final (calificación final y *feedback* sobre la misma).
- **Analizar** con sentido crítico el curso, destacando las mejores prácticas y proponiendo mejoras para futuras ediciones.
- Animar a la **participación en las encuestas de calidad**.

Como apoyo a la labor del tutor o del Coordinador académico-tutor y el dinamizador existe, en Global Campus Nebrija, la figura "Gestora de Programa", cuyas funciones se detallan en el apartado ***Soporte a la experiencia educativa***.

4.3. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje Nebrija: tecnología educativa

La Universidad Nebrija cuenta con diferentes **entornos virtuales** (plataformas y herramientas) para el desarrollo académico y apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos escenarios son imprescindibles para las titulaciones impartidas en modalidad *online* y *blended*, ya que es dónde se desarrolla la actividad de los profesores y los alumnos.

Plataformas virtuales Nebrija		
Plataforma	**Herramientas**	**Destinatario**
Office 365	Outlook OneDrive Lync Word online Excel online PowerPoint online OneNote online Office Desktop Pro	Profesor/ Alumno
Blackboard Learn (Campus Virtual)	Herramientas de gestión de contenido (Repositorio central de contenidos: Content Collection) Herramientas de comunicación Herramientas de colaboración Herramientas de evaluación (Respondus)	Profesor/Alumno
Blackboard Collaborate	Herramienta videoconferencia	Profesor/Alumno
Kaltura	Gestión de material audiovisual	Profesor/Alumno
Rosetta Stone	Herramienta para la enseñanza/ aprendizaje de idiomas	Profesor/Alumno
Mosaic	App Nebrija	Alumno
Biblioteca	Catálogo-OPAC Bibliografías seleccionadas Libros electrónicos Recursos en Internet	Profesor/Alumno
VPN	Virtual Private Network	Profesor
SGD	Sun Global Desktop	Alumno
Servicios al Profesorado (SSP)	Herramientas de gestión académica	Profesor
Portal del Alumno	Herramientas de gestión académica	Alumno

Tabla 4. Plataformas virtuales Nebrija

Es imprescindible que el profesorado y alumnado conozca bien el funcionamiento de estas **plataformas** y **herramientas digitales**, ya que son los escenarios de trabajo y comunicación en los programas impartidos en modalidad *online* y *blended* de la Universidad. El conocimiento de estos entornos va mucho más allá del uso instrumental de la tecnología, sino que se requiere un **enfoque pedagógico**, alineado con el **modelo metodológico de E-A** concretado para los programas de Nebrija Global Campus.

Es muy importante que el **desarrollo de la actividad académica se realice dentro de las plataformas virtuales de la Universidad Nebrija** y, en el caso que sea necesario "salir" de estos entornos (como, por ejemplo, el uso de otras plataformas, redes sociales, etc.), es necesario hacer conocedor de esta situación al responsable académico del área correspondiente.

Los entornos virtuales de E-A están tendiendo a la **flexibilización** y **ubicuidad**, con lo que cada vez es más común que este tipo de plataformas y herramientas sean **multiplataforma** y **multidispositivo** (ejecutables tanto desde ordenadores de mesa, como ordenadores portátiles, dispositivos móviles, etc.). De la misma manera, la Universidad Nebrija pone a disposición tanto del alumnado como del profesorado servicios que permiten la virtualización de los escritorios y accesos desde fuera de la institución.

A continuación se especifican las **funciones de cada una de las plataformas** y **herramientas** indicadas en la *Tabla 4,* detallando los aspectos que requieren una definición metodológica:

4.3.1. Office 365

Es una solución de **comunicación** y **colaboración en la nube** de Microsoft e incluye el paquete Office Professional Plus a través del cual se puede acceder, desde la cuenta de alumno[3] o profesor[4], a las siguientes herramientas:

- **Outlook**

Es la herramienta de **correo electrónico**. **El profesorado y alumnado de la Universidad Nebrija deberá utilizar el correo electrónico institucional**, que está vinculado a todas las plataformas virtuales de la institución (notificaciones del campus virtual, SSP, etc.). En los programas impartidos en modalidad *online* y *blended* es muy importante **definir los canales y flujos de comunicación**. Como se verá más adelante, en el desarrollo de los cursos virtuales siempre será preferible establecer la comunicación con el alumnado a través de las herramientas de comunicación del campus virtual, pero **el correo electrónico sigue siendo una de las herramientas básicas de comunicación**, ya que permite la transmisión efectiva de mensajes, tanto de **uno a uno** (mensajes privados) como de **uno a muchos** (objetivo informativo).

Esta herramienta es multidispositivo, con lo que es posible configurar el correo Nebrija también en los dispositivos móviles, *smartphones* y tabletas (configuración diferente en función del sistema operativo del dispositivo).

- **OneDrive**

Es una herramienta de **colaboración** que permite compartir y trabajar en cooperación y colaboración en un documento en la nube. La herramienta está disponible tanto para profesorado como alumnado, así que se podrá utilizar tanto para proyectos institucionales entre el profesorado de diferentes departamentos académicos como para los trabajos en grupo del alumnado.

[3] Acceso desde la página web de la Universidad, en el menú "Alumnos", en la opción "Correo web".
[4] Acceso desde la página web de la Universidad, en el menú "PDI/PAS", en la opción "Correo web".

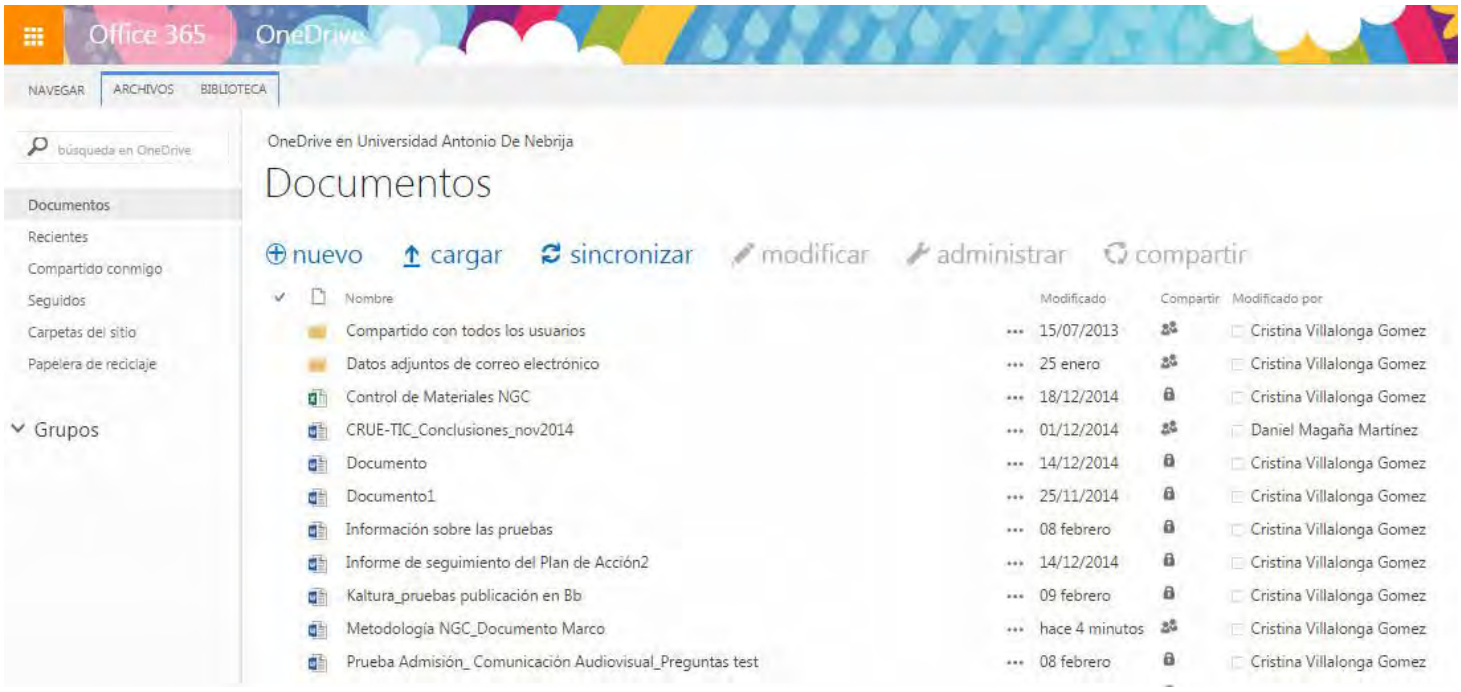


Ilustración 1. Plataforma OneDrive

- **Lync (Skype Profesional)**

Es la herramienta de **mensajería instantánea** (**chat**). Permite la interacción (**comunicación síncrona**) mediante texto, audio y vídeo y la realización de **reuniones en línea compartiendo el escritorio**. El chat académico no sólo **favorece los procesos de comunicación**, sino también los de la enseñanza y el aprendizaje, motivando la participación del alumnado y construcción conjunta de conocimiento.

Servicios disponibles en Lync (Skype profesional)

Los cinco usos más interesantes del **chat académico** son (Osuna, 2013): la **clase virtual** (desarrollo de contenidos); las **tutorías individualizadas** o **grupales**; los **debates** en torno a un tema determinado; las **actividades de trabajo colaborativo** y las **entrevistas** a expertos sobre algún tema concreto.

Ilustración 2. Uso de Lync compartiendo en pantalla una presentación de contenido

Según Osuna (2013), en esta herramienta se busca que el alumnado pueda analizar, investigar, colaborar, compartir, reflexionar, mantener una actitud crítica y, en definitiva, construir su conocimiento a partir de saberes previos. Los elementos que determinan la idoneidad del chat académico son el tiempo, el espacio y el proceso comunicacional inherentes a la herramienta y que conforman sus características:

- Un mismo espacio virtual.
- Un mismo marco temporal.
- Distinto entorno espacial.
- Comunicación bidireccional simultánea.

Para el desarrollo de un chat académico se recomienda seguir las pautas indicadas en la *Netiqueta Nebrija*, que se centran en torno:

- El **profesor** desarrolla el rol **moderador** (o quién designe el profesor).
- El alumnado debe **respetar el turno de palabra**. Por ejemplo, un buen sistema en los chats académicos es utilizar "**...**" para solicitar el turno de palabra.
- El alumnado y profesor saludan al acceder a la sesión. Los participantes que se incorporan una vez iniciada la sesión lo hacen manera discreta, sin causar ninguna interrupción.
- La **sesión debe seguir una estructura de contenidos**, que el profesor explica al inicio de la sesión.
- El profesor debe establecer los **tiempos para dar respuesta** a los temas que se planteen.
- **No repetir las mismas frases**, aunque no se haya recibido respuesta. Esperar un tiempo prudencial para que dé tiempo a leer y volver a formular la pregunta con otro texto. Antes de escribir, **pensar la redacción** para evitar errores de interpretación en los mensajes.

- **Evitar los textos muy extensos**, ya que puede condicionar la fluidez de la conversación. Es preferible escribir frases cortas y, en el caso que se quiera realizar una explicación extensa, marcar que el mensaje no se ha finalizado. Existen diversas estrategias, como marcar con "**(…)**" que el mensaje no ha terminado y "**fin**" una vez se haya finalizado.
- **Leer con atención los mensajes enviados** por los participantes para realizar un seguimiento correcto de la sesión.

Lync cuenta con aplicación móvil para los sistemas operativos: iOS, Android, Windows Phone y Symbian.

- **Office Desktop Pro**

El profesorado a tiempo completo y parcial y el alumnado Nebrija cuentan con la posibilidad de **instalar la versión de escritorio de Office** en sus ordenadores personales: Word, PowerPoint, Excel, Access, Outlook, OneNote y Lync.

4.3.2. Blakboard Learn (Campus virtual)

El Campus virtual de la Universidad Nebrija está soportado por la plataforma LMS de enseñanza y aprendizaje Blackboard Learn, el **escenario virtual principal** en el desarrollo de la actividad académica de los programas impartidos en modalidad *online* y *blended*. En el campus virtual existen dos tipos de cursos: los **cursos de coordinación**, que contiene la información/documentación general de la titulación, y los **cursos/campus correspondientes a las asignaturas**, dónde se desarrolla la actividad académica de las mismas.

El campus de cada asignatura es el escenario virtual para el desarrollo académico. La presentación de los contenidos (y su estructura y secuenciación), así como la comunicación y evaluación en los programas impartidos en modalidad *online* y *blended*, esto es, la construcción de los **objetos de aprendizaje**, se realiza en este espacio (con algunas excepciones, como en algunos programas objeto de convenio con otras universidades o agentes académicos). El uso de las herramientas de Blackboard Learn, al igual que el resto de plataformas de la universidad, debe ir precedido de un diseño pedagógico en el que la tecnología es el medio pero, en ningún caso, el fin. Este conjunto de herramientas supone un apoyo importante a los procesos educativos, ya que permite desarrollar metodologías innovadoras en el contexto de educación actual, que requiere mayor flexibilidad, adaptación y disrupción.
En este diseño es importante tener en cuenta los elementos que influirán en el proceso de aprendizaje del alumnado, como la intersección del trabajo con los **contenidos**, los **procesos de comunicación** e **interacción**, las actividades de **evaluación** y las actividades de **colaboración** y **cooperación**, tal y como se muestra en la siguiente figura, que se utilizarán a través de las herramientas tecnológicas correspondientes:

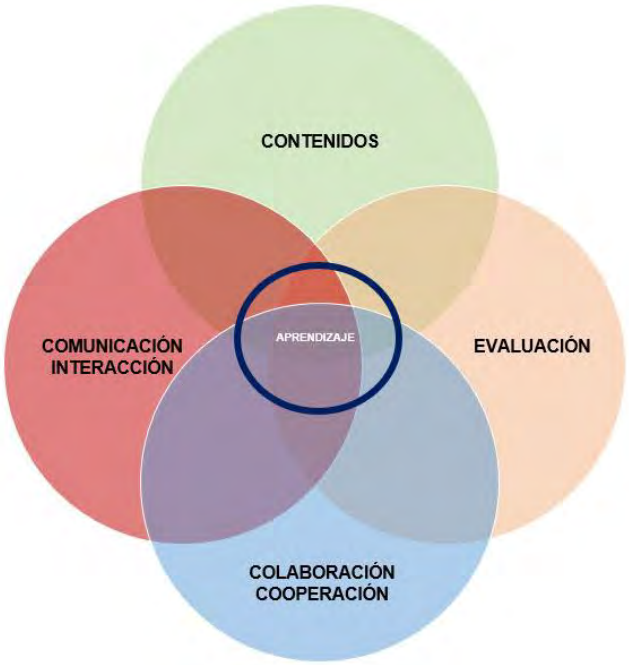


Figura 2. Intersección de los elementos a tener en cuenta en el diseño pedagógico

A continuación se describe el conjunto de herramientas de Blackboard Learn, desde el punto de vista metodológico:

- **Herramientas de creación y gestión de contenidos**

El contenido académico es uno de los elementos principales en la formación *online* y *blended*. La elaboración del material debe realizarse desde el punto de vista didáctico, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar en el marco de la materia. En el apartado ***Elaboración y estructura de los contenidos académicos*** y en la ***Política de contenidos de la universidad*** se especifican los criterios para la generación de contenidos en el marco de las titulaciones impartidas a distancia.
La creciente necesidad de gestión y organización del conocimiento generado por la comunidad académica Nebrija, material educativo de gran valor para la institución, ha hecho necesaria la creación de un **Repositorio de Contenidos Nebrija**. Uno de los principales objetivos de esta herramienta es contar con una plataforma de **documentación** y **catalogación** de **contenidos académicos** y **material didáctico** desarrollados en la universidad, consultables y descargables tanto por el alumnado como el profesorado de la institución.

La herramienta utilizada para la creación del Repositorio de Contenidos Nebrija es **Content Collection** y que se integra en Blackboard Learn. De esta manera, el profesorado, en el desarrollo de su material académico en el campus virtual, puede utilizar los recursos disponibles en el Repositorio para la construcción de sus **objetos de aprendizaje** (OA). Según el Comité de Estándares de Tecnologías de Aprendizaje (LTSC-*Learning Technology Standars Commite*), un objeto de aprendizaje es cualquier entidad, digital o no digital, que puede ser **utilizada**, **reutilizada** o **referenciada** durante el aprendizaje apoyado en la tecnología. En este sentido, un objeto de aprendizaje debe ser: accesible, portable, reutilizable, permanente e interoperable.

En la Universidad Nebrija el equipo formado por el Servicio de Biblioteca, el Departamento de Lenguas Aplicadas, el Departamento de Sistemas y Nebrija Global Campus ha definido la **unidad**

mínima de contenido para su catalogación en el Repositorio, una unidad con interoperabilidad para que el material pueda ser utilizado en diferentes programas académicos. Para su catalogación, la Universidad Nebrija ha desarrollado su propia **plantilla de metadatos** con el objetivo de facilitar los resultados de las búsquedas realizadas por el profesorado. Además, el contenido está sujeto a diferentes niveles de revisión garantizando, así, el acceso a las diferentes versiones de un mismo contenido.

La plataforma Blackboard Learn permite la publicación de contenidos en múltiples formatos[5], según su finalidad académica:

- ***Contenidos textuales***: textos integrados en la plataforma y documentación descargable:

  - **Textos integrados en la plataforma**: permiten el acceso directo a los contenidos, que se caracterizan por ser textos enriquecidos de extensión limitada. Permiten insertar enlaces (hipervínculos), imágenes, vídeos, etc. Como estos textos están pensados para consultar dentro de la plataforma, se recomienda que no sean textos muy largos, para evitar la lectura prolongada sobre pantalla.

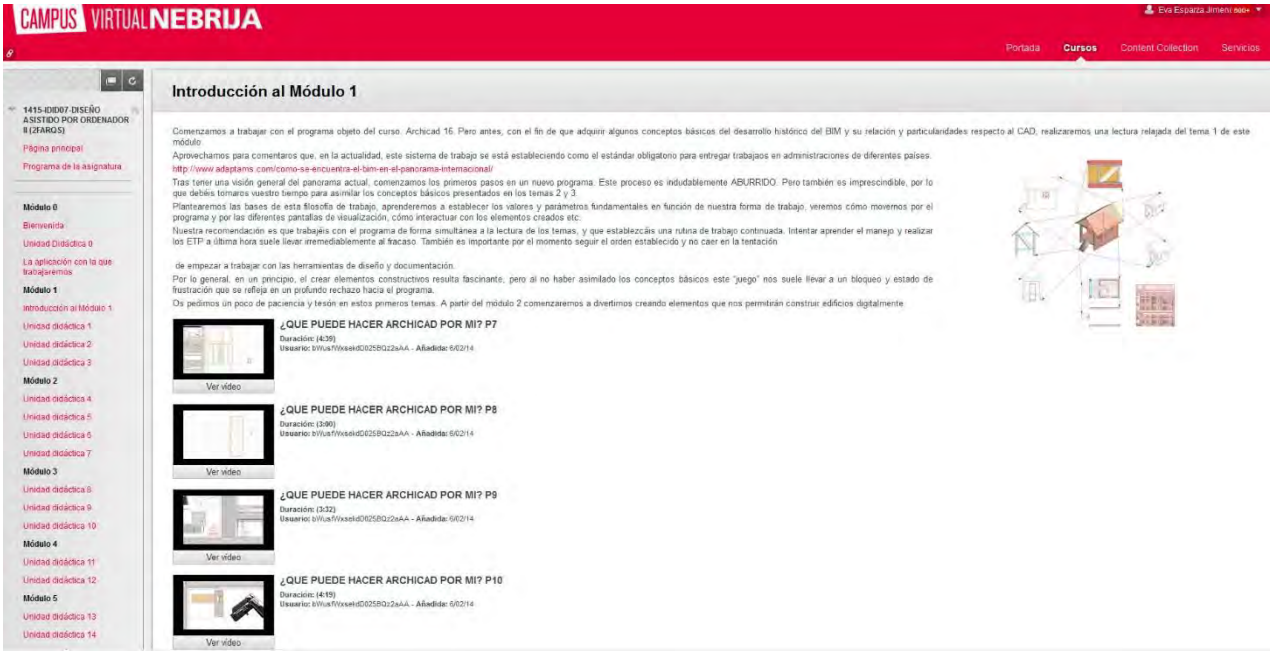


Ilustración 3. Texto enriquecido de la asignatura Diseño Asistido por Ordenador II (Grado en Fundamentos de la Arquitectura)

  - **Documentación descargable**: permite trabajar con formatos tipo PDF, PPT, Word, Excel, etc., con opción de descarga (para el trabajo fuera de la plataforma y opción de impresión en papel). Esta opción se recomienda para textos extensos, que requieren más tiempo de lectura.

[5] Para conocer con mayor profundidad los formatos compatibles con Blackboard Learn y sus requisitos técnicos se recomienda la lectura del documento ***Formatos de contenido Campus Virtual***, elaborado por Global Campus Nebrija y Servicios Informáticos.

Ilustración 4. Documento descargable de la asignatura Marketing Online (Máster en Marketing y Publicidad Digital)

Ilustración 5. Documento descargable de la asignatura Mercados Emergentes: China, India y Latinoamérica (Máster en Mercado del Arte y Empresas Relacionadas)

- Paquetes de **contenido SCORM** (*Sharable Content Object Reference Model*): son bloques de material web empaquetado con el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, presentaciones Flash, etc.).

Ilustración 6. Documento SCORM de la asignatura Derecho Internacional Privado (Máster de Acceso a la Abogacía)

❖ *Contenidos gráficos*

Fotografías, gráficos, infografías, ilustraciones, etc. en formato .gif, .jif, .jpg, .jpeg, .png, .tiff y .wmf, que permiten presentar contenido de manera visual. Las imágenes pueden ayudar al alumnado en su proceso de aprendizaje y pueden tener múltiples **funciones educativas**, de las que se destacan:

- Traducir símbolos verbales en visuales.
- Transmitir sentimientos y actitudes en el alumnado.
- Estudiar los diferentes momentos de un proceso.
- Simplificar realidades complejas.
- Estudiar el pasado.
- Motivar con el impacto de lo visual, con una función recreativa o sugestiva.
- Representar realidades que solo se pueden visualizar mediante imágenes.
- Presentar datos de manera informativa.
- Reforzar lo expresado a través de otro medio (textual, por ejemplo), con una función ilustrativa (reforzar la instrucción).
- Realizar comparaciones entre distintos elementos.

El uso de material gráfico requiere, de la misma manera que con los recursos textuales, **citar la fuente de la que se ha extraído** y asegurarse de que el material no cuenta con derechos que no permiten su uso o derivación.

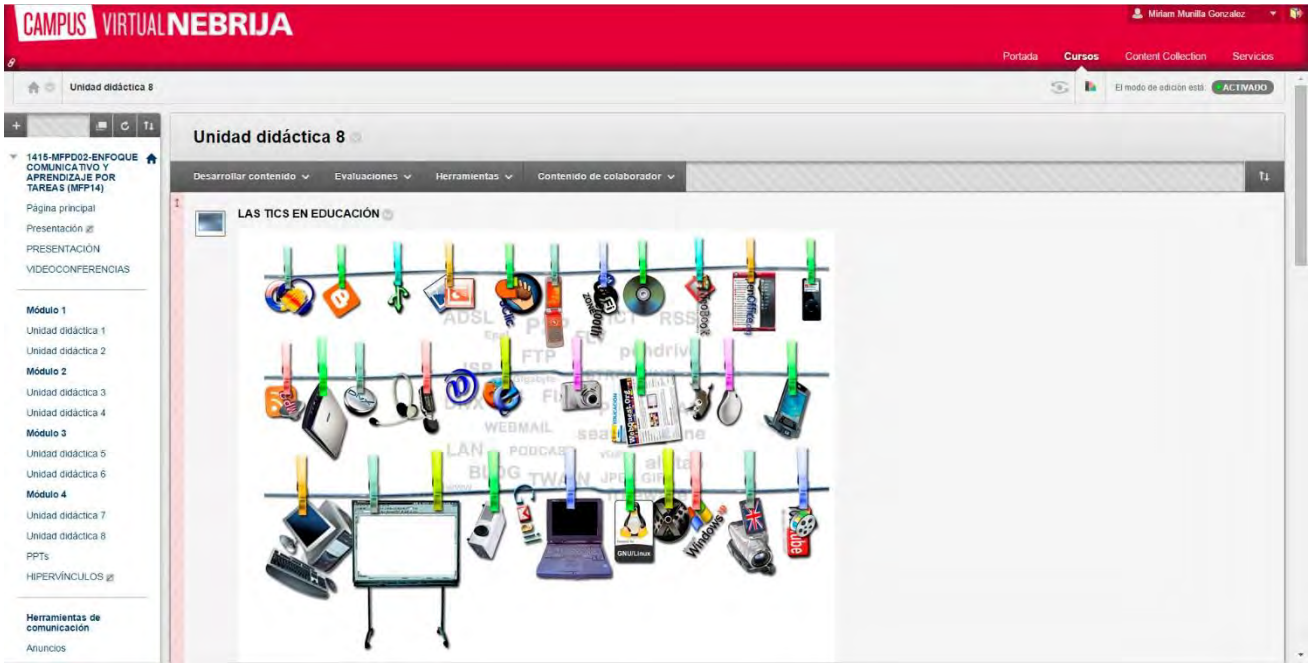


Ilustración 7. Uso de imágenes en el campus virtual de la asignatura Enfoque comunicativo y aprendizaje por tareas (Máster en Formación del Profesorado)

❖ Contenidos *sonoros*

Corresponden a **archivos de audio** en formato .aiff, .mp3, .midi, mp, .wav, o .wma (**podcasts**) que aportan beneficios al aprendizaje como, por ejemplo:

- Permiten realizar actividades para mejorar la habilidad de escuchar: sostener la atención, seguir instrucciones, escuchar críticamente y apreciar una correcta dicción.
- Suponen un buen canal de información alternativa para estudiantes con poca habilidad lectora y para personas con deficiencias visuales.

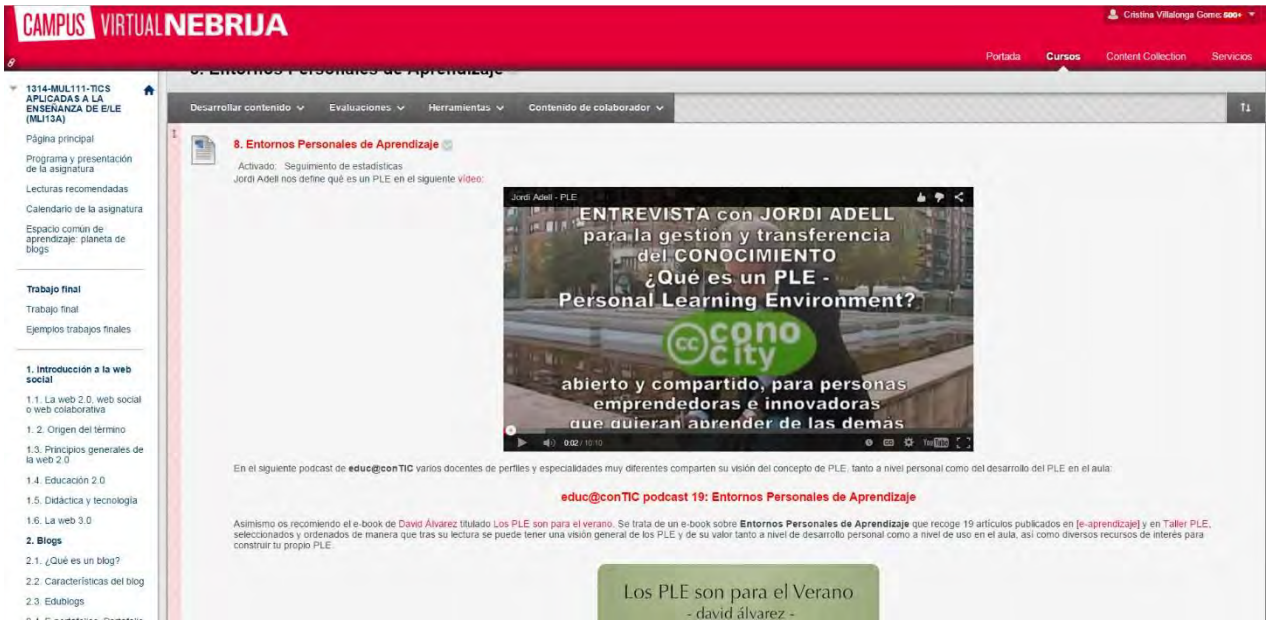


Ilustración 8. Uso de podcast en el campus virtual de la asignatura TICs Aplicadas a la Enseñanza de E/LE (Máster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Español como lengua Extranjera)

❖ *Contenidos audiovisuales*

Son archivos de vídeo en formato MPEG/AVI (.avi, .mpg y .mpeg), Quick Time (.mov, .moo y .qt), Flash (.swa y .swf) o formatos de Microsoft (.asf y .wmv) que engloban tanto los **vídeos didácticos** (elaborados explícitamente con una intencionalidad didáctica) como aquellos vídeos que, pese a no haberse concebido con fines educativos, pueden resultar adecuados para la intervención docente.
Un uso adecuado del contenido audiovisual como recurso educativo **favorece los procesos perceptivos y cognitivos** durante el proceso de aprendizaje. Su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos: como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral o divulgación en general. Dentro de estas situaciones de aprendizaje, la posibilidad de interactuar sobre el medio se convierte en una estrategia de uso más que proporciona al alumnado y profesorado la posibilidad de detener la imagen, de retroceder y, en definitiva, adecuar el ritmo de visualización a los diferentes ritmos de comprensión.

En cuanto a la duración de los vídeos existen diferentes estrategias, en función del objetivo perseguido:

- Videos cortos de **2 a 5 minutos** para complementar lecciones.
- Videos de **30 minutos a 1 hora** de seminarios/conferencias.
- Videos de **1hora -1h 30 minutos** para videolecciones.

Para Marquès (2003), los videos utilizados en el contexto educativo se pueden clasificar en las siguientes categorías:

- **Vídeo documental**: muestra de manera ordenada información sobre un tema concreto.
- **Vídeo narrativo**: tiene una trama narrativa a través de la cual se va presentando la información relevante para los estudiantes.

- **Lección monoconceptual**: es un vídeo de muy corta duración, que se centra en presentar un concepto determinado.
- **Lección temática**: es el clásico vídeo didáctico, que va presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada y gradual a los destinatarios los distintos apartados de un tema concreto.
- **Vídeo motivador**: pretende, ante todo, impactar, motivar, interesar a los estudiantes, más allá de la presentación sistemática de los contenidos.

El material audiovisual suele tener un peso elevado con lo que se aconseja seguir dos estrategias de publicación en la plataforma Blackboard Learn, ya que favorecen el acceso al alumnado:

- **Vídeos embebidos**: corresponden a vídeos publicados en canales como Vimeo o Youtube y que se pueden reproducir dentro de la asignatura. De esta manera el contenido es más atractivo para el alumnado que facilitando únicamente el enlace web en el campus virtual de la asignatura.

Ilustración 9. Uso de vídeos educativos embebidos en el campus virtual de la asignatura Enfoque comunicativo y aprendizaje por tareas (Máster en Formación del Profesorado)

- **Vídeos en Kaltura Media**: vídeos publicados en la **galería multimedia** de la Universidad Nebrija.

Kaltura es la herramienta para la gestión del material audiovisual en el campus virtual. Su funcionamiento es sencillo e intuitivo y permite el trabajo del material audiovisual de manera privada (dentro del entorno virtual de la universidad), aplicando la marca Nebrija en los contenidos.

La herramienta permite crear diferentes **tipos de vídeo educativo**, en función de los objetivos (tanto por parte del profesorado como del alumnado):

- **Carga de archivos multimedia** en diferentes formatos de audio y vídeo como recurso audiovisual educativo.
- **Grabación de cámara web**, muy útil para la realización de presentaciones en las que es necesario ver a la persona participante.
- **Presentación de vídeo apoyada por otro tipo de recursos** como, por ejemplo, una presentación de PowerPoint o documentos PDF, etc.
- **Grabación de pantalla**, a modo de **videotutorial**, que permite la captura de un recorrido virtual web o por otro tipo de recurso.
- **Kaltura CaptureSpace**. Permite la creación de un vídeo educativo con múltiples recursos, utilizando las diferentes opciones expuestas en los puntos anteriores en un mismo vídeo. Esta solución es muy interesante para los programas impartidos en modalidad *online* y *blended* en los que, por el modelo adoptado, se requiere un menor grado de interacción y en el que los contenidos ocupan un lugar principal en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aún y así, dadas las múltiples opciones de la herramienta, este tipo de vídeo se puede aplicar a todos los programas NGC, acorde con un diseño didáctico adecuado.

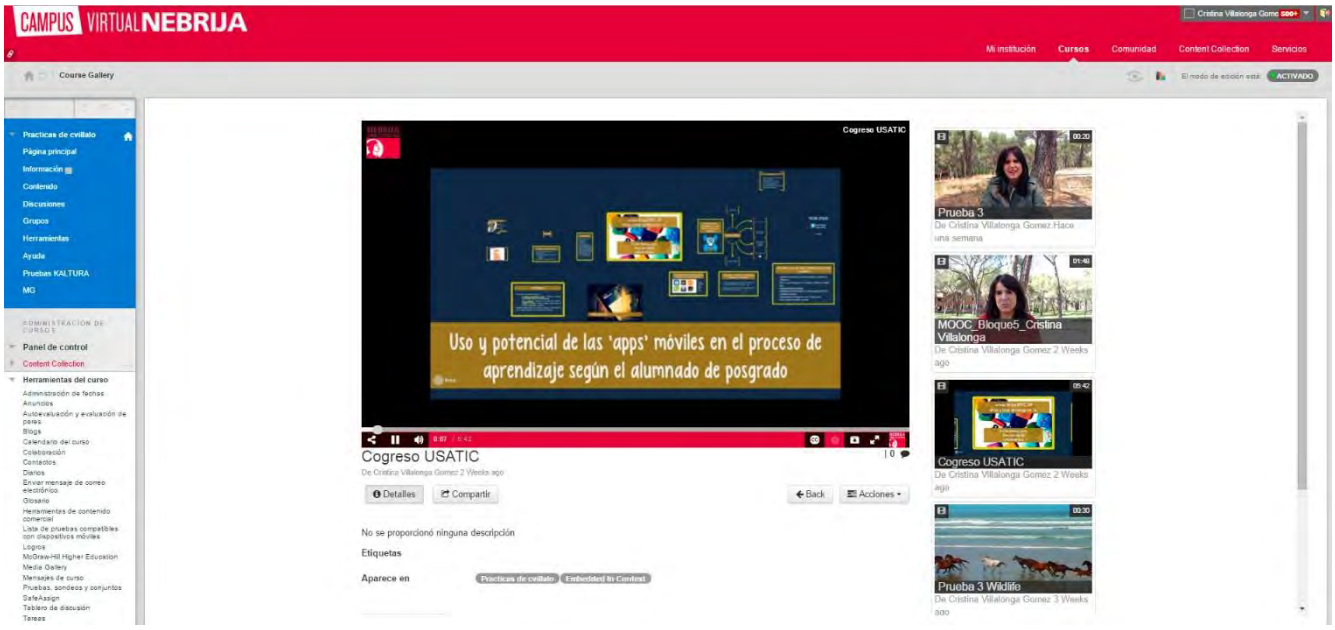


Ilustración 10. Publicación de vídeos en Kaltura en el campus virtual de pruebas de Global Campus Nebrija

Las opciones para la **creación**, **edición** y **publicación** de vídeos a través de Kaltura en el campus virtual son:

- Crear una **galería multimedia personal** del profesor, del alumno o de la asignatura.
- Publicar vídeos en el **Repositorio Multimedia Kaltura**. Para ello se requiere cumplimentar los campos de descripción del vídeo para una catalogación adecuada del material.
- Crear "**clips**" de un mismo vídeo, con el objetivo de poder reutilizar partes de un mismo material audiovisual con diferentes objetivos educativos.
- Incluir **subtítulos** al vídeo mejorando, así, las opciones de accesibilidad del material.
- **Compartir** contenidos en **redes sociales** y extraer el código para embeber el material en otras plataformas.

Además del uso del profesorado, **la herramienta también está disponible para el alumnado**, con lo que el profesor puede diseñar una actividad o ejercicio evaluable que requiera la entrega de material audiovisual y Kaltura puede facilitar la gestión de este tipo de material dentro del campus virtual de la asignatura.

- ***Enlaces web***: permiten acceder a contenido externo a la plataforma Blackboard Learn, una manera de enriquecer el contenido de la asignatura y ofrecer recursos más allá de los desarrollados internamente en la universidad.

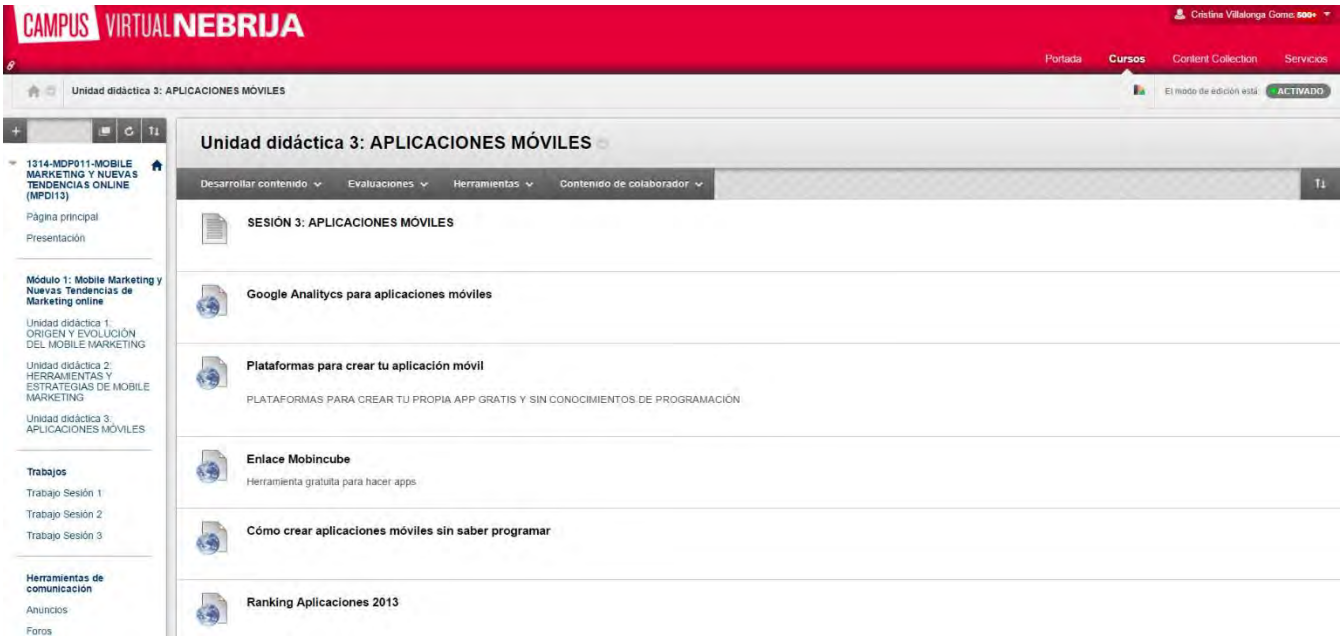


Ilustración 11. Uso enlaces web en el campus virtual de la asignatura Mobile Marketing y Nuevas Tendencias Online (Máster Marketing y Publicidad Digital)

- **Herramientas de comunicación y colaboración**

Los procesos comunicativos son imprescindibles en la formación *online* y *blended*. Las plataformas virtuales hacen posible espacios para la comunicación en la medida que permiten **superar los límites geográficos y temporales**. La **comunicación** en estos entornos puede llegar a ser muy **fluida** gracias a potentes herramientas tecnológicas, tanto en **tiempo sincrónico** como **asincrónico** (Osuna, 2013). La comunicación sincrónica es la que se desarrolla en tiempo real y la comunicación asincrónica la que se desarrolla en tiempo diferido, con lo que es necesario que transcurra un tiempo entre la emisión y la recepción del mensaje.

El proceso comunicación síncrono se realiza a través de textos, sonidos o vídeos que se producen dentro de situaciones cambiantes y que condicionan a los interlocutores, con lo que para que la comunicación en este contexto educativo sea la adecuada se deben desarrollar ciertas competencias o habilidades que conforman la **competencia comunicativa**[6]. Esta competencia comunicativa en el entorno digital comprende, a su vez, otras competencias: lingüística, discursiva, estratégica, sociolingüística, sociocultural, pragmática, etc.

La comunicación asíncrona no requiere participación simultánea del alumnado y profesorado, con lo que se cuenta con mayor flexibilidad temporal (en función de la disponibilidad de los participantes) y reflexión en las intervenciones (más tiempo para la búsqueda de información, construcción de los mensajes, etc.).

En las dos situaciones de comunicación el alumnado debe conocer:

- Su **rol** y ***status***, que determinan quién, cómo y dónde intervenir.
- **Ubicación espacio-temporal**.
- Categorización de las situaciones de acuerdo con el **nivel de formalidad**, esto es, conocer el tono de la conversación.
- Los participantes deben ser capaces de adecuar los enunciados según la **especialidad** (ocupación, profesión, actividad) y el dominio (esfera de la actividad, situaciones sociales).

[6] Según Osuna (2013:15) cada herramienta digital de comunicación, síncrona o asíncrona, posee un sistema simbólico o lenguaje tecnológico a partir del que se representan y estructuran sus mensaje. El alumnado y profesorado debe activar distintas estrategias y operaciones cognitivas para poder hacer una lectura eficaz de dicho lenguaje y comprender, de esta manera, la información que están recibiendo. La transmisión de información a través de herramientas digitales se ve afectada por el lenguaje o representación simbólica que el medio utiliza, de manera que es necesario decodificar dicha información para entender el código simbólico del medio transmisor, así como también la información que éste le está transmitiendo para incorporarla como un nuevo conocimiento, al cual le ha atribuido sus propias significaciones.

❖ *Herramientas de comunicación asíncronas*

▪ Anuncio

Es una herramienta de comunicación unidireccional (de uno a muchos) a través de la cual el profesorado puede enviar informaciones de relevancia al alumnado a través de la plataforma virtual (Blackboard Learn). Estas comunicaciones, que normalmente son **textuales (**incluyendo otro tipo de recursos), llegan a modo de notificación al correo electrónico del alumnado y, además, quedan publicadas en el campus virtual de la asignatura. Es una herramienta básica para las titulaciones impartidas en modalidad *online* y *blended*, ya que son una fuente de información de relevancia para los estudiantes y que marcan el **tono** que el profesorado utilizará en sus comunicaciones con el alumnado.

En cuanto a los usos de la herramienta anuncios, los más comunes son:

- Mensaje de bienvenida a los alumnos al inicio del curso.
- Comunicación sobre la publicación de documentación de relevancia.
- Avisos sobre cambios en el programa académico.
- Avisos sobre la publicación de contenido, de actividades o activación de herramientas (por ejemplo, cuando se activa un nuevo foro de debate).
- Recordatorios sobre plazos y fechas indicadas para la entrega de ejercicios, actividades, etc.
- Aviso sobre la publicación de calificaciones, etc.

Se recomienda el envío de **textos claros** y **concisos**, en los que el mensaje sea fácil de decodificar por parte del alumnado, para evitar problemas de interpretación. Además, el profesorado deberá tener en cuenta el margen temporal del aviso. Se entiende que en los avisos de publicación de contenido, el envío del anuncio será inmediatamente después de dicha publicación. Sin embargo, en los recordatorios o cambios relevantes en la dinámica académica será necesario avisar con, al menos, **48 horas de antelación** (con excepciones).

A continuación se muestran algunos ejemplos del envío de anuncios a través de Blackboard Learn:

Ilustración 12. Uso de auncios en el campus virtual de la asignatura Medio Ambiente y Sostenibilidad (Curso de adaptación al Grado en Mecánica)

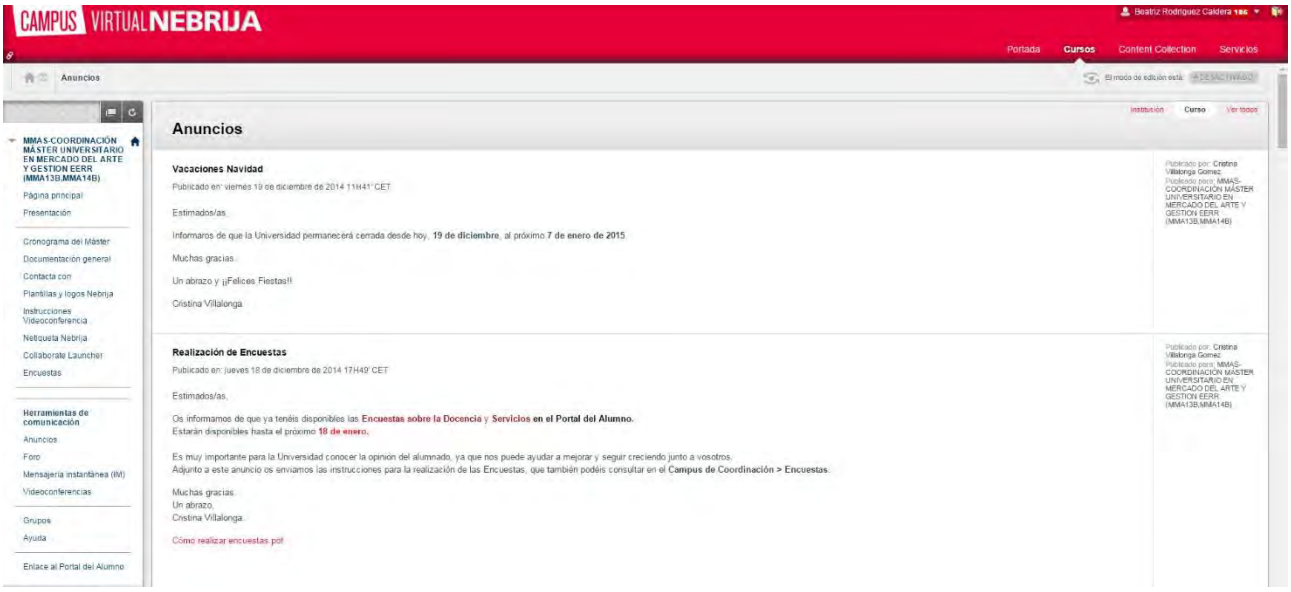


Ilustración 13. Uso de auncios en el campus virtual de Coordinación del Máster en Mercado del Arte y Gestión de Empresa Relacionadas

Ilustración 14. Uso de auncios en el campus virtual de la asignatura TICs Aplicadas a la Enseñanza de E/LE (Máster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera)

Ilustración 15. Uso de auncios en el campus virtual de Coordinación del Grado en Administración y Dirección de Empresas (online)

- **Foro (tablero de discusión)**

Es una herramienta de comunicación que permite el intercambio de mensajes entre los estudiantes y el profesorado, superando las limitaciones del tiempo y del espacio y facilitando la lectura, el debate y la opinión. Es una herramienta que fomenta la **comunicación**, el **debate** y **diálogo**, el **trabajo colaborativo**, la **cohesión de grupo** y la **construcción conjunta de conocimiento**, como espacio de socialización.

Las **ventajas pedagógicas** que se derivan de la incorporación del foro como herramienta digital son múltiples (Osuna, 2013). Es necesario que el profesorado tenga en cuenta que no es tan importante la herramienta en sí como su diseño pedagógico.

El uso del foro potencia, desde el **punto de vista pedagógico** (Osuna, 2013):

- Desarrollo del **pensamiento crítico** y **reflexivo**.
- Motivación hacia la **construcción activa y social del conocimiento**.
- Aumento de las posibilidades de comunicación: **diálogo**.
- Reducción de los límites espacio-temporales.
- Mayor **trabajo autónomo**.
- Facilidad para la **discusión grupal**.
- Mejora de las **competencias** en la **búsqueda** y **selección** de **información**.
- Mejora en la **argumentación** de ideas.
- Potenciación de la **comunicación** escrita.
- Mejora de la **capacidad de síntesis**, de **negociación**, de **organización** y **gestión** de la información.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta algunas limitaciones de la herramienta como, por ejemplo, la sobreinformación, el mal uso del espacio, la pérdida de la comunicación no verbal o la no participación del alumnado (por desconocimiento de la herramienta, falta de motivación, etc.).

En el **diseño de un foro académico**, el profesorado deberá tener en cuenta:

- Explicitar al alumnado los **objetivos** del foro.
- Establecer unas **normas** mínimas de **funcionamiento** y **estructura** del foro (por ejemplo, si participa todo el grupo o se hacen grupos de trabajo más pequeños, etc.).
- **Estructurar los hilos de conversación** (secuencias): el foro debe tener una estructura clara, para evitar el caos conversacional y facilitar la lectura de los mensajes (por parte del profesorado y el alumnado).
- **Limitar el tiempo** en que se mantendrá abierto el foro.
- Explicitar los **criterios de evaluación**, si se establecen (el foro se puede utilizar para el desarrollo de una actividad concreta, en la que a través de las intervenciones se pueda evaluar su participación y proceso seguido). Se puede valorar la adecuación de la participación, la pertinencia de la intervención, el estilo comunicativo utilizado o el interés suscitado por la aportación.
- **Establecer quién y cómo modera el foro** (si lo hace el propio profesor o asigna este rol a otra persona). El moderador debe:
    - Dar a conocer las reglas y funciones que deben asumir los participantes.
    - Hacer cumplir la Netiqueta.
    - Regular las participaciones.

- Orientar las aportaciones con el fin de lograr los objetivos.
- Reconducir el tema si se pierde el horizonte.

- Buscar la manera de **motivar la participación de los alumnos**.
- Buscar la manera de **cerrar el foro** incluyendo las conclusiones a partir de los objetivos establecidos inicialmente.
- **Valorar el tiempo de dedicación a los foros**. Es imprescindible realizar la lectura de todos los mensajes publicados en los foros, con lo que el profesorado, cuando diseñe una actividad que potencie el diálogo y la participación, debe tener en cuenta el tiempo que deberá dedicar a la revisión y moderación de las aportaciones de los estudiantes.

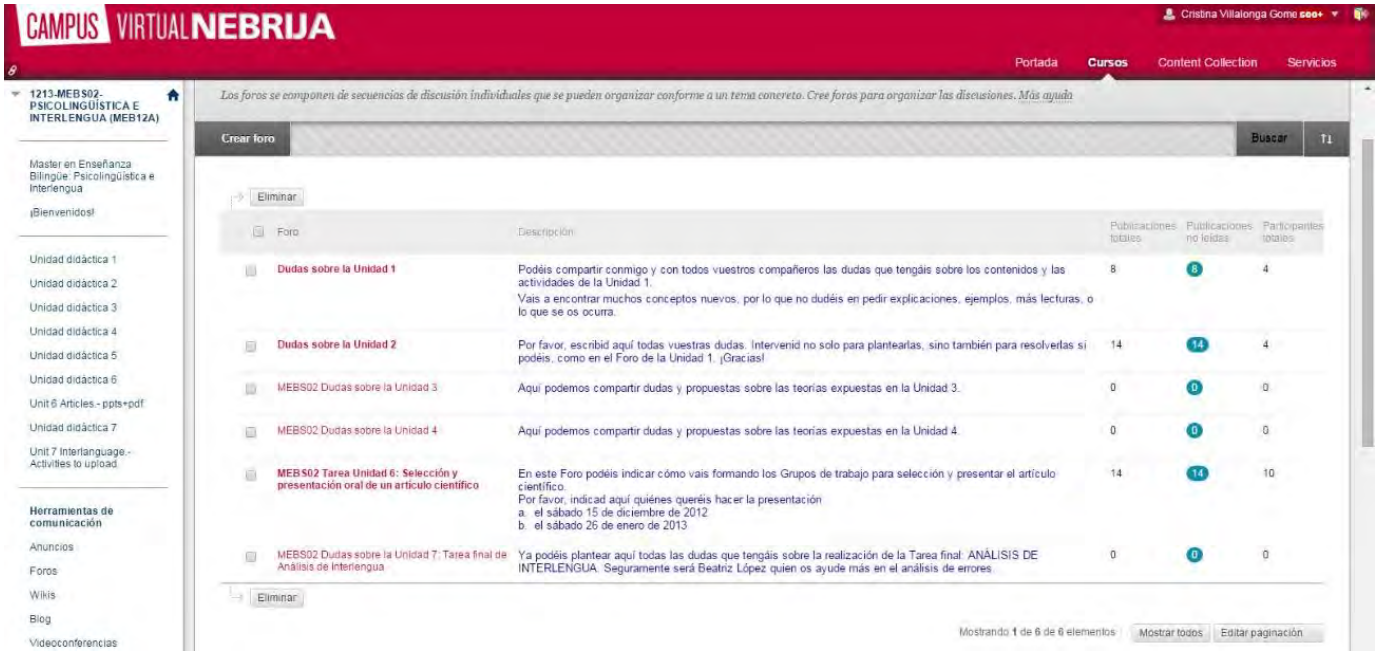


Ilustración 16. Uso de foros en el campus virtual de la asignatura Psicolingüística e Interlengua (Máster en Educación Bilingüe)

Los usos más comunes del foro en los programas de formación *online* y semipresenciales son:

Usos del foro en las titulaciones *online* y *blended*			
Tipo de foro	**Objetivo**	**Curso dónde se desarrolla**	**Moderador**
Foro general del curso	Solucionar/dar respuesta a las dudas académicas sobre el programa	Curso de coordinación	Coordinador académico Tutor
Foro general de la asignatura	Solucionar/dar respuesta a las dudas sobre la dinámica académica de las asignaturas	Curso de asignatura	Profesor Dinamizador
Foro de presentaciones	- Conocer el perfil del alumno - Dar a conocer al alumno las personas de referencia del curso y qué rol desempeña cada uno (coordinador, tutor, dinamizador, etc.)	Curso de coordinación	Coordinador académico Tutor Gestora de programa
	- Conocer el perfil del alumno - Dar a conocer el perfil del profesor - Generar sentimiento de comunidad y grupo en el marco de la asignatura	Curso de asignatura	Profesor
Foro de dudas	Solucionar/dar respuesta a las dudas académicas sobre la asignatura: sobre contenidos, actividades, pruebas, etc.	Curso de asignatura	Profesor Dinamizador
Foro académico de participación (con o sin evaluación)	Diseñar actividades que fomenten el debate y la construcción conjunta de conocimiento a través del diálogo	Curso de asignatura	Profesor Dinamizador
Foro de trabajo colaborativo	Diseñar actividades que potencien el trabajo colaborativo	Curso de asignatura	Profesor Dinamizador
Foro de grupo	Diseñar actividades para el trabajo en grupos reducidos de alumnos	Curso asignatura (Grupos)	Profesor Dinamizador
Foro de cafetería	Abrir un espacio de diálogo entre el alumnado sobre temas no académicos	Curso de coordinación	Tutor Dinamizador Gestora de programa

Tabla 5. Usos del foro en las titulaciones online y blended

Para el desarrollo de un foro académico se recomienda seguir las pautas indicadas en la ***Netiqueta Nebrija***, que se centran en:

- Pensar antes de escribir, evitando palabras o actitudes ofensivas.
- Releer los mensajes antes de enviar o publicar.
- Cuidar la ortografía y gramática, así como la concreción y claridad de los mensajes.
- Cuidar el formato de los mensajes: color, tamaño de letra, tipografía, etc., con el fin de facilitar la lectura de los destinatarios
- No escribir en mayúsculas, ya que en el entorno virtual equivale a gritar y, además, dificulta la lectura. Se pueden utilizar asteriscos y guiones bajos para *enfatizar* y

subrayar. ¿QUÉ INTERPRETA LA COMUNIDAD CON UN MENSAJE CON MAYÚSCULAS? ¿y uN MEnSaje dE eStE TIpO?

- Compartir el conocimiento con la comunidad, respetando la autoría.
- Ayudar a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.
- Cuando se envía un fichero adjunto, anunciar en el cuerpo del mensaje la inclusión del mismo.
- Evitar el envío de ficheros adjuntos de mucho peso sin avisar o estar seguros de que a los destinatarios les interesa. Actualmente existen diferentes canales y herramientas para el envío de ficheros pesados, como WeTransfer o DropBox.
- En el envío de ficheros adjuntos, utilizar formatos abiertos compatibles con los diferentes sistemas operativos.
- Leer con atención los mensajes publicados por los miembros del grupo, para evitar repeticiones como, por ejemplo, preguntar sobre algo que ya se ha tratado.
- Respetar los tiempos de respuesta de los miembros de la comunidad.
- Dar respuesta por alusión entre **24** y **48** horas después de la publicación del mensaje, evitando el "silencio virtual". Los mensajes deben ser respondidos en tiempo y forma.

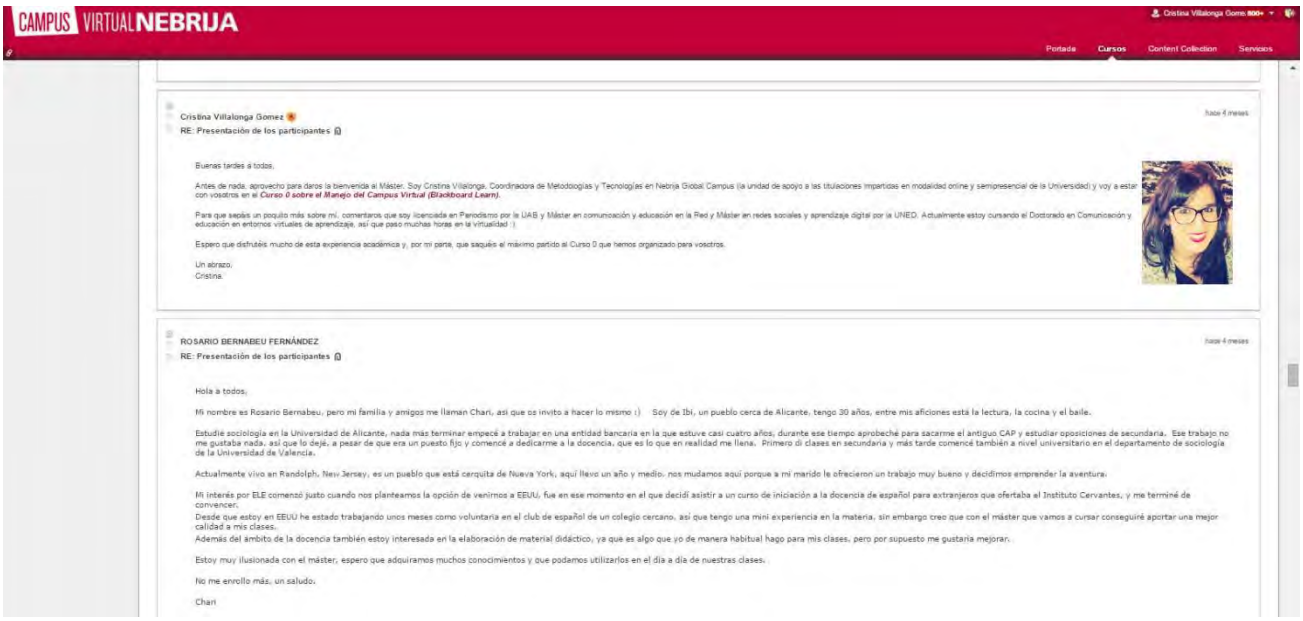


Ilustración 17. Uso de foro de presentación en el campus virtual de la asignatura TICs Aplicadas a la Enseñanza de E/LE (Máster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Español como lengua Extranjera)

❖ *Herramientas de comunicación síncrona*

▪ Chat

En la Universidad Nebrija la herramienta de mensajería instantánea utilizada es **Lync** (Skype Profesional), tal y como se especifica en la página 41 de este documento, y que se encuentra fuera del entorno de Blackboard Learn.

- **Videoconferencia (Blackboard Collaborate)**

Es la herramienta de comunicación síncrona por excelencia. Permite el intercambio comunicativo simultáneo, la interacción, a través de la voz, el vídeo y el texto, apoyado en otro tipo de recursos y con múltiples interlocutores (todos pueden verse y hablar entre sí). Ayudan a romper con la frialdad del medio tecnológico, acercando al alumnado y profesorado en el entorno digital (humanización de la tecnología).

En los programas impartidos en modalidad *online* el uso de videoconferencias es prácticamente imprescindible (su frecuencia de uso dependerá del tipo de programa, aunque lo recomendable es, como mínimo, **una sesión síncrona a la semana** -también sería interesante, en este caso, el uso del chat-). En el caso de los programas con modalidad *blended*, el encuentro síncrono puede darse en el aula presencial, aunque se pueden analizar múltiples estrategias para la inclusión de las sesiones de Blackboard Collaborate.

Uno de los aspectos a valorar en el uso de esta herramienta es la **posibilidad de grabar las sesiones**, con lo que se permite al alumnado su visualización de manera asíncrona, ampliando las opciones de estudio de los alumnos. Por ejemplo, en los Másteres *online* el perfil del alumnado es profesional con lo que, en ocasiones, los estudiantes no pueden asistir síncronamente a todas las sesiones (aunque sea lo recomendable) y es muy interesante que las puedan visualizar con posterioridad.

El **uso de la videoconferencia afecta a diferentes dimensiones educativas**, como recoge Chacón (2003), entre las que destacan:

- El concepto de **espacio como dimensión física**. El uso de la videoconferencia supone la inclusión de un nuevo concepto de espacio educativo, con nuevas metodologías, forma de organización, materiales educativos e interacciones.
- El concepto de **espacio como dimensión de entidad cultural**. La superación de la limitación geográfica puede permitir un acercamiento entre diferentes culturas y el intercambio de experiencias.
- La aparición de **nuevos escenarios educativos** y la superación del aula física como único lugar en el que se producen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La herramienta videoconferencia puede aportar muchos beneficios a los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero para que cumpla la función educativa es necesario considerar **aspectos metodológicos**, **instrumentales** y **técnicos**.

Su planificación debe contemplar **cuatro variables** (Chacón, 2003):

- Los **objetivos** de la videoconferencia: ¿Por qué se va a utilizar la herramienta? ¿Cuáles son los objetivos académicos de la sesión?
- La **estrategia**: cómo se espera lograr los objetivos. En la definición de la estrategia es necesario contemplar, en líneas generales, los tres momentos de la videoconferencia: antes, durante y después.
    - **Antes** de la videoconferencia:

- **Realizar las pruebas técnicas necesarias** para comprobar que todo funciona correctamente: prueba de audio y vídeo; conexión del equipo o dispositivo y software; formato de los recursos que se van a utilizar durante la sesión (la pizarra de Blackboard Collaborate únicamente admite PowerPoint, el resto de recursos deben compartirse en el escritorio o como navegación web).
- **Planificación de la sesión:** elaborar el guion o esquema que se va a seguir durante la sesión y preparar y seleccionar el material de apoyo (documentación, enlaces web, etc.), así como preparar y formular preguntas sobre los aspectos más relevantes.

- **Durante** el transcurso de la sesión:
  - Cuidar la calidad del sonido, hablar claro e intentar mantener un volumen de voz constante.
  - Cuidar la calidad de la imagen, evitando movimientos bruscos.
  - Respetar el guion diseñado previamente a la sesión.
  - Mantener la atención del alumnado, involucrándolos desde el inicio de la sesión. Indicar claramente el momento de la sesión, a modo de guía.
  - Moderar los diálogos que se generen en el trascurso de la sesión (a través de voz o en el chat).
  - Cuidar la carga de documentación, teniendo en cuenta los diferentes tipos de conexión de los participantes.
  - Controlar los tiempos de exposición y cuidar la puntualidad.
  - En el caso que la sesión sea grabada, estar pendientes de "iniciar" y "finalizar" la grabación.
  - Respetar la *Netiqueta virtual* de las videoconferencias.
- **Después** de la sesión:
  - Una vez finalizada la sesión es necesario realizar una evaluación de la experiencia para, si fuera necesario, introducir las modificaciones oportunas de la dinámica desarrollada. También es importante conocer la opinión del alumnado, que se puede realizar o bien antes de finalizar la sesión o posteriormente y asegurarse de la visualización de los estudiantes que no han realizado el seguimiento síncrono de la sesión.

Según Cabero (2003), las ventajas e inconvenientes del uso de la herramienta videoconferencia no van a emanar directamente de sus características y potencialidades técnicas, sino más bien por la **estrategia didáctica** que el profesor utilice en las mismas y por la **acción educativa** en la cual se encuadre.

Existen diferentes **estrategias de implementación** de la herramienta videoconferencia en los programas *online* y *blended,* teniendo en cuenta las características técnicas del medio y su diseño didáctico:

- **Sesión magistral del profesor**. Las sesiones de videoconferencia pueden servir para trasladar la dinámica tradicional del aula presencial a los programas de formación *online* y *blended*. **No es la opción más recomendable**, pero puede ayudar a esclarecer algunos conceptos que no han quedado claros con el resto de recursos y herramientas utilizados. En este caso, la interacción con el alumno es limitada y se pierde el enriquecimiento de la construcción conjunta del grupo. Se recomienda que este tipo de sesiones no tengan

una duración superior a una hora (hora y media, como máximo), ya que la atención y motivación del alumnado se puede ver afectada.

En su utilización didáctica, según Cabero (2003), el profesor no debe perder de referencia las características y condiciones que imponen el canal y el medio que se utilizan en este tipo de comunicación. La exposición a la pantalla genera cansancio y exige un mayor esfuerzo por parte del estudiante.

Tal y como se expone en el apartado *Roles en el proceso de enseñanza y aprendizaje NGC,* en el contexto educativo actual es necesario un cambio en los roles del alumnado y profesorado, tendiendo más a la colaboración que no a la instrucción básica. En este sentido, siempre será recomendable abrir un espacio a la participación del alumnado (en el transcurso de la sesión), mediante el turno de palabra, la realización de preguntas concretas o motivando el debate y construcción conjunta de conocimiento. De esta manera, se mantiene la motivación y atención del alumnado participante.

- **Sesión magistral con ponentes expertos invitados.** Las sesiones magistrales de expertos son una dinámica muy común en la enseñanza universitaria. Permiten acercar al alumnado a la experiencia de académicos y profesionales de referencia de un ámbito concreto de conocimiento y es una buena práctica para los programas *online* y *blended* (tanto de Grado, como Máster, Doctorado, etc.). En este caso, se recomienda también motivar la participación del alumnado, a través de turno de palabra, preguntas al experto o actividades de colaboración.

- **Tutorías.** La videoconferencia puede ser un medio muy útil para la tutorización del alumnado, tanto individual como grupal. Se establece una relación de cercanía, ya que la herramienta permite una comunicación fluida entre el tutor y el estudiante o estudiantes. Además, el hecho de poder compartir una documentación o recurso favorece la tutorización académica. La videoconferencia de tutorización se puede utilizar tanto para las asignaturas como para el seguimiento de Trabajos Final de Grado, Trabajos Final de Máster y Tesis Doctorales.

- **Sesión colaborativa.** Blackboard Collaborate ofrece muchas posibilidades de interacción con el alumnado. Es un medio interactivo que favorece la comunicación síncrona entre los participantes. Por este motivo, el profesor, mediante diferentes tipos de estrategias, debe propiciar el intercambio interactivo de información entre los estudiantes (diálogo y colaboración). Para Cabero (2003), al menos el **40% del tiempo de una sesión** de videoconferencia debería dedicarse a tareas de explotación didáctica de los contenidos desarrollados a través de diferentes actividades de profundización que requieran la participación del alumnado: **debates**, *roleplaying game*, trabajo grupal, resolución de problemas, *brainstorming*, etc.

En este sentido, la organización y estructuración de tareas que propicien un **entramado colaborativo de aprendizaje** entre los diferentes grupos participantes son elementos básicos para que se creen las condiciones educativas que ayuden a pasar del individualismo a la **creación conjunta**. De esta manera, se potencia el **aprendizaje colaborativo**, el **aprendizaje generativo**, el **compromiso contextual**, la **autonomía personal** y la **motivación en el entorno virtual**. Este diseño pedagógico potencia el desarrollo del **pensamiento crítico del alumnado**, centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

- **Presentación de trabajos del alumnado.** Las sesiones de videoconferencias cuentan con las características óptimas para permitir la presentación de los trabajos del alumnado. Los estudiantes pueden intervenir mediante voz y vídeo y apoyar sus presentaciones con documentación y otros recursos.

En cuanto a la presentación de los Trabajos Final de Grado y Trabajos Final de Máster de las titulaciones *online* y *blended* está práctica (defensa mediante videoconferencia) estará condicionada por lo indicado en la Memoria de Verificación de la ANECA.

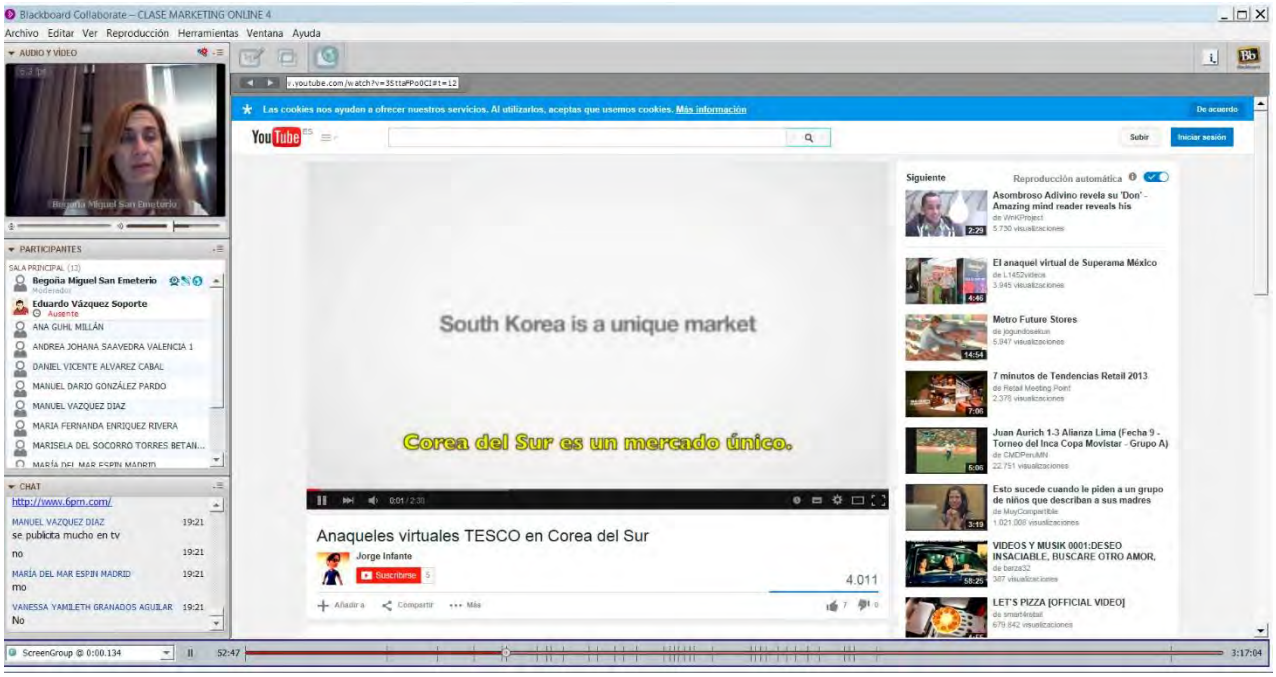


Ilustración 18. Uso de videoconferencias en el campus virtual de la asignatura Marketing Online (Máster en Marketing y Publicidad Digital)

- **Blog (Bitácora)**

Un blog es una herramienta tecnológica de creación y recopilación periódica y cronológica de contenidos de uno o varios autores. La Web 2.0 impulsó el rápido crecimiento de los blogs en Internet, como diarios personales digitales abiertos, y en el contexto educativo su uso también se ha multiplicado notablemente en los últimos años. Una de las claves de estos gestores de contenido es que pueda enriquecerse de la Red, favoreciendo la democratización de la web.

En la Universidad Nebrija existen diferentes tipos de blog para su uso educativo:

- **Blogs Nebrija** y **Blogs para proyectos académicos Nebrija**. Son blogs públicos (abiertos en la Red) accesibles desde Nebrija Medios y que contienen contenidos actualizados periódicamente por el departamento correspondiente como por ejemplo, el blog de los *Encuentros en la Tercera Clase* (foro de debate sobre temas relacionados con la educación) o el blog del *Área de Relaciones Internacionales de la Universidad Nebrija*,
- **Blogs de Blackboard Learn**. La herramienta blog de Blackboard Learn permite muchas de las opciones de los blogs de Internet, pero su **uso se ve limitado a la plataforma de la universidad**, ya que se trata de una **herramienta interna**. Esta característica resta uno de los valores principales del blog, su crecimiento en la Red. Aún y así, **la herramienta puede**

adaptarse a diferentes usos educativos, tanto para el trabajo del profesorado como del alumnado. Su práctica mejora la comprensión lectora y la integración de diversas fuentes de información y motiva la práctica de la escritura en diferentes contextos sociales, géneros y formatos, etc.

Para Downes (2009), el uso de blogs educativos se puede enfocar a:

- La creación de **comunidades de aprendizaje**.
- Dar a los estudiantes una **voz** y **propiedad de su propio aprendizaje**.
- Dar una **audiencia real** y **potencial** del trabajo realizado por los alumnos.
- Llevar a cabo **investigaciones colectivas**.

Según Núñez (2006), los blogs pueden presentar, según el diseño didáctico, los siguientes beneficios para la enseñanza y el aprendizaje:

- Se fomenta la **cooperación** y **colaboración** entre los estudiantes.
- Su estructura y naturaleza fomenta el **aprendizaje activo**. El alumno es responsable de crear, desarrollar y mantener su blog. Para ello, debe buscar la información, leer, analizar y evaluar los datos.

- El sistema de comentarios y de sindicación de contenidos facilita que el profesor pueda **responder** rápidamente a las preguntas del alumnado.
- Proporciona un excelente medio para **comunicar las expectativas a los estudiantes** de una forma continua.
- Facilita la incorporación de una **diversidad de estilos de aprendizaje**.
- Como herramienta asíncrona, fomenta una **comunicación efectiva** entre los alumnos y el profesor.

Algunas de las **actividades que se pueden desarrollar con la herramienta blog** son (Larequi, 2014):

- Publicación de diarios personales y de grupo.
- Elaboración de publicaciones periódicas, como revistas, en el marco de la asignatura.
- Publicación de antologías o repositorios textuales.
- Elaboración de publicaciones que integran texto, fotografías, audio, vídeo, presentaciones, animaciones o cualquier otro elemento multimedia sobre diferentes temas.
- Elaboración de publicaciones especializadas en un tipo de estructura de contenido como, por ejemplo: fotoblogs, audioblogs, videoblogs, etc.
- Elaboración de un *blog de aula* o *blog de asignatura,* como trabajo reflexivo sobre el trabajo realizado por el grupo.
- Gestión de proyectos de grupo, como espacio para fomentar el trabajo colaborativo.
- Creación de una guía de navegación. La función de este tipo de blogs es la de comentar sitios de interés, noticias y aportaciones de manera crítica y reflexiva.

Para el uso educativo de la herramienta blog se recomienda seguir las siguientes reglas básicas de la Netiqueta (Osuna, 2013):

- Enlazar o vincular siempre la información que se ha utilizado para la generación de contenidos del blog.
- Citar siempre las fuentes, ya que lo contrario se considera plagio.
- Si los términos o conceptos pueden requerir aclaración para algunos de los lectores (profesorado o alumnado) debe establecerse un enlace hacia el sitio donde puede encontrarse una definición del término.
- Comentar y responder siempre a los comentarios realizados por los compañeros y/o profesor en un plazo corto de tiempo.
- No publicar textos demasiado extensos: párrafos cortos, un párrafo por idea y la regla de la pirámide invertida.

- **Wiki**

Una wiki es una herramienta colaborativa que permite la creación, edición y modificación de contenido por parte de diferentes usuarios con una estructura de hipertexto. El uso educativo de las wikis implica el **trabajo en equipo** de un **grupo de alumnos**.

Las características más destacables de las wikis son (Lamb, 2004):

- **Cualquier alumno** del grupo **puede editar** el texto del documento compartido. El ejemplo de mayor éxito de wiki es la famosa Wikipedia.

- Utilizan un **sistema de marcas hipertextuales simplificadas**, con lo que no es necesario conocer el lenguaje HTML. Esta característica hace posible que la edición sea más sencilla en esta herramienta.
- No tienen una estructura predefinida, sino que es **flexible**. El alumnado es el que crea las páginas y la estructura de contenido.
- Están "libres de ego", de referencias temporales y nunca terminadas. El concepto de autor se difumina en las wikis en la medida en que cualquier página ha sido realizada por múltiples personas las que añaden, borran y comentan.

La wiki de Blackboard Learn permite, pedagógicamente, la planificación de actividades conjuntas en la que se utilice la herramienta para la elaboración de un documento en grupo, resultado del **trabajo colaborativo**. Según Lott (2005), los usos educativos más comunes de las wikis son:

- Espacio de comunicación de los alumnos.
- Espacio de colaboración de los alumnos.
- Espacio para la realización y presentación de tareas.
- Archivo de textos en proceso de elaboración.
- Espacio para la creación colaborativa del profesorado (transversalidad académica).
- Espacio para los proyectos en grupo de los alumnos.

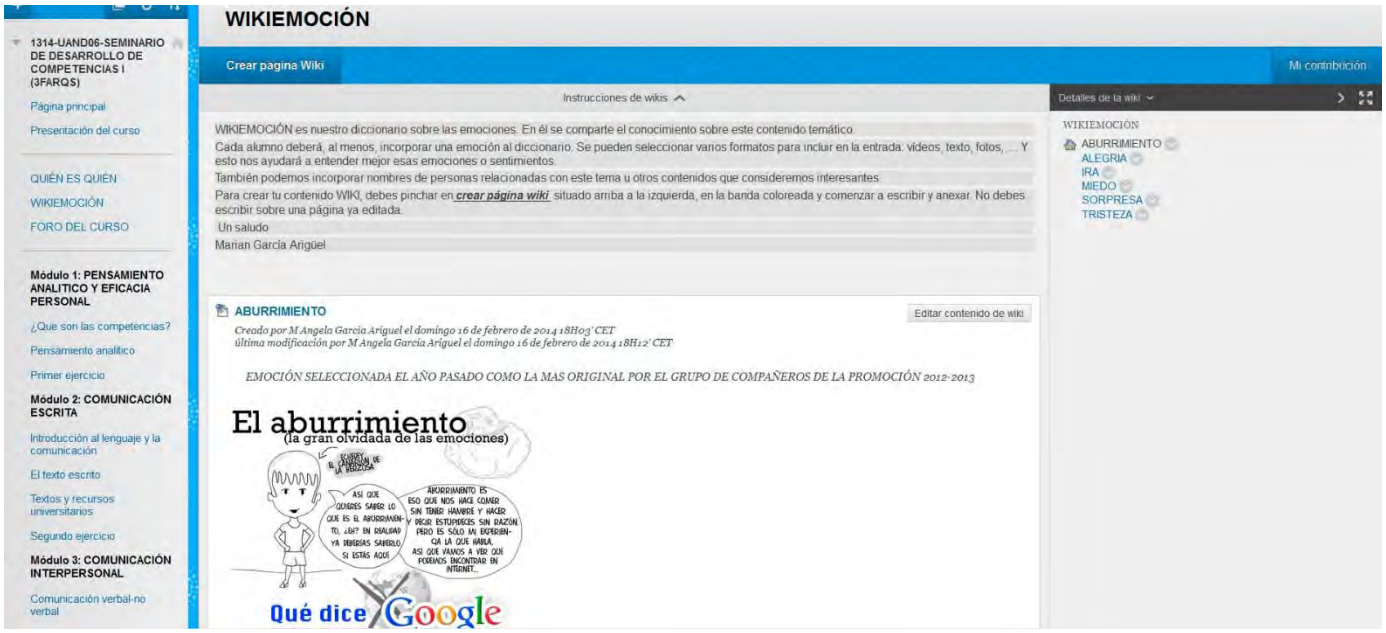


Ilustración 19. Uso de wikis en la asignatura Seminario de Desarrollo de Competencias I (Grado en Fundamentos de la Arquitectura)

- **Grupos**

La herramienta para la **creación y gestión de grupos de alumnos** en Blakcboard Learn permite el acceso a una serie de **herramientas para la enseñanza y el aprendizaje**. Este entorno permite que el equipo construya su propio proceso de aprendizaje de manera flexible y autónoma. El profesorado pone a disposición del equipo de estudiantes el siguiente conjunto de herramientas:

- Blog del grupo.
- Colaboración.
- Diario del grupo.
- Enviar correo electrónico.
- Intercambio de archivos.
- Tablero de discusión del grupo.
- Tareas del grupo.
- Wiki del grupo.
- Actividades del grupo.

- **Herramientas de evaluación**

En el diseño pedagógico de una asignatura es muy importante tener clara **la manera de evaluar al alumnado**. Esta evaluación suele componerse por la **participación**, **el trabajo individual** y el **trabajo en equipo** que, dependiendo del modelo de programa formativo, variará en su cuantificación (siempre respetando lo indicado en la Memoria de Versificación de ANECA del programa). En las titulaciones impartidas en modalidad *online* y semipresencial, además, el profesorado debe valorar l**as múltiples opciones de evaluación que le ofrece en entorno virtual**, esto es, las herramientas disponibles de apoyo para el desarrollo de la actividad evaluadora. En Blackboard Learn las herramientas de evaluación básica son:

- **Actividad**: requiere el envío de un archivo por parte del alumnado (buzón de entrega)
- **Prueba**: para la realización de ejercicios tipo test, tanto de evaluación como de autoevaluación.
- **Sondeo**: encuesta para conocer la opinión del alumnado sobre un tema concreto.

Además, Blackboard Learn pone a disposición del profesorado dos herramientas más que facilitan la actividad de evaluación del profesorado:

- **SafeAssign**: permite controlar el índice de originalidad de los trabajos académicos, como medida “anti-plagio” (disponible también para el alumnado previa configuración específica por parte del profesorado).
- **Respondus**: hace posible la carga directa de pruebas tipo test en el campus virtual. La herramienta “prueba” requiere tiempo de dedicación (diseño y adaptación al entorno). Con Respondus los profesores pueden publicar test directamente a Blackboard desde un documento en formato Word.

Uno de los elementos más importantes en el proceso de aprendizaje del alumnado, más allá de la evaluación, es el *feedback* del profesor. La calificación debe ir acompañada de los comentarios del profesor, a modo de guía y corrección, para que los estudiantes comprendan su evaluación y crezca en su proceso de aprendizaje.

Aunque el sistema de evaluación puede variar considerablemente en función de las características particulares de cada titulación y asignatura, el sistema de evaluación se articula,

con **carácter general**, en torno a los siguientes elementos, en los que se puede contemplar el uso, en algunos casos, de herramientas digitales y los tipos de *feedback*:

Evaluación y herramientas digitales			
Criterios de evaluación	**Modalidad**	**Herramienta**	**Tipo de *feedback***
Participación en sesiones en línea y presenciales	*online*	Blackboard Collaborate (videoconferencia) Lync (chat)	Interacción síncrona o *feedback* asíncrono
	presencial	x	Interacción presencial o *feedback* asíncrono
Participación en foros y otras actividades programadas a través del campus virtual	*online*	Foro (tablero de discusión) Blog Wiki	*feedback asíncrono*
Participación en tutorías individuales y grupales	*online*	Blackboard Collaborate (videoconferencia) Lync (chat)	Interacción síncrona o *feedback* asíncrono
	presencial	x	Interacción presencial o *feedback* asíncrono
Pruebas de seguimiento por unidad didáctica o módulo temático (de evaluación o autoevaluación)	*online*	Prueba (test)	Interacción inmediata (autoevaluación) *feedback* asíncrono
Trabajos de evaluación por módulo temático (trabajos aplicados y relacionados con los contenidos de la asignatura: actividades dirigidas).	*online*	Actividad (con la opción de utilización de la herramienta de control de plagio SafeAssign)	*feedback* asíncrono
Elaboración y presentación de trabajos académicos expositivos, orales y escritos	*online*	Blackboard Collaborate (videoconferencia)	Interacción síncrona o *feedback* asíncrono
Realización de trabajos en grupos	*online*	Correo electrónico Foro (tablero de discusión) Blog Wiki Grupos OneDrive Lync (chat) Blackboard Collaborte (videoconferencias)	*feedback asíncrono*

		Kaltura (proyectos audiovisuales)	
Entrega de proyecto final	*online*	Actividad (con la opción de utilización de la herramienta de control de plagio SafeAssign) Kaltura (proyectos audiovisuales) Portfolio	*feedback* asíncrono
Realización de un examen conceptual de comprobación de la incorporación de los conceptos nuevos aportados por los temas de la asignatura (prueba final)	presencial *online*	**x** Prueba (test)	Interacción presencial o *feedback* asíncrono Interacción inmediata o *feedback* asíncrono
Portfolio o carpeta profesional con el registro de reflexiones críticas, trabajos, etc., realizados en el marco de la asignatura	*online*	Portfolio	*feedback* asíncrono
Realización del Trabajo Final de Grado - Trabajo Final de Máster (tutorización)	*online*	Correo electrónico OneDrive Lync (chat) Blackboard Collaborate (videoconferencias)	Interacción síncrona o feedback asíncrono
Entrega / Presentación del Trabajo Final de Grado Trabajo Final de Máster	*online* presencial	Actividad (con la opción de utilización de la herramienta de control de plagio SafeAssign) Portfolio Blackboard Collaborate (videoconferencias) **x**	Interacción síncrona o feedback asíncrono

Tabla 6. Evaluación y herramientas digitales en los programas online y blended

El *feedback* asíncrono a través de Blackboard Learn se puede realizar a través de múltiples formatos: texto, audio, vídeo, etc.

En cuanto a las **pruebas finales** de cada asignatura pueden consistir tanto en un **examen presencial** como en **un proyecto final entregable** a través de la plataforma virtual (y su correspondiente exposición vía videoconferencia). En la **calificación final** de cada asignatura se pondera la nota de dicha prueba final con el resto de elementos de valoración. Los porcentajes

de ponderación de los distintos conceptos varían en función de los contenidos específicos de cada materia y asignatura y se especifican en la documentación entregada al alumnado al inicio del curso (los indicados en la Memoria de Verificación de la ANECA).

Las calificaciones pueden incluirse en el campus virtual, aunque la calificación final debe incluirse a través de la plataforma de **Servicios al Profesorado**.

En cuanto los **Trabajos Final de Grado** y los **Trabajos Final de Máster** su entrega, lectura y defensa se realiza según lo especificado en la Memoria correspondiente al programa. En general, los programas impartidos en modalidad *online* y semipresencial requieren la defensa presencial del TFG y TFM (tanto de manera física como mediante videoconferencia). Los criterios de evaluación de los trabajos también dependerán de lo indicado en la Memoria.
A continuación se exponen algunos ejemplos sobre los **porcentajes de evaluación**:

Ejemplo 1:

Asignatura: *Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza* (Biología y Geología – Física y Química)

Sistema de evaluación:

- **Participación** en grupos de trabajo y discusión: 15%.
- **Actividades dirigidas**: lectura crítica de textos, evaluación de materiales y recursos didácticos: 25% y Diseño de unidad didáctica: 60%.

Ejemplo 2:

Asignatura: *Literatura y Cultura Inglesa*

Sistema de evaluación:

- **Participación** en grupos de trabajo y discusión: 15%.
- **Actividades dirigidas**: lectura crítica de textos, recensiones: 15%.
- **Examen conceptual**: 70%.

Ejemplo 3:

Asignatura: *Marketing Estratégico*

Sistema de evaluación:

- **Participación** en clase y foros: 30%.
- **Trabajos semanales / Exámenes parciales:** 20%
- **Resolución de casos / Examen final:** 50%.

4.3.3. Mosaic: uNebrija

Mosaic es la plataforma que soporta la aplicación móvil uNebrija, canal de contacto con la Comunidad Nebrija. La *app* está disponible tanto para Android, iOS y Mobile Web e incluye funcionalidades que permiten el acceso a diferentes contenidos, entre otros:

- Presentación de la universidad, facultades, centros, programas, servicios, etc.
- Noticias y actualidad de la institución.
- Galería de imágenes de las actividades, conferencias, mesas redondas, encuentros, etc. a través de Flickr.
- Contenido audiovisual de la actividad diaria de Nebrija tanto en Youtube como en Vimeo.
- Perfiles oficiales de Nebrija en redes sociales, como Facebook o Instagram.
- Campus Virtual.
- Localización de todos los campus e instalaciones.
- Directorio de contactos de la universidad.

4.3.4. Rosetta Stone

Rosetta Stone es la plataforma de enseñanza y aprendizaje de idiomas (inglés, español, alemán, francés, italiano y holandés), que se encuentra integrada en el campus virtual Nebrija. El objetivo principal es ofrecer al alumnado un **programa de formación personalizado**. De esta manera, el alumnado cuenta con un entorno flexible de **autoaprendizaje**, que permite la adaptación a las necesidades del alumnado y ritmo de aprendizaje.

Los **programas de formación** propuestos en Rosetta Stone, basados en un **enfoque comunicativo**, favorecen el aspecto funcional del idioma y desarrollan todas las competencias: la comprensión y expresión oral y escrita, así como la competencia sociocultural.

Al principio de cada lección se detallan los **objetivos pedagógicos** y el itinerario se inicia con una **actividad que presenta un contexto determinado** (un soporte pedagógico en diferentes formatos) y va seguido de actividades que tratan, con diferentes enfoques, los actos del habla y los recursos lingüísticos necesarios para realizarlos. Esta progresión ayuda al alumno a asimilar, de manera sencilla, las nociones básicas para comunicarse en el idioma que está estudiando.

Rosetta Stone propone contenidos inspirados en situaciones de la vida cotidiana y del tipo profesional como, por ejemplo, la recepción de clientes, la redacción de documentos, reuniones, etc. También cuenta con programas de formación destinados a hacer descubrir y asimilar el vocabulario específico necesario para el ejercicio de una profesión, presentado en contexto en documentos profesionales auténticos o facsímiles. Estos programas de formación van dirigidos, principalmente, a alumnos que ya conocen la profesión o el sector de actividad en cuestión.
A continuación se detallan los tipos de contenidos y actividades disponibles en Rosetta Stone:

- Formatos de los contenidos: texto, audio, multimedia
- Diálogos, por descubrimiento, expresión o comprensión oral
- Fichas culturales
- Secuencias de películas
- Conversación virtual

- Preguntas de comprensión
- Redacción de documentos
- Sopa de letras y Crucigramas
- Asociación de imágenes y palabras
- Palabra correcta
- Ordenar la frase
- Palabra misteriosa
- Transformar las palabras
- Rellenar huecos
- Palabras y temas
- Transformar frases
- Palabras y funciones
- Transformar el texto
- Redacción
- Ejercicios de fonética
- Pronunciar palabras
- Dictado
- Pronunciar frases
- Enigma
- Mosaico
- Mapamanía
- Ficha de vocabulario
- Explicaciones clave
- Ficha explicativa
- Palabras clave
- Doblar películas

En el apartado **Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas** se detallan los usos pedagógicos de Rosetta Stone.

4.3.5. Biblioteca

El **Servicio de Biblioteca** constituye un apoyo imprescindible a la docencia y a la investigación, facilitando el acceso a la información científica a la comunidad Nebrija, a través de:

- **Catálogo-OPAC:** Recoge todos los fondos librarios y no librarios que se referencian en el sistema automatizado de gestión del Servicio de Biblioteca, ofreciendo un detallado conocimiento de su localización, características y detalles de acceso.
- **Bibliografías seleccionadas de los programas académicos:** El profesorado puede solicitar al Servicio de Biblioteca la selección de las referencias bibliográficas correspondientes a su asignatura, que permite que el alumnado acceda directamente a las fuentes en el Catálogo-OPAC.
- **Libros electrónicos y Recursos de Internet:** La Universidad Nebrija ofrece a su comunidad universitaria una amplia relación de recursos electrónicos -propios o de acceso público- adquiridos o seleccionados para alumnos, profesores y personal de administración y servicios de la Universidad. Los recursos propios pueden consultarse desde la red interna (acceso desde los campus) o desde el exterior con identificación (acceso desde fuera de los campus) mediante el Catálogo-OPAC o enlaces en función del lugar de acceso de cada usuario.

Las búsquedas en estos fondos documentales se realizan desde las distintas herramientas de consulta (Catálogo-OPAC, bases de datos, etc.) y de forma centralizada en un futuro próximo se realizará a través de un acceso directo **desde Blackboard Learn** y/u otras plataformas tecnológicas.

4.3.6. VPN y SGD. Accesos desde fuera de la Universidad:

- El **servicio VPN** (*Virtual Private Network*) permite al profesorado Nebrija acceder a la red de la Universidad desde cualquier punto de Internet, disponiendo de un escritorio remoto para el uso del software base de la institución y acceder a las unidades de red.
- El **servicio SGD** (*Sun Global Desktop*) permite al alumnado acceder a los recursos externos e internos de la Universidad desde fuera de la misma.

4.3.7. Servicios al profesorado y Portal del alumno:

- Los **Servicios al profesorado** (SSP) es la plataforma para la gestión académica y de apoyo a la docencia. A través de esta opción el profesorado puede:
  - Extraer listados y fichas de alumnos.
  - Indicar los criterios de evaluación de las asignaturas.
  - Introducir las calificaciones del alumnado.
  - Crear los campus virtuales de sus asignaturas[7].

- En el **Portal del alumno** el alumnado Nebrija accede a:
  - *Nebrija académica*: automatrícula; datos personales; datos económicos; calificaciones; expediente académico, etc.
  - *Nebrija profesional*: departamento de carreras profesionales; programas de prácticas; bolsa de empleo para antiguos alumnos, etc.
  - *Nebrija internacional*: estudiar en el extranjero; Club internacional, etc.
  - *Servicios Nebrija*: Biblioteca; Campus virtual; Residencias; etc.
  - *Sistemas informáticos*: envío de ficheros; licencias; software; CAU, etc.

[7] En los programas gestionados desde Global Campus Nebrija los campus virtuales los crea la Gestora de programa.

4.4. Formación al alumnado y profesorado

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales requieren de la adquisición de algunas competencias más allá de las especificadas en los programas formativos.

La **competencia digital** va mucho más allá del aprendizaje instrumental de herramientas y plataformas. Implica conocer el entorno, las características del medio, para el correcto desarrollo de los procesos de E-A.

Por este motivo, desde Global Campus Nebrija se organizan formaciones específicas tanto para el alumnado como el profesorado:

- ***Cursos sobre el manejo del campus virtual* para los estudiantes**. Antes del inicio de las asignaturas se organizan cursos para conocer los entornos virtuales de la Universidad Nebrija (las plataformas y herramientas), sin tratar los temas académicos (de ello se encarga el coordinador académico del programa). La modalidad de estos cursos se adapta al modo de impartición del programa. De esta manera, en los cursos *online* el *Curso sobre el manejo del campus virtual* se desarrolla mediante plataforma virtual, mientras que en los semipresenciales se acuerda con la coordinación académica, pudiendo ser presenciales o virtuales. Los contenidos a tratar en estos cursos son:
    - Plataformas virtuales Nebrija.
    - Campus virtual: Cursos de Coordinación y Cursos de Asignaturas.
    - Consulta y descarga de contenidos.
    - Realización de actividades.
    - Participación en foros, blogs, wikis y grupos,
    - Participación en videoconferencias (Blackboard Collaborate).

- ***Cursos de formación continua* para el profesorado**. Global Campus Nebrija, junto al Departamento de Recursos Humanos de la universidad (Departamento de Formación) organiza una serie de cursos para trabajar la competencia digital del profesorado. Esta oferta general formativa, que se recoge y publica en el *Plan de Formación Nebrija*, se concreta en:
    - Curso sobre las Plataformas Virtuales Nebrija.
    - Taller sobre Blackboard Collaborate.
    - Taller sobre competencias comunicativas en los entornos de E-A virtuales.
    - Taller sobre herramientas de evaluación en Blackboard Learn.
    - Talleres sobre el funcionamiento e implementación metodológica de nuevas herramientas tecnológicas.

Estos cursos se ofertan en modalidad *online* y presencial, dependiendo del tipo curso y de las necesidades del profesorado. Más allá de estas formaciones el profesorado cuenta con el apoyo continuo del equipo Global Campus Nebrija, no solo para la resolución de dudas sobre el funcionamiento de las herramientas y plataformas, sino para la investigación de nuevas acciones pedagógicas en estos entornos.

Además, esta oferta formativa se complementa con otras acciones organizadas por diferentes departamentos de la universidad, como Biblioteca o el Instituto de Competencias Profesionales, entre otros.

4.5. Premisas didácticas

El diseño didáctico de las asignaturas es una de las tareas más importantes para el docente de programas *online* o *blended*, ya que en este entorno de trabajo flexible pero exigente es fundamental contar con una **planificación detallada** y **exhaustiva** del desarrollo del curso, de las actividades a realizar y las diversas evaluaciones que se van a llevar a cabo.

Una de las ventajas de **especificar el modelo de acción didáctica** es el alto grado de transparencia, además de estar basado en las teorías de la psicología del aprendizaje. Los conceptos de enseñanza únicamente se pueden optimizar si se dispone de una idea bien fundamentada sobre cuáles son los mecanismos que regulan el proceso de aprendizaje del individuo.

Los tres modelos de organización didáctica más utilizados en Global Campus Nebrija son:

- El **instructivismo**. Más rígido y obligatorio, conformado por todos aquellos contenidos, procesos y actividades que llevan al logro del perfil de desempeño base. Es un modelo donde los tiempos de lectura, participación y entrega de trabajos se definen de forma exhaustiva. Facilita la planificación de tiempos al estudiante.
- El **constructivismo**. Más flexible, diseñado en función de logros que sobrepasen las expectativas fijadas para el desempeño base. Bajo esta perspectiva el estudiante no queda sujeto al cumplimiento de tiempos, primer semestre, primer año, etcétera, sino al desarrollo de competencias.
- El **conectivismo**. Cercano al constructivismo, ya que para la construcción de conocimiento es necesario que el alumnado sea un agente activo, participante. La diferencia estriba en el rol central y las relaciones, que se conforma con respecto de un grupo de iguales, también conocido como *Peeragogy* (o pedagogía de pares), y en el que el conocimiento se construye en base a las conexión de nodos y su interrelación. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje.

En todos los casos, el estudiante siempre debe conocer lo que sabrá hacer al término de cada ciclo o etapa formativa.

En la Universidad Nebrija, para las diferentes asignaturas de los programas, se aboga por un **modelo instructivista**. Para ello se hace entrega al estudiante de un documento con información general del programa, un cronograma del curso, la guía docente de cada materia y la agenda de trabajo de las mismas. Esto no es óbice para que cuando se confeccionen las actividades didácticas de la materia se **opte por modelos híbridos**, donde quepan actividades amparadas bajo la **filosofía constructivista** y **conectivista**, donde el docente deja de ser el referente principal para convertirse, puntualmente, en el **guía y motivador** en la adquisición del conocimiento y la adquisición de las capacidades. Es recomendable optar por este sistema para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
La forma de hacer uso de las diversas plataformas Nebrija cuando se hace uso de este modelo aparece ilustrado a continuación:

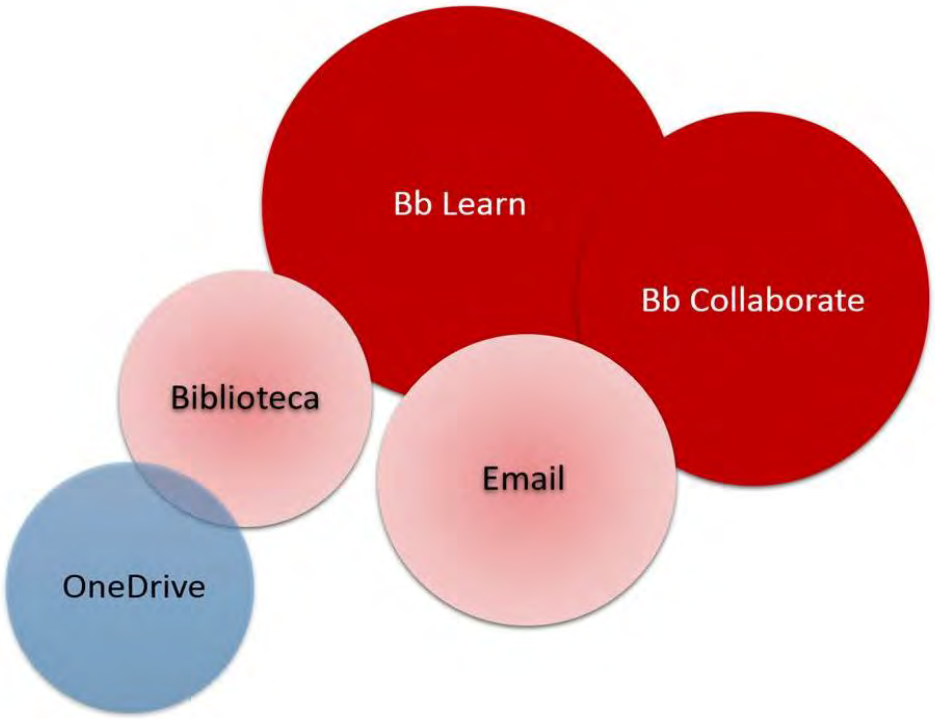


Figura 3. Uso de las plataformas tecnológicas de Nebrija en un modelo instructivista

El entorno de Blackboard Learn es el escenario principal. Toda la **secuencia didáctica**, tanto del programa en general (con toda la documentación que se puede encontrar en el Campus de Coordinación de cada titulación), como de cada asignatura (dentro del campus de cada materia), ha de constar en Blackboard Learn. En este espacio **se definen y programan los módulos, las unidades didácticas, las actividades de aprendizaje (foros, wikis, blogs, entre otros) y de evaluación (test de unidades, casos prácticos, trabajos finales, etc.).**

Blackboard Collaborate es la herramienta de videoconferencia de **impartición de las clases magistrales**, **sesiones de invitados profesionales** expertos en temas concretos, para **tutorizar** el seguimiento de la asignatura, para aclarar dudas sobre entregables o cualquier otro tipo de actividad que requiera de una comunicación más directa, síncrona y humana (al ponerle cara y voz a la información).

El **correo electrónico siempre está presente**, ya que es una herramienta ágil y asíncrona que resuelve bien la comunicación para dudas sobre la materia, trabajos y otros ítems, que no requieren de inmediatez y/o que se requiere dejar por escrito.
El **Servicio de Biblioteca** acompaña al alumno en el desarrollo de sus trabajos, así como el entorno de **OneDrive** (y/o las herramientas proporcionadas por Microsoft a los alumnos) para su trabajo personal sobre las actividades que deben presentar.

Para otro tipo de materias, como pueden ser los Trabajos de Fin de Grado (TFG) o Trabajos de Fin de Máster (TFM) o cursos más específicos, el rol del profesor cambia y el modelo recomendado a seguir es el **constructivista e, incluso, conectivista**. Es un tutor y un dinamizador, un motivador del trabajo grupal, colaborativo. El conocimiento, la adquisición de capacidades ya no vienen directas de su mano, sino del ecosistema de aprendizaje que debe generarse en torno a estos grupos de trabajo y conexiones.

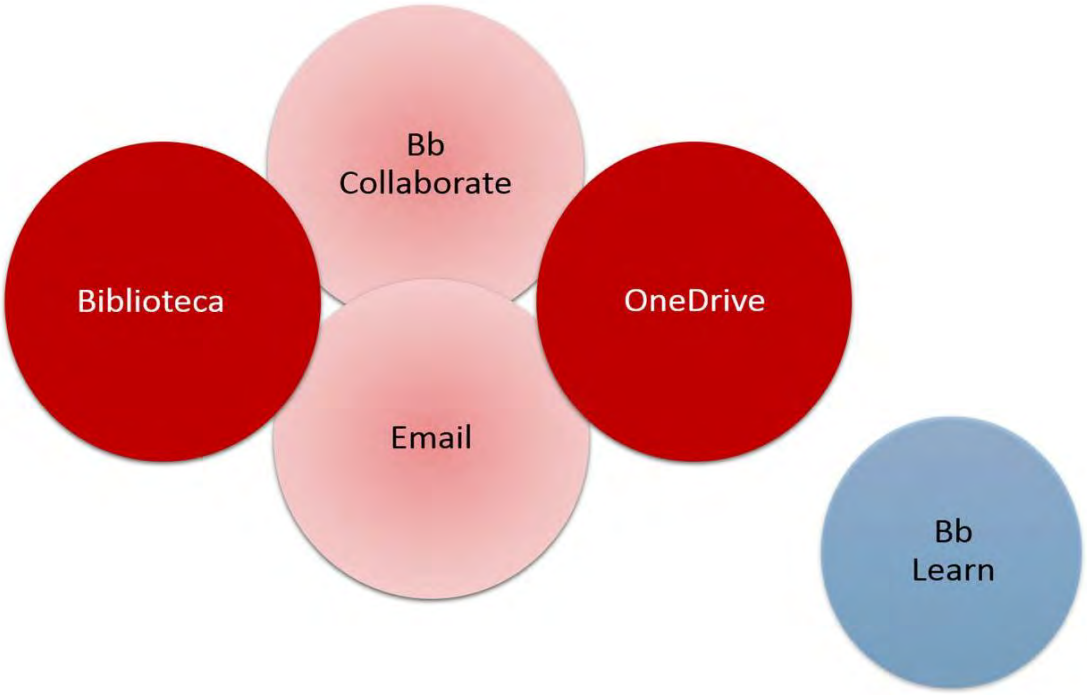


Figura 4. Uso de las plataformas tecnológicas de Nebrija en un modelo constructivista

En el **modelo constructivista** el trabajo del **alumno es el protagonista**, ya no las lecciones y transmisión de conocimientos por parte del docente, que se convierte en guía. Por este motivo, las plataformas de Biblioteca y OneDrive son las más relevantes y las herramientas de comunicación Collaborate y correo electrónico son cauces que resuelven, facilitan, animan o ayudan a filtrar toda la información que maneja el alumno con el fin de lograr el enriquecimiento grupal y también la adquisición individual de competencias y habilidades profesionales. En este modelo Blackboard Learn queda relegado como medio de soporte de documentación de partida, de definición de objetivos de los trabajos/actividades.

El **modelo conectivista** se recomienda para asignaciones de trabajos cuyo objetivo sea la **creación de conocimiento**. El alumnado debe de disponer de unos conocimientos previos avanzados o ser un grupo experto que comparta sus experiencias propias, cruce información, la interrelacione y genere nuevas conclusiones, como si de un trabajo de investigación se tratase. El conocimiento emergente es un *aprender a ser* a través de la integración del aprendizaje información y su educación formal. En este contexto, el protagonismo del alumno es absoluto. El profesor se convierte en un mero observador que extrae las principales conclusiones y las incorpora a la tarea de *feedback* y cierre del aprendizaje. Las plataformas que prevalecen en este entorno conectivo son las más colaborativas. Blackboard Learn por la parte de foros, wikis y blogs (en un futuro cercano también se activará el módulo de Redes Sociales) que gestiona, Blackboard Collaborate por los debates y discusiones a los que puede dar cabida, y OneDrive por esa puesta en común del conocimiento originado. El resto de plataformas quedan en un segundo plano.

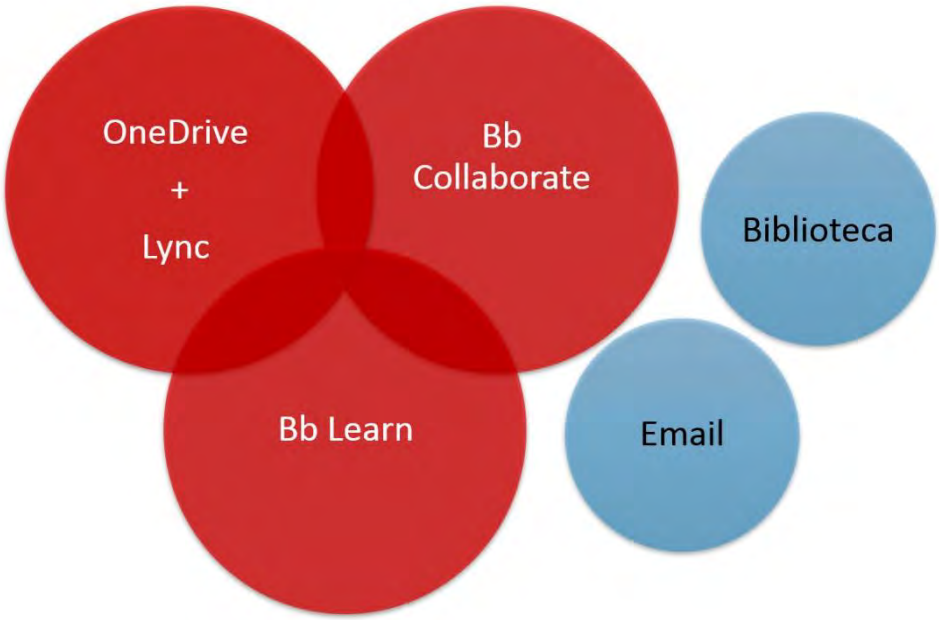


Figura 5. Uso de las plataformas tecnológicas de Nebrija en un modelo conectivista

4.6. Itinerario formativo: documentación básica

En función de la **asignatura/materia a desarrollar** se opta por un modelo didáctico u otro, o según los **objetivos de aprendizaje** definidos para cada actividad. Este es el primer paso para construir todo el modelo didáctico cuyo proceso comienza desde Coordinación Académica con los siguientes documentos:

4.6.1. Información general del programa

Partiendo de la Memoria de Calidad aprobada por el Ministerio, en el caso de las titulaciones oficiales, o de la ***Ficha de Programa*** aprobada por la Universidad Nebrija en el caso de títulos

propios, desde Coordinación Académica se elabora un documento que recoge la información de relevancia de las titulaciones (información publicada, a su vez, en la web de la Universidad). Este trabajo de unificación de la información se realiza cada curso, pues todos los años se producen cambios y actualizaciones, dentro del dinamismo característico de la Universidad Nebrija, y deben de guardarse como evidencias del buen hacer de la institución.

En dicho documento, que debe estar **disponible en el Campus de Coordinación del Programa**, consta:

- **Información de conjunto:**
  - Principales señas de identidad.
  - Características de la titulación.
  - Programa de materias.
  - Competencias a adquirir.
  - Salidas profesionales.
- **Metodología** de enseñanza.
- **Claustro** docente.
- Descripción del tipo de **documentos** y **contenidos** que se publican en el Campus Virtual.
- **Datos básicos** de contacto, teléfonos, direcciones de correo-e, horarios de atención telefónica etc.

4.6.2. Cronograma general del curso / Agenda del programa

En este documento (cronograma o agenda del programa), la Coordinación Académica refleja la docencia de las asignaturas y la **distribución del tiempo de trabajo del alumno** (telepresencial, presencial y *online*), repartiendo la misma a lo largo del curso académico.

Asimismo, se hacen constar las **fechas y/o plazos** para los periodos de exámenes, prácticas, estancias en el extranjero, defensas de trabajos finales, o cualquier otra información relevante y necesaria para una adecuada planificación del trabajo por parte del estudiante, con el fin de que pueda organizarse y alcanzar todos los objetivos fijados.

Ejemplo de "Cronograma general del curso":

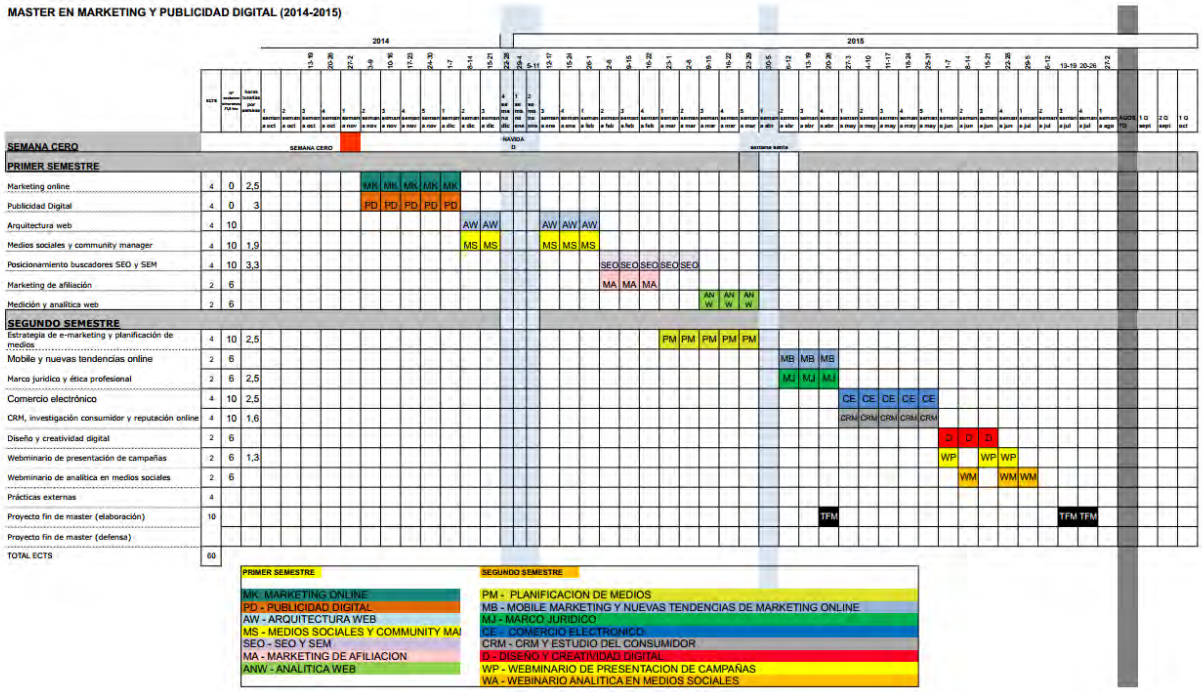


Ilustración 20 .Cronograma general del Máster en Marketing y Publicidad Digital

En el ***Anexo 3*** se muestra un ejemplo del documento "Cronograma del curso" del *Máster en Educación Bilingüe.*

4.7. Guías de aprendizaje

El siguiente paso, donde cada profesor ha tenido en cuenta el documento de partida anterior, consiste en preparar la **guía docente** y la **agenda específica de la asignatura**. A estos dos documentos se les considera las **guías de aprendizaje** de la asignatura, ya que establecen los referentes a seguir por el alumnado.

4.7.1. Guía docente de la asignatura

El profesor/tutor es el responsable de fijar los itinerarios formativos y de facilitar a los alumnos, a través del Campus Virtual, todo el material necesario para cursar la asignatura. Para ello detalla:

- El **programa completo de la asignatura** y las **competencias** que alcanzará el alumno a su conclusión.
- El **conjunto de actividades formativas**, trabajos que debe entregar, criterios de evaluación en convocatorias ordinaria y extraordinaria, bibliografía y enlaces recomendados.
- La localización y mecanismos detallados de tele-tutoría con el profesor.
- Las fechas de exámenes, fechas de entrega de trabajos.
- Cualquier otra información y orientación necesaria para el seguimiento de la asignatura.

Toda esta información la construye el profesor de acuerdo a las **plantillas** que le facilita la Coordinación Académica y siguiendo las pautas e indicaciones recogidas en la *Guía de Actividad Docente*, documento de referencia para todo el claustro docente de la Universidad.

En la planificación de las actividades formativas, el profesor debería de tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Diseño general**. Una visión global de la materia y de lo que se pretende conseguir con ella dentro del programa general de formación.
- **Definición de los objetivos de aprendizaje**: estudio guiado, autoestudio, trabajo colaborativo. Diseño instruccional y/o con sus variantes constructivistas.
- **Planificación de secuencias**.
- Selección de **materiales didácticos**: textos, informes, infografías, vídeos, artículos, *ebooks*.
- **Diseño gráfico de todo el material**: claridad, buena redacción, simplicidad, estética, inspirador (Plantillas de contenido Nebrija Global Campus).
- **Propuesta de actividades**: interacción –foros, wikis, blogs-, sesiones síncronas, asíncronas, evaluación de pares, investigación… canales de comunicación y modelo. La metodología interactiva requiere la participación activa de los alumnos y de los profesores, de forma continua y sistemática.
- **Procedimiento de seguimiento**, a través de tutorías u otras herramientas de *feedback*.
- **Modelo de evaluación**.

En las Guías docentes de las asignaturas de las titulaciones oficiales la Coordinación Académica será quién indicará, en el apartado correspondiente, las competencias que debe adquirir el estudiante y los resultados de aprendizaje, según lo establecido y aprobado en la *Ficha de la Materia* de la Memoria de Verificación de la titulación.

Esta guía debe ser revisada cada curso académico, considerando que ha de ser una guía válida para cualquier edición del programa aunque, según las particularidades propias, los ajustes se definirán en las agendas de trabajo de cada materia, tal y como se detalla a continuación.

En el ***Anexo 4*** se muestra un ejemplo de *Guía docente*.

4.7.2. Agenda de la asignatura

De la misma manera que la titulación cuenta con un cronograma general de todo el curso, con la secuencia de asignaturas, prácticas, evaluaciones, etc., cada asignatura debe de contar con su **propia agenda de trabajo** para que el estudiante pueda planificar de forma autónoma el trabajo y comprometerse con las diferentes entregas.

En la agenda se marcan todas y cada una de las acciones y actividades que se van a realizar y que han sido previamente definidas en la guía docente, bajando al máximo detalle de concreción, **fecha y día** (considerando las diferencias horarias que puedan originarse en programas que cuenten con alumnos internacionales).

El Coordinador Académico es el encargado de proporcionar al profesorado del programa la plantilla de la Agenda Básica, que el docente podrá complementar con cuantos otros aspectos considere necesarios para el correcto seguimiento de la asignatura.

En el ***Anexo 5*** se muestra un ejemplo de *Agenda de la asignatura*.

4.8. Acciones formativas

En la universidad Nebrija, las acciones formativas se concretan en siete tipos:

- **AF1.** Sesiones lectivas: presenciales en los Campus de Madrid y en línea, en el Campus virtual Nebrija.
- **AF2.** Actividades de aprendizaje, individuales y en grupos, fuera de la sesión lectiva.
- **AF3.** Tutorías.
- **AF4.** Acciones formativas complementarias.
- **AF5.** Actividades de prácticas profesionales.
- **AF6.** Preparación, presentación y defensa del proyecto Fin de Programa.
- **AF7.** Actividades de Evaluación.

AF 1. Sesiones lectivas

AF1.1. Sesiones lectivas presenciales: constituidas por clases que adoptan diferentes formas, según las asignaturas y según los temas que se tratan en las asignaturas. La sesión lectiva tiene una duración de 80 minutos, con diferentes momentos o partes. Se trata de clases magistrales o discusiones en grupos sobre las teorías con puesta en común final.

AF1.2. Sesiones lectivas en línea, por Internet, en el Campus Virtual Nebrija: Las asignaturas en las que tiene más peso el estudio en el Campus Virtual cuentan con un itinerario formativo desarrollado, en el que se exponen los temas del programa. La estructura del Itinerario es hipertextual, ya que hay bloques de contenidos divididos en Unidades. Cada sesión en línea tiene una duración de 2 horas. En cada una de estas unidades se expone un tema completo; se remite a otros temas relacionados con lo que se dice, se explica o se presenta mediante hipervínculos; se añade información complementaria sobre conceptos, definiciones, bibliografía, mediante ventanas y mediante conexiones con el centro de documentación de la asignatura. El profesor puede también impartir una lección magistral usando el sistema de videoconferencia.

AF2. Actividades de aprendizaje, individuales y en grupos, fuera de la sesión lectiva

La tipología de actividades que los alumnos realizan fuera de las sesiones lectivas son muy variadas, complementarias y relacionadas entre sí, y vinculadas a la consecución, parcial y gradual, de las competencias. A modo de ejemplo, se señalan algunas actividades formativas que se pueden realizar dentro del programa:

- Búsqueda, selección, organización y jerarquización de información en diferentes fuentes.
- Análisis de datos cualitativos y cuantitativos de diferentes procedencias (gramaticales, sociolingüísticos, de errores, etc.) de diseño de propuestas, de ejercicios, de actividades didácticas, de proyectos de investigación cortos y concretos.
- Diseño de propuestas, de ejercicios, de actividades didácticas, de proyectos de investigación cortos y concretos.
- Resolución de supuestos prácticos.
- Elaboración de esquemas, mapas conceptuales, glosarios, secuencias didácticas, instrumentos de evaluación.
- Redacción de Informes al final del trabajo desarrollado, de reseñas, de cuestionarios conceptuales y prácticos sobre temas estudiados que sean de utilidad para la preparación de los exámenes.

AF3. Tutorías

Las tutorías están a cargo de los profesores de las asignaturas, del tutor designado en su caso, y del coordinador académico. Se realizan tutorías grupales y personales con objeto de conseguir un clima general de cooperación y respeto recíproco entre los alumnos del grupo; fomentar la cooperación entre profesores en una coordinación vertical y horizontal; orientar a los alumnos,

personal y profesionalmente, haciéndoles conscientes de sus posibilidades vocacionales para conseguir los logros que se proponen.

AF4. Acciones formativas complementarias

Seminarios, Jornadas especializadas y Conferencias sobre temas relacionados con las materias del área de conocimiento.

AF5. Actividades de prácticas profesionales

Los alumnos de programas oficiales realizan prácticas profesionales de una duración de entre 6 y 18 ECTS durante el periodo lectivo del programa, dependiendo del programa y en función de lo reflejado en la Memoria de Verificación. Los alumnos desarrollan las labores que sean asignadas por el tutor responsable de su seguimiento en la institución en que se realicen las prácticas. Estas actividades formativas están supervisadas por el coordinador académico del programa, quien se encarga de verificar que el estudiante completa su Informe de Prácticas y presenta el certificado correspondiente del tutor externo, con un informe detallado de las competencias ejercitadas y alcanzadas.

Las actividades prácticas son siempre presenciales, en la institución en la que se realizan. Sólo existe una excepción en el caso de las actividades prácticas en entornos TIC. Algunos alumnos pueden hacer sus prácticas en portales especializados, así como en plataformas digitales que desempeñan el trabajo para el que se está capacitando el estudiante. En ese caso, todas las actividades prácticas se realizan on line y las tutorías periódicas, con el responsable del seguimiento de esta materia, pueden ser presenciales, en la universidad, o virtuales, a través de comunicación por correo-e, videoconferencia, cuando la sede del portal se encuentre en otro país.

AF6. Preparación, presentación y defensa del Trabajo de Fin de Programa

Desarrollo de un trabajo académico, de investigación aplicada, que puede enmarcarse en cualquiera de los temas de las materias del programa.

AF7. Actividades de Evaluación

Como es propio de una metodología de aprendizaje y enseñanza activa, constructiva y cooperativa, las actividades de evaluación son muy variadas. Los alumnos del programa pueden ser evaluados por tareas variadas, entre las que destacan:

- Participación en las sesiones de clases, a partir de lecturas previas de la bibliografía y de los temas de discusión.
- Participación en tutorías individuales y grupales.
- Participación en los Foros del Campus virtual sobre los temas propuestos.
- Realización de trabajos en grupos.
- Realización de un examen conceptual de comprobación de la incorporación de los conceptos nuevos aportados por los temas de la asignatura.
- Reseñas de revistas científicas especializadas en la temática del programa académico.
- Realización de trabajos aplicados y relacionados con los contenidos de la asignatura.
- Elaboración de Informes, con todos los requerimientos académicos, siguiendo las pautas dadas.
- Elaboración y presentación de trabajos académicos expositivos, orales y escritos, siguiendo las pautas de la macroestructura, el estilo, las normas de citas Harvard y todos los requerimientos propios del canal y del soporte utilizados.
- Portfolio o carpeta profesional con registro de reflexiones críticas, trabajos, diseños didácticos y autoevaluación.

4.9. Tutorización y evaluación del TFG y TFM

El Trabajo final de un programa *oline* y *blended* oficial (Trabajo Fin de Grado y Trabajo Fin de Máster) supone el ciclo del cierre formativo. Al final del periodo lectivo el alumno debe elaborar, entregar y defender ante un tribunal (de manera presencial, ya sea físicamente como mediante videoconferencia) su trabajo de investigación aplicada tutelada por un experto en el área de conocimiento elegida. A nivel metodológico, existen diversas fases/momentos en la realización del TFG y TFM y en las que la tecnología (plataformas y herramientas virtuales Nebrija) puede ser un apoyo para su desarrollo:

- **Gestión de la documentación** por parte del alumno:
  - Información académica sobre el TFG/TFM facilitada por el Coordinador académico a través del campus virtual.
  - Consulta de fuentes las fuentes científicas y fondos bibliográficos accesibles a través del Servicio de Biblioteca.
  - Recursos facilitados por el tutor a través de correo electrónico o publicados en el curso del campus virtual correspondiente.

- **Tutorización** por parte del profesorado:
  - Comunicación a través de correo electrónico.
  - Tutorías a través de chat (Lync) o videoconferencias.
  - OneDrive para compartir textos de manera colaborativa.

- **Entrega del trabajo** a través del campus virtual:
  - En el curso correspondiente de Blackboard Learn, activando la herramienta "Actividad".

- **Presentación y defensa**:
  - Puede realizarse por videoconferencia a través de Blackboard Collaborate.

4.10. Elaboración y estructura de los contenidos académicos

En este punto deben ser considerados los siguientes aspectos:

- Normalmente se sobreentiende contenidos por los materiales que los profesores desarrollan para impartir sus lecciones. Pero también **son contenidos académicos** todo el conocimiento que se genera dentro de la plataforma de aprendizaje, desde los casos prácticos para la evaluación, como la estructuración de Foros, Blogs, y el conocimiento generado en un entorno colaborativo, trabajos de los alumnos (subidos al campus en cualquier formato de texto, audio o video, o realizados directamente sobre OneDrive), Wikis, y discusiones generadas en el entorno de tutorías, entre algunos ejemplos más representativos.

- Los contenidos académicos no suelen quedar, por lo general, como en la enseñanza clásica se suele hacer, circunscritos a un solo programa. La Universidad Nebrija, desde sus inicios, tal y como consta en su filosofía académica, optó por un **modelo educativo transversal**, donde en el aula unos mismos contenidos pudieran ser enriquecidos por diferentes perfiles de estudiantes. El Campus Virtual, gracias a las posibilidades tecnológicas que ofrece, facilita y potencia este rasgo definitorio, más vigente hoy en día que nunca, ya que una sociedad más compleja requiere de perfiles más híbridos. Blackboard Content es la

herramienta de Blackboard para almacenar y cruzar los contenidos a modo de repositorio de tal forma que, definiendo lo que es una unidad mínima de contenido, todo el profesorado, y sobre todo el alumnado, pueda disponer de los mismos para añadir valor a sus propios materiales, no solo los accesibles a través del servicio de Biblioteca de la Universidad. La Universidad es lugar de generación, de sumatorio, y así debe de reflejarse e impulsarse a través de las herramientas digitales.

- La **Política de Contenidos**, vigente en cada momento, determinará los estándares de calidad, de producción, retribución y evaluación, de los materiales docentes. A modo de resumen, dicha política velará por la coherencia entre los objetivos de la titulación, los aprobados en la Guía Docente, los objetivos de aprendizaje fijados a lo largo de la secuencia didáctica, y el respeto a las pautas de diseño y desarrollo. Igualmente establecerá indicadores de calidad no solo en cuestiones conceptuales o de diseño, sino también en lo que a la actualidad, relevancia, variedad y profundidad de los materiales se refiere, a lo coordinado que esté con las materias de un mismo programa evitando solapes y/o contenidos redundantes, un guion acertado como hilo conductor entre los mismos (*storyboard*), así como el vocabulario, los lenguajes (ya que hay considerar el alumnado latinoamericano y las expresiones más correctas y acertadas) y la redacción correcta (coherencia, ortografía, puntuación, negritas, subrayados, conectores bibliográficos –servicio biblioteca-, tono dinámico).

- Para la **elaboración de todos los materiales** el profesor, cuando tenga el rol de desarrollador de contenidos, contará con las herramientas de autor propias de BlackboardLearn y Blackboard Collaborate, y otras que la Universidad ponga a su disposición, como Kaltura para la elaboración y publicación de videos o Rosetta Stone, con opciones más desarrolladas y acotadas para la formación en idioma, o para el trabajo sobre documentos en línea, con OneDrive. Para los contenidos y/o itinerarios didácticos que el docente deba de desarrollar fuera de estas plataformas, la unidad de Global Campus Nebrija proporcionará a comienzos de curso a los departamentos académicos, las **plantillas** para su materialización (por cada tipo de formato, y según la tipología y objetivos de la titulación, puede haber más de un tipo de plantilla), así como las **Guías de Estilo** (para documentos de texto y de imágenes) y **Estándares de Producción** (para videos y audios). En otros casos, un equipo propio de la Nebrija los producirá, siendo función del docente su impartición y/o dinamización, o serán externalizados a proveedores previamente seleccionados por la Universidad bajo dichas premisas.

- No hay una norma única sobre la cantidad de contenidos que hay desarrollar a lo largo del curso según la carga académica (créditos ECTS) que tiene asignada cada materia. Sin embargo, en el **Documento de pautas para el desarrollo de contenidos**, se establecerán algunos “mínimos” o “referencias”. En cualquier caso, desde la Coordinación Académica del programa se fijarán los compromisos a cumplimentar.

-2 módulos
-2 o 3 unidades didácticas por módulo
-30 páginas por unidad

-6 sesiones síncronas de videoconferencias
-4 sesiones síncronas o asíncronas que pueden ser:
.Presentaciones de trabajos de los alumnos
.Foros
.Debates
.Visionados de conferencias y comentarios
.Lectura de *briefing* de los trabajos
.Charlas o invitados

-2 sesiones síncronas o asíncronas que pueden ser:
.Pruebas de unidad
.Realización de exámenes

Figura 6. Ejemplo asignación y distribución del trabajo de una asignatura de 2 ECTs Máster en Publicidad y Marketing Digital (online)

Es fundamental seguir de forma apropiada todas estas indicaciones con el fin de garantizar la mejor experiencia educativa, así como para recoger las **evidencias** que requieren los programas oficiales que la Universidad Nebrija ofrece a sus estudiantes.

A continuación se recogen los diferentes soportes en los que pueden materializarse los contenidos académicos:

Tipos de Soporte de Contenidos			
Texto	**Multimedia**	**Gráfica**	**Híbrido**
Módulos y Unidades Didácticas (Adobe pdf y Bb Learn)	Videoconferencias por Bb Collaborate	Fotos (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Videolecciones (Powerpoint con video y/o audio)
Lecciones y Tutorías (MS Powerpoint)	Videos plataforma Kaltura	Imágenes (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Tutoriales (Captivate y Kaltura)
Documentos externos (Adobe, Microsoft)	Plataformas de videos externas (Youtube, Vimeo, Audioemotion, Otros)	Infografías (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Gamificación (Bb Learn y Rosetta Stone)
eBooks y artículos pdf	Podcasts (mp3)	Dibujos (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Escenarios (Bb Learn y Rosetta Stone)
Blogs/Webs (Bb Learn)	Diálogos y Conversaciones Virtuales (Rosetta Stone)	Proyectos (.jpg, .gif, .bmp, autocad)	Simulaciones (Bb Learn y Rosetta Stone)
Foros (Bb Learn)	Audios comprensión oral (Rosetta Stone)		**Redes Sociales (no está activado en producción, analizándose en test integración en la metodología)**
Wikis (Bb Learn)			

Trabajos alumnos (OneDrive, Adobe, Microsoft, Blackboard Collaborate, .jpg, .gif, mp3)

Tabla 7. Tipos de soportes de contenido

- **Módulos y Unidades Didácticas: secuenciación de contenidos y herramientas**

La enseñanza de las asignaturas se estructura sobre **itinerarios formativos**, que son **secuencias de aprendizaje programadas** por el profesor/tutor en función de los contenidos de la asignatura, dividiendo ésta en módulos (capítulos) y unidades (temas). En el itinerario formativo no sólo se incluyen documentos, sino que se pueden incluir cualquiera de las herramientas que ofrece la plataforma del Campus Virtual, de manera que los elementos del itinerario pueden ser ejercicios, trabajos en grupo, participación en foros, encuestas o cualquier otro elemento del campus.

La publicación de documentación se distribuye a lo largo del curso, en varias entregas correspondientes a los distintos módulos y etapas de aprendizaje, de modo que el alumno asimile de forma gradual la materia de la asignatura. Cada una de estas publicaciones de material didáctico estará compuesta por diversos tipos de documentos:

- **Contenidos teóricos de la asignatura**. Cada unidad didáctica, que comienza especificando los objetivos de aprendizaje de la misma, explica un tema completo de la asignatura. Su contenido, de amplia extensión y profundidad, incluye información complementaria sobre conceptos, definiciones, bibliografía y enlaces web de interés.

- **Test de autoevaluación**. Estos test de autoevaluación se implementarán en la plataforma *online* de manera que el alumno podrá repetirlos y ver la puntuación obtenida cuantas veces desee.
- **Pruebas de seguimiento**. De mayor extensión que los test, sus resultados se publicarán en la plataforma pasado cierto tiempo, antes de la siguiente publicación de contenidos teóricos.
- **Ejercicios y trabajos propuestos** que el alumno debe realizar y entregar al profesor por vía telemática y que este corregirá y evaluará. Los trabajos variarán año tras año y versan sobre los contenidos de la materia y su aplicación a problemas, ejemplos y casos prácticos. Algunos ejemplos de los tipos de trabajos y ejercicios a realizar son:
  - Búsqueda, selección, organización y jerarquización de información en diferentes fuentes.
  - Ensayos sobre temas específicos y resúmenes escritos sobre principales conceptos.
  - Resolución de supuestos y casos prácticos.
- **Herramientas de comunicación:** anuncios, foros, videoconferencias, etc.
- **Herramientas de colaboración:** wikis, grupos, etc.
- **Enlaces al curso y enlaces web**.

Ilustración 21. Menú del curso de la asignatura Mercados Emergentes: China, Indica y Latinoamérica (Máster en Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas)

4.11. Hitos del curso

- **Fase 0**. Reunión Coordinación Académica-Gestor/a Programa-Coordinación Metodológica y Tecnológica-Docente/Tutor/Dinamizador.
  - **Sesión de formación** con el profesorado (profesores de nueva incorporación).
  - ***Curso sobre el manejo del campus virtual*** para el alumnado (la semana previa al inicio del curso) y envío de la documentación necesaria para el conocimiento de las plataformas Nebrija.
- **Actividad previa al comienzo** del curso.
  - Sesión de **bienvenida**.
  - Preparación y diseño de los materiales en el Campus Virtual: publicación de contenidos y configuración de herramientas.

- Evento *Kickoff*.
- **Presentación del programa y de la asignatura**.
    - Presentación general del curso y del profesor.
    - Explicación de las **guías de aprendizaje** y de los objetivos/metas, las competencias requeridas al finalizar el curso y la forma de evaluarlas.
- **Ciclo de eventos de aprendizaje**.
    - Inicio de la asignatura.
    - Seguimiento de los Módulos y Unidades Didácticas.
    - Recordatorios sobre la publicación de contenidos: anuncios a través del campus virtual.
    - Participación con herramientas de comunicación síncrona y asíncrona.
    - Recordatorios sobre la entrega de trabajos de Módulos y UDs (anuncios).
    - Entrega de trabajos (actividades dirigidas): individuales y grupales - Realización de pruebas de seguimiento.
    - Recordatorios sobre la entrega de trabajos finales (anuncios).
    - Entrega de trabajos finales.
    - Recordatorios sobre el examen final (anuncios).
    - Realización de examen final.
- Trabajo final: TFG o TFM.
- *Feedback* y conclusión.

Adicionalmente al material disponible en el campus, se **programan tutorías en grupo de forma regular y en días fijados con anterioridad**, realizadas mediante sistemas de videoconferencia y teleseminario. Los profesores están **permanentemente accesibles** por correo electrónico con una demora máxima en la **respuesta de 48 horas**. También estarán disponibles para atención telefónica en horarios y días previamente fijados para cada asignatura.

El tutor controla el progreso de los alumnos, sabiendo en todo momento qué documentos han leído y cuánto tiempo le han dedicado a ello, pudiendo establecer, por ejemplo, hitos obligatorios, de manera que si el alumno no ha superado una prueba no pueda acceder al resto del itinerario formativo.

En cada publicación de documentación, el tutor informará a los alumnos de la fecha límite de entrega de cada uno de los ejercicios y trabajos propuestos, que normalmente será unas tres o cuatro semanas después de la publicación de los contenidos correspondientes.

4.12. Enseñanza y aprendizaje de Idiomas

La enseñanza y aprendizaje de idiomas es una de las insignias de la Universidad Nebrija, con una extensa tradición y que, a su vez, ha sabido adaptarse al nuevo contexto tecnológico. A continuación se especifica la metodología aplicada y las herramientas utilizadas en los diferentes tipos de cursos en la E-A de lenguas extranjeras:

4.12.1. Cursos generales de lenguas extranjeras

Rosetta Stone presenta una gran variedad de temas y ejercicios divididos en las distintas habilidades.

- Permite **personalización desde el principio**. Se puede elegir entre lengua general y lengua con fines profesionales, con la posibilidad de cambiar de opción más adelante. Dispone de un completo test de nivel que sitúa al aprendiz en el nivel de aprendizaje lingüístico que le corresponde. También se puede comenzar desde el nivel deseado sin necesidad de realizar el test.
- Cuenta con una **aplicación de reconocimiento de voz** que indica la corrección en la pronunciación, que permite repetir las palabras o frases hasta llegar a la pronunciación correcta.
- Permite la **personalización del itinerario de aprendizaje**, es decir, puede serguirse el itinerario marcado por la aplicación o diseñar uno propio escogiendo los temas y ejercicios que más convengan al alumno.
- Incluye **actividades interactivas de juego de rol** para practicar la destreza de expresión oral.

4.12.2. Apoyo a los cursos presenciales de lenguas extranjeras

La plataforma Blackboard Learn se emplea para **complementar el trabajo del aula** mediante la realización de actividades de refuerzo de los distintos componentes de la competencia lingüística:

- **Mediante actividades** diseñadas por el profesor para atender necesidades específicas de los alumnos. Se resuelven directamente en el campus virtual y presentan tipologías diferentes en función de los aspectos de la competencia comunicativa que pretenda reforzarse:
    - **Actividades contextualizadas en modelos reales de uso de la lengua**, de atención a la forma lingüística, de respuesta cerrada y autocorrección (competencia gramatical y léxica). Permiten la reflexión y el aprendizaje inductivo de la lengua a partir de la práctica controlada.
    - **Actividades de comprensión audiovisual/auditiva a partir de vídeos/audios**. Favorecen que los aprendices ejerciten la escucha en LE tanto como necesiten, sin la presión de escuchar todos juntos en el aula, y en condiciones de comprensión idóneas, sin los inconvenientes propios del aula presencial.
    - **Actividades de aprendizaje colaborativo en línea** para desarrollar la expresión escrita a través de la wiki y el blog. Estas herramientas facilitan la escritura colaborativa, la autoevaluación y la evaluación por pares, al igual que la retroalimentación del docente, aunque esta puede ofrecerse a través de la propia plataforma o en las clases presenciales.

- Mediante el **uso de otros recursos de aprendizaje de LE** en entornos virtuales y redes sociales. En este caso, la plataforma sirve como repositorio de recursos que el profesor selecciona, cataloga y recomienda a los alumnos en función de las necesidades del grupo: corpus lingüísticos, diccionarios y traductores en línea, programas de reconocimiento de voz para ejercitar la pronunciación, vídeos/audios para ejercitar la comprensión auditiva, foros de intercambio de conversación, aplicaciones para elaborar mapas mentales, material real en línea de acceso gratuito y accesible para el nivel de dominio lingüístico de los alumnos (artículos de prensa, textos literarios, documentales y material cinematográfico), perfiles de interés para seguir en Twitter, etc.

4.12.3. Cursos *online*, con fines específicos, de español para extranjeros

A través de la plataforma Blackboard Learn:

- **Cursos de preparación para el Certificado de español académico de la Universidad Antonio de Nebrija**.
    - Parten de las características y requisitos del examen de certificación y preparan al candidato para superarlo.
    - Combinan sesiones lectivas síncronas por videoconferencia con actividades de aprendizaje dirigidas de distinta tipología: de realización autónoma (actividades de respuesta cerrada y autocorrección), de realización colaborativa en línea (foros, wiki y blog), de producción lingüística evaluada por criterios (expresión/interacción escrita y expresión/interacción oral).
    - Las sesiones de videoconferencia quedan grabadas para que el alumno pueda verlas en el momento en que mejor se ajuste a su disponibilidad horaria, en caso de no poder asistir de manera síncrona o por si necesitara verla de nuevo para profundizar en algún aspecto de su aprendizaje.
    - El profesor es el dinamizador del curso, que guía y orienta en la aplicación de estrategias de resolución del examen y el uso de recursos de aprendizaje, así como en la evaluación de la producción oral y escrita.
    - Se favorecen la autoevaluación y la evaluación por pares de la producción oral y la producción escrita, a través de las herramientas de interacción de la plataforma y mediante el manejo de los criterios de evaluación del examen.
    - Se ofrecen recursos de aprendizaje en entornos virtuales para reforzar de manera autónoma las áreas de la competencia lingüística que precise cada alumno en concreto (pronunciación, gramática, etc.).

- **Cursos de español general para alumnos con necesidades de aprendizaje específicas**, derivadas de su lengua materna y del ámbito de uso del idioma.

    - **Metodología ecléctica ajustada a las necesidades específicas de cada grupo de aprendices**, derivadas de su lengua materna y tradición de aprendizaje (italianos, asiáticos, brasileños, eslavos, etc.).
    - **Combinan sesiones lectivas síncronas** por videoconferencia con **actividades de aprendizaje dirigidas** de distinta tipología: de realización autónoma (actividades de respuesta cerrada y autocorrección), de realización colaborativa en línea (foros, wiki y blog), de producción lingüística evaluada por criterios (expresión/interacción escrita y expresión/interacción oral).

- Las **sesiones de videoconferencia** quedan **grabadas** para que el alumno pueda verlas en el momento en que mejor se ajuste a su disponibilidad horaria, en caso de no poder asistir de manera síncrona o por si necesitara verla de nuevo para profundizar en algún aspecto de su aprendizaje.

4.13. Competencias profesionales

El despertar y desarrollo de las **competencias profesionales** transforma al estudiante y consigue transferir a la sociedad conocimientos y saber hacer, el espíritu pragmático que subyace en la filosofía académica de la Universidad Nebrija. La universidad se acerca a la **educación basada en competencias** (**EBC**), la cual busca una formación integral en aspectos profesionales, con características de una preparación científica y humana, capaz de brindar un desarrollo intelectual, procedimental y actitudinal para la solución de problemas científicos, tecnológicos y sociales. Así, la formación bajo el modelo de educación basado en competencias, pretende preparar al individuo para emplearse en los distintos espacios laborales o para el desempeño por la vía de su capacidad de emprendedor, de acuerdo a las capacidades adquiridas.

Asimismo, se pretende promover y **propiciar la interdisciplinariedad mediante la interacción** con contenidos, experiencias, estudiantes, docentes, investigadores y profesionistas de otros programas y de otras instituciones. Esta metodología se caracteriza por la construcción y contempla la evolución dinámica del conocimiento y organización dialéctica en la educación.

Instituto de Competencias Profesionales

La Universidad de Nebrija, en coherencia con los fines propuestos en el Contrato Nebrija, orienta sus esfuerzos a convertir a los alumnos en profesionales valiosos en el mercado laboral. Por ello, la universidad incorpora una formación en **habilidades transversales** y **valores** que favorecen su inserción en el mundo laboral y que les proporciona recursos que facilitan el liderazgo de su vida personal y profesional en un proceso de **aprendizaje continuo** a través del **Instituto de Competencias Profesionales Nebrija**.

Los alumnos de Grado (tanto en la modalidad *online* como *blended*) conocen que la formación para Desarrollo de Competencias (I, II y III) se plantea como un conjunto de tres asignaturas, que se cursan a lo largo de los estudios universitarios de manera **complementaria** y **transversal** a las enseñanzas de las materias, siguiendo el proceso que se muestra a continuación:

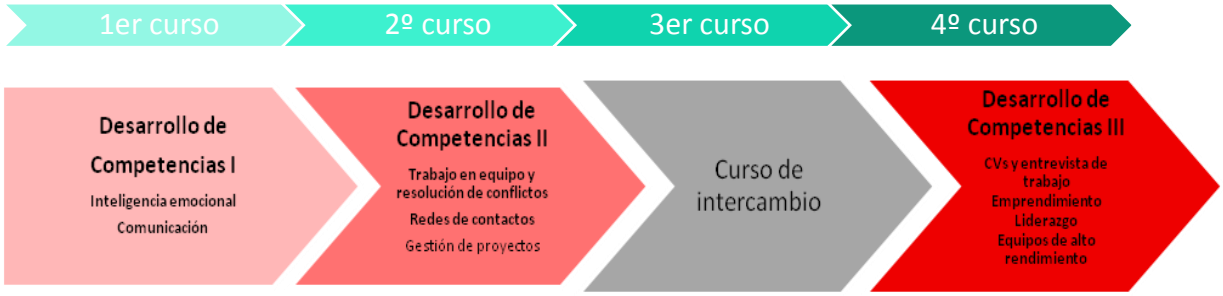


Figura 7. Desarrollo de Competencias Universidad Nebrija

- Competencias relacionadas con la **inteligencia emocional**: **autoconocimiento** y la **conciencia de la imagen** que se proyecta, la capacidad para **autorregular la conducta** y los **estados de ánimo** y la **automotivación**, la **empatía** y las **habilidades sociales** y **comunicativas** (comunicación verbal, paraverbal, no verbal y escrita).
- Competencias relacionadas con el **trabajo en equipo**: establecimiento y **mantenimiento de redes de colaboración** y de **contactos**, **negociación**, habilidades para el **diseño** y **gestión de proyectos**.
- Competencias relacionadas con el **proceso de incorporación al mercado laboral**: habilidades para afrontar con éxito los **procesos de selección** y las **entrevistas de**

trabajo, **emprendimiento** y valores y actitudes necesarias para la creación, mantenimiento y **gestión del propio proyecto empresarial**.

Las "habilidades blandas" (*soft skills*[8]) son un conjunto de destrezas que permiten desempeñarse mejor en las relaciones laborales y personales. Según Howard Gardner (el mismo que postuló le concepto de inteligencias múltiples), estas habilidades se pueden resumir en las siguientes: **mente disciplinada**, **sintetizadora**, **creativa** y **ética**. Y entre ellas están el **pensamiento crítico** (que permite procesar información, sacar conclusiones y tomar decisiones); el **trabajo en equipo** (tener la capacidad de realizar trabajo colaborativo con los pares); y el **liderazgo**, traducido en la capacidad de dirigir a los pares y la habilidad para comunicar ideas adecuadamente.

Algunas de las competencias profesionales que desde el Instituto Nebrija de Competencias Profesionales se pretenden enseñar son:

- La capacidad para trabajar bajo presión.
- Flexibilidad y adaptación a distintos entornos.
- Capacidad para aceptar, comprender y, sobre todo, aprender de las críticas, autoconocimiento y automotivación/autoconfianza.
- Pensamiento analítico.
- Resolución de conflictos.
- Espíritu colaborativo y trabajo en equipo.
- Gestión y administración eficaz del tiempo.
- Desarrollo de creatividad.
- Espíritu emprendedor, curiosidad, proactividad e iniciativa.
- Voluntad de aprendizaje continuo.

La metodología contemplada en el desarrollo de competencias se basa en el "**Aprendizaje en Acción**", los alumnos se involucran desde el inicio del programa en todas y cada una de las actividades que se desarrollan, bien como artífices de las mismas o bien como observadores/analistas de éstas. **Se concede así todo el protagonismo a los alumnos**, incitándoles a reflexionar y sacar sus propias conclusiones sobre la realidad en que se encuentran inmersos. De esta manera, se realizan **talleres prácticos e interactivos** en los que se ponen en práctica los conocimientos teóricos. Entre estas **actividades eminentemente prácticas** se incluyen **simulaciones**, **dinámicas de grupo**, **casos prácticos** o de negocio, **aprendizaje basado en problemas** y otros.

El alumno debe participar, en el campus virtual, en **foros de discusión** sobre temas planteados por el profesor. Igualmente se requiere la **realización de trabajos**, entre sesiones, que el alumno debe presentar en las sesiones posteriores.

Además de los ejercicios y la participación, la **evaluación final** se compone, además, de dos exámenes (parcial y final) tipo test (argumentando la respuesta seleccionada). Al finalizar la prueba el alumno comenta con el profesor las respuestas elegidas y su argumentación.

En el desarrollo de las competencias (capacidades, aptitudes y actitudes) es imprescindible el **seguimiento personalizado e individualizado del alumnado**, con lo que el profesor cumple un rol tutor y guía en un ambiente de colaboración e interactuación con la comunidad.

[8] Las *soft skills* son el conjunto de capacidades, habilidades, aptitudes, actitudes que permiten a una persona desenvolverse de una manera más efectiva independientemente de los contextos en los que se desenvuelva.

4.14. Soporte a la experiencia educativa: Global Campus Nebrija

El modelo metodológico de Global Campus Nebrija ubica al alumno y al profesor en el centro del proceso de aprendizaje (acompañados del tutor y dinamizador), pero existen otros roles que dan soporte a la experiencia educativa y que velan por su calidad. En las titulaciones online y *blended* estos roles son:

- **Coordinador Académico**

Es el punto de referencia académico del programa para todos los departamentos y/o empresas. En resumen, desarrolla las siguientes funciones de coordinación:

- Realizar el seguimiento de la titulación en reuniones de coordinación.
- Plantear y desarrollar propuestas de mejora en la titulación.
- Solucionar de incidencias.
- Elaborar el cronograma de las asignaturas de la titulación.
- Preparar el horario de las sesiones síncronas de las asignaturas.
- Preparar el horario de las sesiones presenciales de las asignaturas.
- Generar el archivo documental de la titulación: fotografías, piezas audiovisuales, textos, etc.
- Realizar los autoinformes u otra documentación solicitada por el Departamento de Calidad.
- Elaboración de los horarios para tutorandos.
- Revisar las guías docentes en los reconocimientos de asignaturas para alumnos de nuevo ingreso.
- Asistir a las juntas de evaluación.

En el ***Anexo 6*** se especifican las funciones del Coordinador Académico en relación a: la relación con el profesorado; con los contenidos de las asignaturas; los alumnos; las actividades de extensión universitaria; los Trabajos final de titulación; la relación con el *partner;* el proceso de admisión del alumnado y la comercialización del programa.

- **Gestora de Programa**

Es la responsable de la atención integral al alumno desde que ha de acceder por primera vez al Campus Virtual hasta que solicita el título, siendo punto de referencia único, en coordinación con los Departamentos Académicos, de Servicios y de Desarrollo Universitario. Asimismo, vela porque todos los aspectos del programa académico y de la plataforma cumplan con los estándares de calidad marcados para que la experiencia del estudiante sea la óptima.

En el ***Anexo 7*** se especifican las funciones de la Gestora de Programa en relación a: la atención al alumno; formación y soporte al profesorado; apoyo a la coordinación académica; supervisión y mejora a la calidad del programa y la relación con otros departamentos.

- **Coordinadora de Metodología y Tecnología**

Es la persona responsable de la integración didáctica, curricular y tecnológica de los programas académicos de *e-learning* y *b-learning* de la Universidad Nebrija, desde la definición metodológica hasta su efectiva implantación, seguimiento y mejora. Es garante del buen funcionamiento de la

plataforma tecnológica para ofrecer la mejor experiencia de aprendizaje *online*. Colabora también en el diseño metodológico del buen uso de las herramientas *online* en la formación presencial.

En el ***Anexo 8*** se especifican las funciones de la Coordinadora de Metodología y Tecnología en relación a: los contenidos; la metodología; la tecnología; la formación y relación con otros departamentos.

En este proceso también es muy importante la **coordinación y trabajo en colaboración con los siguientes departamentos y servicios**:

- Departamento de Sistemas y eLearning Media[9].
- Secretaría General de Cursos.
- Departamento de Administración.
- Departamento de Carreras Profesionales.
- Instituto de Competencias Profesionales.

4.15. Documentación de apoyo a la Metodología GCN

Toda esta estructura se refuerza por la siguiente documentación complementaria:

- Guía de buenas prácticas Nebrija (en desarrollo).
- Plataformas Virtuales Nebrija.
- Política de Contenidos GCN.
- Guía de Formatos GCN: Guía académica, Guía Docente, Agenda Básica, Plantillas Materiales, Guía de Estilo y Estándares de Producción.
- Netiqueta Nebrija.

[9] eLearning Media es un servicio de asistencia técnica a la plataforma Blackboard Learn y Blackboard Collaborate fuera del horario de la Universidad Nebrija (a partir de las 19:00 horas de lunes a viernes y el fin de semana). Este apoyo se centra, básicamente, en el desarrollo de las sesiones de videoconferencia síncronas, ya que el resto de incidencias técnicas se solucionan con Servicios Informáticos mediante ticket. Para recibir el apoyo de eLearning Media es necesario avisar con antelación mediante correo electrónico.

Bibliografía

Listado completo de la bibliografía seleccionada: enlace.

Adell, J. (2007). Wikis en educación. Universitat Jaume I. Consulta en línea desde: http://201.151.86.184/cete/snovo/pdf_investigaciones/wikis_en_educacion.pdf

Aparici, R. (Coord.) (2010). *Conectados en el ciberespacio*. Madrid: UNED.

Aparici, R. (Coord.) (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0.* Barcelona: Gedisa.

Aparici, R. y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar*, Nº38, v. XIX, pp. 51-58.

Aparici, R. (2011). Principios pedagógicos y comunicaciones de la educación 2.0. *La Educ@ción,* Nº145. Consulta en línea desde:
[Enlace ya no disponible]

Bartolomé, A. (2001). Universidades en la Red. ¿Universidad presencial o virtual? *Crítica, LII,* 896, 34-38.

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación,* 23, 7-20.

Burbules, N.C. y Callister, T.A. (2008). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información.* Barcelona: Hipatia.

Cabero, J. (1995). El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo. Consulta en línea desde: [Enlace ya no disponible]

Cabero, J. (2000). La videoconferencia como instrumento educativo. En Cabero, J. (ed). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, 97-110. Madrid: Síntesis.

Cabero, J. (2003). La videoconferencia. Su utilización didáctica. En Blázquez, F. (coord.) (2003). *Las nuevas tecnologías en los centros educativos.* Mérida. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Extremadura, 99-115.

Cano González, R. (2009). Tutoría universitaria y aprendizaje por competencias. ¿Cómo lograrlo? *REIFOP*, 12 (1), 181-204. Consulta en línea desde: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217015332014
Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.

Chacón, A. (2003). La videoconferencia: conceptualización, elementos y uso educativo. *Etic@net,* Nº2. Consulta en línea desde:
http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/La%20videoconferencia.pdf

De Miguel Díaz, M. (2005). "Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de

Educación Superior". Universidad de Oviedo. Consulta en línea desde: http://www.uvic.es/sites/default/files/Ensenanza_para_competencias.PDF

De Miguel Díaz, M. (2006). Metodologías para optimizar el aprendizaje. Segundo objetivo del Espacio Europeo del Espacio Europeo de Educación Superior. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 20 (3), 71-91. Consulta en línea desde: http://www.redalyc.org/pdf/274/27411311004.pdf

De Miguel Díaz, M. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias.* Madrid: Alianza Editorial.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro.* Madrid: Santillana. Ediciones UNESCO.

Downes, S. (2009). Blogs in Education.Blog Half and Hour. Consulta en línea desde; http://halfanhour.blogspot.com/2009/04/blogsin-education.html

Fernández March, A. (2005). Nuevas metodologías docente. *Talleres de Formación del profesorado para la Convergencia Europea impartidos en la UPM.*

Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI,* 24, 35-36. Consulta en línea desde: http://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135

Fernández Muñoz, R. (2003). Competencias profesionales del docente en la Sociedad del siglo XXI. *Organización y gestión educativa: Revista del Fórum de Administradores de la Educación,* Nº1 (11), 4-7. Consulta en línea desde: http://81.33.8.180/cursos/competenciaprofesionales.pdf

Gallego, M.J. y Gutiérrez, E. (2011). Analizar la comunicación mediada por ordenador para la mejora de procesos de enseñanza-aprendizaje. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado.* Vol. XV, nº1, 23-39. Consulta en línea desde: http://www.ugr.es/~recfpro/rev151ART2.pdf

García-Valcárcel, A. (2008). La tutoría en la enseñanza universitaria y la contribución de las TIC para su mejora. RELIEVE, v. 14, n. 2, p. 1-14. Consulta en línea desde: http://www.uv.es/RELIEVE/v14n2/RELIEVEv14n2_3.pdf

Genís, M., López Medina, T., Martín de Lama, T. (2013). Reducing dropouts: blended learning and community feeling. - INTED2013 Proceedings, pages: 5353-5362.

Gisbert. M. (2000). El profesor del siglo XXI: De transmisor de contenidos a guía del ciberespacio. En Cabero, j. (Coord.). *Las nuevas tecnologías para la mejora educativa.* Sevilla: Kronos.

Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual.* Barcelona: UOC.

Heinich, R.; Molenda, M.; Russell, J. y Smaldino, S. (2003). *Instructional Media and Technologies for Learning*. (7 ed.). Upper Saddle River. NJ: Pearson Prentice Hall.

Hopkins, D. (2015). *The really useful #EdTechBook.* Charleston, USA.

Jerí Rodríguez, D. (2008). Buenas prácticas en el ámbito educativo y su orientación a la gestión del conocimiento. *Educación.* Vol. XVII, nº32, 29-48. Consulta en línea desde: http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1537

Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación.* Madrid: De la Torre.

Lamb, B. (2004). Wide Open Sapaces: Wikis, Ready or Not. EDUCASE, Vol. 39, Nº5. Consulta en línea desde: https://net.educause.edu/

Larequi, E. (2014). Usos educativos de los blogs. Propuestas TIC para el área de lengua. Consulta en línea desde: http://propuestastic.elarequi.com/propuestas-didacticas/blogs/usos-educativos-de-los-blogs/

López Medina, B. y Lamas Castro, T. (2013). A teacher's challenge: improving students' oral skills in higher education. En *Nuevos Retos para los Centros de Lenguas. Estándares de Calidad.* Universidad de Girona (pp 97-102).

Marquès, P. (1999). Medios audiovisuales sonoros y de imagen fija proyectable. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Consulta en línea desde: http://peremarques.net/mav.html

Marsh, G.; McFadden, A.; Price, B. (2003). Blended Instruction: Adapting Conventional Instruction for Large Classes. Consulta en línea desde: http://www.westga.edu/~distance/ojdla/winter64/marsh64.htm

Martín-Barbero (1998). *Nuevos regímenes de visualidad y descentramientos culturales.* Bogotá.

New Media Consortium (2014). *NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition.* Consulta en línea desde: http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf

Núñez, M. (2006). El poder de los Weblogs. Aplicaciones de los blogs en la enseñanza. Consulta en línea desde: https://blogrum.wordpress.com/introduccion/

Osuna, S. (2011). Aprender en la Web 2.0". Aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales. *La Educ@ción*, 145. Consulta en línea desde:

Osuna, S. (2013). *Configuración y gestión de plataformas digitales.* Madrid: UNED.

Salaburu, P.; Haug, H.; Mora, J.G. (2011). España y el proceso de Bolonia. Un encuentro *imprescindible*. Madrid: Academia Europea de Ciencias y Artes.

Salinas, J. (septiembre, 1999). ¿Qué se entiende por una institución de educación superior flexible?. Comunicación presentada en *Congreso Edutec 99. NNTT en la formación flexible y a distancia"*, Sevilla. Consulta en línea desde: http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/gte35.pdf

Salmerón, H.; Rodríguez, S. y Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Revista Comunicar,* nº34, v. XVII, pp.163-171. Consulta en línea desde: http://www.redalyc.org/pdf/158/15812481019.pdf

Silva, M. (2005). *Educación Interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y online.* Barcelona: Gedisa.

Stephenson, J. y Sangrà, A. (2007). *Modelos pedagógicos y e-learning*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.

Tejedor, F.J. y Valcárcel, A.G. (1996). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación.* Madrid: Narcea.

Utrera, F. (2012). *Estrategias Web 2.0 para la enseñanza.* Consulta en línea desde: http://es.calameo.com/read/0005913826df617ee0b19

Valverde Berrocoso, J. (Coord.) (2011). *Docentes e-competentes. Buenas prácticas educativas con TIC.* Barcelona: Octaedro.

Villalonga, C. y Marta, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de *apps* móviles para la enseñanza y el aprendizaje. *PixelBit,* nº46, pp.137-153. Consulta en línea desde: http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p46/09.pdf

Washington, O. (2008). *Análisis y perspectiva de la modalidad educativa Blended Learning en el Sistema Universitario Iberoamericano.* Consulta en línea desde: http://es.scribd.com/doc/2982384/BLENDED-LEARNING-EN-EL-SISTEMA-UNIVERSITARIO-IBEROAMERICANO

Williams, P.; Schrum, L.; Sangrà, A. y Guàrdia, L. (2009). Modelos de diseño instruccional. Barcelona: UOC. Consulta en línea desde: http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf

Zabalza, M.A. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario.* Madrid: Narcea.

Zapata, M. (2012). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del conectivismo. *e-LiS*. Consulta en línea desde: http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

Anexos

Anexo 1. Teorías de aprendizaje

	Teorías de Aprendizaje			
	Conductismo	**Cognitivismo**	**Construccionismo**	**Conectivismo**
Características diferenciales	- Aprendziaje concebido como modificación de conductas. - Enfoque positivista basado en el comportamiento observable. - Asociación entre estímulos, o entre estímulos y respuestas mediante refuerzos. - Atomismo: división de la conducta en unidades cada vez más pequeñas	- Estructurado, computacional. - El conocimiento no es algo directo, fijo, unmediato, sino que se negocia a través de la experiencia previa y juicios lógicos	- Social, en el sentido de construcción. - Se promueve la creación de conocimiento y el proceso es distinto para cada estudiante. - La exploración es autodirigida - El aprendizaje se da por descubrimiento - Construcción de conceptos, esquemas y modelos mentales	- Aprendizaje distribuido en una red, ampliado tecnológicamente. - Reconocimiento e interpretación de patrones
Objetivos educativos que se plantean	- Memoria por repetición (hardwriting). La memoria es el establecimiento de experiencias repetidas, donde la recompensa y el castigo son altamente influyentes -	- Experiencias previas, esquemas existentes, codificación, almacenamiento, recuperación - La memoria almacena y recupera	- Engagement, participación social y cultural. - Conocimientos previossumados al actuar. - Lograr que el estudiante confronte la teoría con los hechos. - Construir conocimientos a través de las experiencia y su aplicación a contextos y situaciones reales	- Identificacioón, selección y conexión de nodos de conocimiento. - Patrones adaptativos, representativos del estado actual, existentes en las redes.H4
Rol del estudiante	- Aprender por estímulo, haciendo tareas de repetición seguidas de refuerzos positivos y negativos	- Duplicación de las estructuras del saber (knower)	Socialización, proponer y defender la posición de sus ideas. - Rol activo	- Socialización con diversas fuentes de conocimiento y conexión con nodos. - Reconocer la información e interpretar patrones. - Rol activo
Interacciones entre estudiantes	- Dado que no se contemplan aspectos afectivos y colaborativos dela aprendizaje, la interacción entre estudiantes no se considera.	- La actividad que lleva al aprendizaje parte de la construcción activa del sujeto enfrentando sus conocimientos previos a otros nuevos que puedan venir de sus compañeros de aprendizaje.	- Aceptar e integrar las ideas de otros. - Preguntar a otros para comprender y clasificar la información.	- Establecimiento de una red de relaciones que orientan al conocimiento.
Rol del docente	Planifica el aprendizaje, establece las actividades, comprueba las modificaciones conductuales esperables y establece los refuerzos positivos y negativos.	- El docente tiene en cuenta la organización y reorganización cognitiva en el campo perceptual y planifica las actividades en función de ello posibilitando, además, que el aprendizaje sea activo.	- Motivar al alumno a descubrir principios por sí mismo, guía o mediador, ayudando a los alumnos a involucrarse y vincularse positivamente al conocimiento.	- Mediador del aprendizaje en el desarrollo y el seguimiento y evaluación. - Estimula al alumno a "aprender a aprender".
Interacción docente-alumno	- La relación docente-alumno es fundamentalmente vertical y jerárquica.	- EL docente conduce el aprendizaje estableciendo diálogos con los estudiantes para conocer sus conocimientos previos.	- El docente cede su protagonismo al estudiante, pues se convierte en facilitador para que el alumno desarrolle su propio proceso formativo. - Es moderador, coordinador, facilitador y participante. - Supone un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento y con su proceso de adquisición.	- Facilitar la conexión de conocimiento. - Relación horizontal

Teorías de aprendizaje (Adaptación de Samsung, 2009)

Para Osuna (2012),la adaptación de cada una de estas teorías a los entornos virtuales conlleva diferencias importantes:

- Los **modelos conductistas** tienen en cuenta: especificar claramente cuál es el comportamiento final que se desea implantar, condicionar a los individuos para que respondan a estímulos, aplicar refuerzo en dirección del comportameinto deseado y, una vez implementado el comportamiento, recompensar de vez en cuando y no siempre que se ejecute la acción deseada.
- Los **modelos cognitivistas** tienen en cuenta: el proceso natural de aprendizaje (basadio en las intuiciones y esquemas previos del que aprende), el aprendizaje interactivo donde el individuo debe adoptar un papel muy activo para interactuar constantemente con el entorno digital, aprender a pensar dónde los escenarios virtuales deben facilitar el acceso a conceptros abstractos desde la propia intuición de los individuos y el desarrollo de herramientas que permiten aprender a pensar.
- Bajo las **teorías constructivistas**, se pueden encontrar un amplio conjunto de puntos de vista pero, no obstante, existe un acuerdo en los siguientes aspectos:
    - El aprendizaje es un proceso activo de construcción más que de adquisición de conocimiento
    - Los escenarios virtuales son el apoyo a la construcción, más que una comunicación de conocimeintos
    - Los individuos deben utilizar sus conocimientos previos para resolver problemas que sean significativos y considerar la realidad en su complejidad
    - Se exige la colaboración y aprender en interacción con los demás
    - Se fomenta y acepta la iniciativa y autonomía de los individuos
    - Se motiva a los sujetos para que compartan sus conocimientos en diálogo con el resto de participantes
    - Se introduce a las personas en experiencias que muestren contradicciones con los significados iniciales para animarles al debate
- El punto de partida del **Conectivismo** es el individuo. Esta teoría, basada en la integración de los principios explorados por las teorías del Caos, redes, complejidad y auto-organización, explica el efecto que la tecnología ha tenido en la manera de comunicarse y aprender. Los ocho principios del Conectivismo sobre el aprendizaje en entornos digitales son:
    - El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones
    - El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados
    - El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos
    - La capacidad de saber más es prioritario a lo que se sabe en un momento dado
    - La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave
    - La actualización (conocimeinto preciso y actual) es la intención de toas las actividades conectivistas de aprendizaje
    - La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendziaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta a la decisión.

Anexo 2. Modelo de diseño instruccional ASSURE

Según Heinch, Molenda, Russell y Smaldino (2003), el **diseño instruccional ASSURE** se compone de los siguientes pasos:

- **Analizar las características del estudiante**, en relación a:
  - Características generales: nivel de estudios, edad, características sociales, etc.
  - Capacidades específicas de entrada: conocimientos previos, habilidades, actitudes y aptitudes.
  - Estilos de aprendizaje.
- **Establecimiento de objetivos de aprendizaje**, determinando los resultados que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso, indicando el grado en que serán conseguidos.
- **Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales**:
  - Método instruccional (y teoría de aprendizaje) que se considera más apropiado para lograr los objetivos para esos estudiantes en particular.
  - Los medios que serán más adecuados: texto, imágenes, vídeo, audio y multimedia.
  - Los materiales que servirán de apoyo a los estudiantes.
- **Organizar el escenario de aprendizaje**. Desarrollar el curso creando un entorno que propicie el aprendizaje, utilizando los medios y materiales seleccionados anteriormente. La revisión del curso antes de su implementación, especialmente si es un entorno virtual, es necesaria para comprobar el funcionamiento óptimo de los recursos y materiales del curso.
- **Participación de los estudiantes**. Fomentar, a través de estrategias activas y cooperativas, la participación del estudiante.
- **Evaluación y revisión de la implementación y resultados de aprendizaje**. La evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la acción formativa.

A estos puntos sería necesario añadir:

- **Herramientas tecnológicas** a utilizar dentro del entorno de trabajo y creación de conocimiento.
- **Canales de comunicación** e **interacción**.

Anexo 3. Ejemplo de Cronograma del Curso

A continuación se muestra, a modo de ejemplo, la agenda general del curso del *Máster en Educación Bilingüe:*

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

		o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

Unit 3

April 6th:
- **Third publication** of content on the Virtual Campus.
  - o Destrezas Comunicativas III
  - o Didáctica del Conocimiento del Medio
  - o Didáctica de la Educación Artística
  - o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza
  - o Lengua y Cultura Inglesa
  - o Desarrollo de Materiales CLIL
  - o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2

Assessable assignments are requested.

Submission date of compulsory activities from publication on April 6th *

Day	Date	Subject
Thursday	*16/04/15*	o Destrezas Comunicativas 3 o Didáctica del Conocimiento del Medio o Didáctica de la Educación Artística o Lengua y Cultura Inglesa o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

Unit 4

April, 20th:
- **Fourth publication** of content on the Virtual Campus.
  - o Destrezas Comunicativas III
  - o Didáctica del Conocimiento del Medio
  - o Didáctica de la Educación Artística
  - o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza
  - o Lengua y Cultura Inglesa
  - o Desarrollo de Materiales CLIL
  - o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2

Assessable assignments are requested.

Submission date of compulsory activities from publication on April 20th *

Day	Date	Subject
Thursday	*30/04/15*	o Destrezas Comunicativas 3 o Didáctica del Conocimiento del Medio o Didáctica de la Educación Artística

Master´s Degree in Bilingual Education 1

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

		o Lengua y Cultura Inglesa o Tecnologia Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

Unit 5

May 4th:

- **Fifth publication** of content on the Virtual Campus.
  - o Destrezas Comunicativas III
  - o Didáctica del Conocimiento del Medio
  - o Didáctica de la Educación Artística
  - o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza
  - o Lengua y Cultura Inglesa
  - o Desarrollo de Materiales CLIL
  - o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2

Assessable assignments are requested.

Submission date of compulsory activities from publication on May 4th *

Day	Date	Subject
Thursday	*14/05/15*	o Destrezas Comunicativas 3 o Didáctica del Conocimiento del Medio o Didáctica de la Educación Artística o Lengua y Cultura Inglesa o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

Unit 6

May, 18th:

- **Sixth publication** of content on the Virtual Campus.
  - o Destrezas Comunicativas III
  - o Didáctica del Conocimiento del Medio
  - o Didáctica de la Educación Artística
  - o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza
  - o Lengua y Cultura Inglesa
  - o Desarrollo de Materiales CLIL
  - o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2

Assessable assignments are requested.

Submission date of compulsory activities from publication on May 18th*

Day	Date	Subject
Thursday	*28/05/15*	o Destrezas Comunicativas 3

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

		o Didáctica del Conocimiento del Medio o Didáctica de la Educación Artística o Lengua y Cultura Inglesa o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

Unit 7

June 1:

- **Seventh publication** of content on the Virtual Campus.
  - o Destrezas Comunicativas III
  - o Didáctica del Conocimiento del Medio
  - o Didáctica de la Educación Artística
  - o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza
  - o Lengua y Cultura Inglesa
  - o Desarrollo de Materiales CLIL
  - o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2

Assessable assignments are requested.

Submission date of compulsory activities from publication on June 11th *

Day	Date	Subject
Thursday	*11/06/15*	o Destrezas Comunicativas 3 o Didáctica del Conocimiento del Medio o Didáctica de la Educación Artística o Lengua y Cultura Inglesa o Tecnología Aplicada a la Enseñanza L2 o Desarrollo de Materiales CLIL o Didáctica de Ciencias de la Naturaleza

****** Please note that these are deadlines. It is advisable to hand in activities before this date. Activities sent after the scheduled date will obtain a "0" grade.***

Master´s Degree In Bilingual Education 4

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

PUBLICATION & SUBMISSION OF ACTIVITIES CALENDAR

March

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

April

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

May

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

June

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Key

Publication Day
Submission day
On-campus classes
Final exams: June 22, 23, and 24
Immersion Week: June 26, 27 and 28
Holidays
Graduation day

FINAL EXAMINATION SCHEDULE 22nd, 23rd and 24th of June 2015)

Master´s Degree in Bilingual Education 5

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

	Monday 22/06/15
17:15-19:15	Desarrollo de Materiales CLIL
19:15-19:30	Break
19:30-21:30	Destrezas Comunicativas 3

	Tuesday 23/06/15
17:15-19:15	Lengua y Cultura Inglesa
19:15-19:30	Break
19:30-21:30	Didáctica de la Educación Artística

	Wednesday 25/06/15
17:15-19:15	Optativas***
19:15-19:30	Break
19:30-21:30	Optativas***

*** The following subjects might not require a written examination. The assessment will be based on the design of a Didactic Unit or a project:

- Didáctica del conocimiento del Medio natural, Social y Cultural
- Didáctica de las Ciencias Naturales
- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia
- Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (Biología, Geología, Física y Química)

RETAKE EXAMINATION SCHEDULE (During the first week of July. The exact dates will be scheduled depending on the needs).

IMMERSION WEEK. The workshops will be detailed later during the course. The schedule will be the following:

- June, 25th (Thursday), from 16:00 until 21:00.
- June, 26th (Friday), from 9:00 until 19:30.
- June, 27th (Saturday), from 9:00 until 14:00.

ON-LINE CLASSES TIMETABLE

MARCH

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday
2	3 Destrezas Comunicativas 3 (1)	4 Did. Conocimiento del Medio (1)	5 Lengua y Cultura Inglesa (1) ---- Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
9	10 Did. Educación Artística (1) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia	11 Desarrollo de Materiales CLIL (1)	12 Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (1)
16	17 Destrezas Comunicativas 3 (2)	18 Did. Conocimiento del Medio (2)	19 [BLMI] Lengua y Cultura Inglesa (2) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
20	21	22	23

Master´s Degree in Bilingual Education 6

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

30	Did. Educación Artística (2) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia 31	Desarrollo de Materiales CLIL (2)	Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (2)

APRIL

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday
		1	2
6	7 Destrezas Comunicativas 3 (3)	8 Did. Conocimiento del Medio (3)	9 Lengua y Cultura Inglesa (3) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
13	14 Did. Educación Artística (3) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia	15 Desarrollo de Materiales CLIL (3)	16 Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (3)
20	21 Destrezas Comunicativas 3 (4)	22 Did. Conocimiento del Medio (4)	23 Lengua y Cultura Inglesa (4) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
27	28 Did. Educación Artística (4) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia	29 Desarrollo de Materiales CLIL (4)	30 Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (4)

MAY

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday
4	5 Destrezas Comunicativas 3 (5)	6 Did. Conocimiento del Medio (5)	7 Lengua y Cultura Inglesa (5) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
11	12 Did. Educación Artística (5)	13 Desarrollo de Materiales CLIL (5)	14 Didáctica de las Ciencias de la

Master´s Degree In Bilingual Education 7

Nebrija Universidad

MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

	---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia		Naturaleza (5)
18	19 Destrezas Comunicativas 3 (6)	20 Did. Conocimiento del Medio (6)	21 Lengua y Cultura Inglesa (6) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
25	26 Did. Educación Artística (6) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia	27 Desarrollo de Materiales CLIL (6)	28 Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (6)

JUNE

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday
1	2 Destrezas Comunicativas (7)	3 Did. Conocimiento del Medio (7)	4 Lengua y Cultura Inglesa (7) Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2
8	9 Did. Educación Artística (7) ---------- Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia	10 Desarrollo de Materiales CLIL (7)	11 Didáctica de las Ciencias de la Naturaleza (7)

******The on-line classes schedule is preliminary. Students will receive the final version before the 2nd semester starts. All online classes will be from 18:00 until 20:00 on the scheduled dates.***

IN-CAMPUS CLASSES TIMETABLE

	14/03/15	18/04/14	09/05/14	23/05/14	13/06/14
9:00-10:15	Desarrollo Materiales CLIL (1)	Conocimiento del Medio /	Conocimiento del Medio	Conocimiento del Medio	Conocimiento del Medio
10:15-11:30	Destrezas Comunicativas 3 (1)	Destrezas Comunicativas 3 (2)	Destrezas Comunicativas 3 (3)	Desarrollo Materiales CLIL (2)	Destrezas Comunicativas 2 (4)

Master´s Degree In Bilingual Education 8

Nebrija Universidad

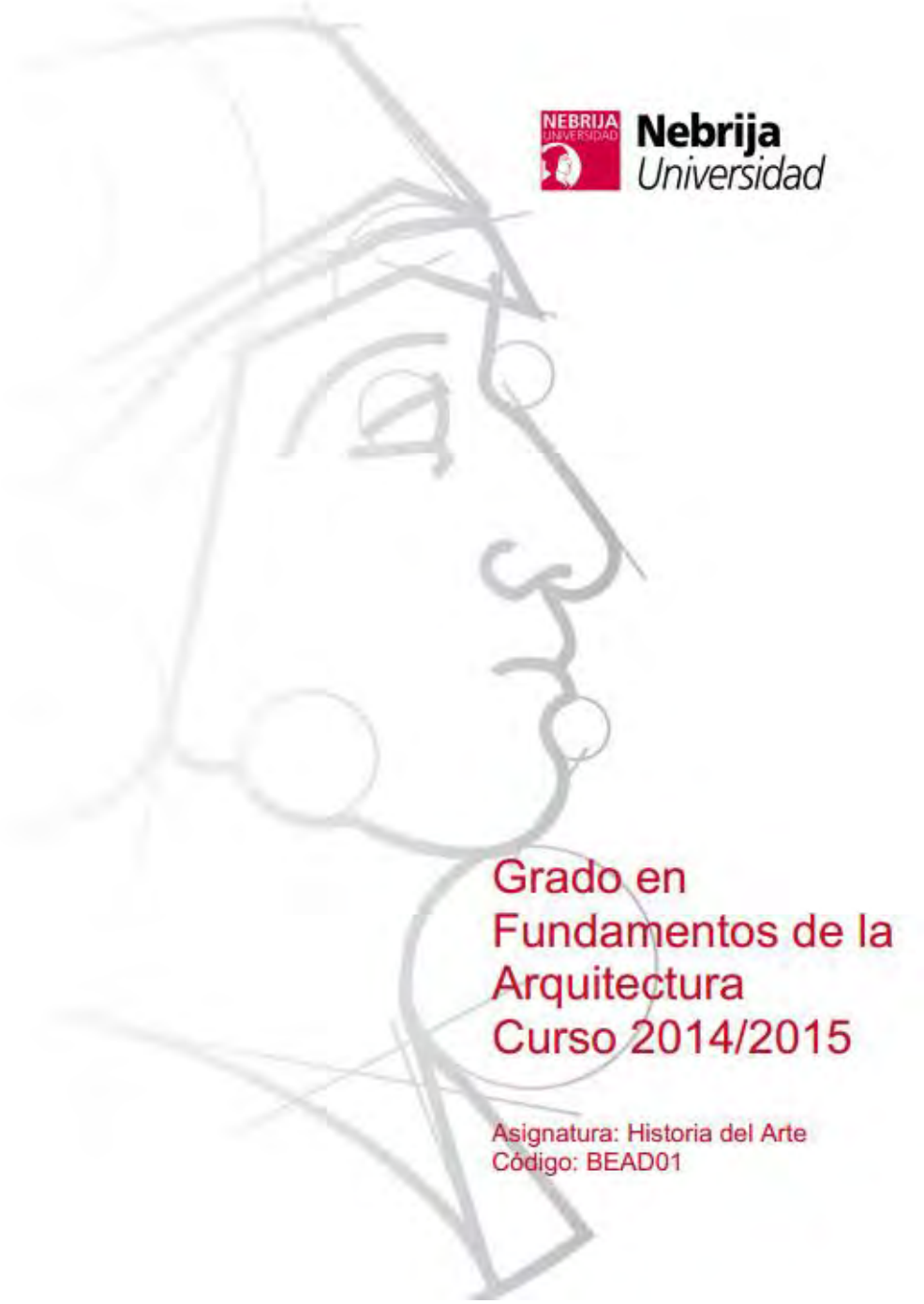
MASTER IN BILINGUAL EDUCATION
2014-2015

11:30-12:00	**Break**	**Break**	**Break**	**Break**	**Break**
12:00-13:15	**Did. De la Educación Artística / Didáctica de las CCSS**	**Did. Educación Artística / Didáctica de las CCSS**	**Didáctica de la Educación Artística / Didáctica de las CCSS**	**Desarrollo Materiales CLIL (3)**	**Did. Educación Artística / Didáctica de las CCSS**
13:15-14:30	**Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2 / Literatura y Cultura Inglesa**	**Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2 / Literatura y Cultura Inglesa**	**Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2 / Literatura y Cultura Inglesa**	**Desarrollo de Materiales CLIL (4)**	**Tecnología Aplicada a la Enseñanza de L2 / Literatura y Cultura Inglesa**

Master´s Degree In Bilingual Education 9

Anexo 4. Ejemplo de Guía Docente

A continuación se muestra, a modo de ejemplo, la Guía Docente la asignatura *Historia del Arte,* del Grado en Fundamentos de la Arquitectura:



Nebrija Global Campus

Asignatura: BEAD01 Historia del Arte
Formación: Obligatoria
Créditos ECTS: 6
Curso: Segundo
Semestre: Primero
Profesora: Esther Moñivas
Curso académico: 2014-2015

1. REQUISITOS PREVIOS

Los propios del Grado.

2. BREVE DESCRIPCION DE CONTENIDOS

CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE HISTORIA DEL ARTE:

- El arte en el mundo clásico. Grecia y Roma
- Del cristianismo al arte medieval
- El Renacimiento en Europa
- El arte en el Barroco
- Arte contemporáneo, Neoclasicismo y Romanticismo
- Los siglos XIX y XX

3. COMPTENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimiento adecuado de: la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas.

Que los estudiantes tengan criterio y capacidad de:

- Identificar los distintos estilos artísticos.
- Relacionar periodos históricos concretos con las corrientes artísticas correspondientes.
- Comprender críticamente la evolución de los valores artísticos, históricos y materiales.
- Conocer la teoría y el discurso actual del arte, así como el pensamiento actual de los artistas.

Que los estudiantes puedan expresarse y comunicarse con precisión, utilizando con soltura y propiedad los conceptos e ideas adquiridos en esta materia.

Que hayan desarrollado habilidades de aprendizaje que les permitan adquirir por sí mismos, en el futuro, los conocimientos en profundidad de los diferentes estilos artísticos y corrientes estéticas que precisen. El estudio de la Historia del Arte facilita al alumno la capacidad de abstraer, razonar, relacionar y justificar estéticamente el diseño de formas en el proyecto arquitectónico, así como comprender y valorar discursos artísticos en relación con su propia obra.

Nebrija
Global Campus

4. ACCIONES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

ASPECTOS GENERALES:

El sistema de enseñanza se realizará a través de Internet sobre una plataforma informática de teleformación, sobre la que se diseña una estructura de carpetas destinadas a comunicación, documentación, avisos, etc. propios de los proyectos educativos de e-learning. Adicionalmente incorpora herramientas como las encuestas o los ejercicios que permiten interactuar con los alumnos comprobando su grado de avance en los cursos. El/la alumno/a podrá contactar con el profesor a través del correo electrónico para resolver dudas. Adicionalmente se programarán tutorías telefónicas semanales de forma regular en grupo y en días fijados con anterioridad

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Estudio individual del alumno/a (4 ECTS):
A lo largo del curso se programarán 4 publicaciones de documentación por parte de la universidad relativas al desarrollo del curso, dividido aproximadamente en cuatro partes. De esta forma, el/la alumno/a asimila de forma gradual la materia de la asignatura.

En cada una de estas publicaciones de material didáctico, se entregan 6 tipos de documentos:

1.- Contenidos teóricos de la asignatura. De amplia extensión y profundidad y que incluirán bibliografía complementaria de consulta y enlaces web de interés.

2.- Resumen escrito. Sobre los conceptos principales.

3.- Test de autoevaluación. Estos test de autoevaluación se implementarán también en la plataforma online de manera que el/la alumno/a podrá repetirlos y ver la puntuación obtenida cuantas veces desee.

4.- Prueba de conocimientos. De mayor extensión que los test y que no serán evaluables por el profesor, aunque sus resultados se publicarán en la plataforma pasado cierto tiempo, antes de la siguiente publicación de contenidos teóricos.

5.- Presentación resumen en Power Point.

6.- Ejercicios y trabajos propuestos que el alumno debe realizar y entregar al profesor por vía telemática y que este corregirá y evaluará. Se le encargarán al alumno/a la realización y entrega de 4 ejercicios escritos relacionados con la Historia del arte, que debe realizar de forma individual. Los trabajos variarán año tras año y versarán sobre los contenidos de la materia. Algunos trabajos requerirán al alumno/a realizar cierta búsqueda sobre los contenidos de la materia o realizar un análisis y comentario del caso propuesto. En cada publicación de documentación se informará a el/la alumno/a de la fecha límite de entrega de estos trabajos propuestos, normalmente unas tres o cuatro semanas después de publicar los contenidos.

Para el estudio individual, el/la alumno/a podrá utilizar los contenidos publicados en el campus virtual, y la bibliografía recomendada.

Nebrija
Global Campus

Con el estudio del alumno/a se completará el ciclo de aprendizaje de las competencias (conocer, saber aplicar, comunicar y autoaprendizaje) para pasar a la evaluación.

Tutorías (0.6 ECTS):
Se implementan cinco mecanismos de asistencia a el/la alumno/a en tutorías.

- Los foros académicos de cada asignatura, moderados por el profesor, con participación de todos/as los/as alumnus/as, donde se pueden consultar y poner en común dudas de los alumnos y respuestas por parte del profesor.
- El correo electrónico individual entre alumno y profesor, para aclaraciones de forma individual.
- La tutoría telefónica en horario prefijado para cada asignatura.
- La tutoría telepresencial utilizando herramientas tipo Skype que permiten la visualización directa entre profesor y alumno/a o la visualización de documentos.
- Obviamente, el alumno/a que lo desee y pueda desplazarse, podrá concertar una tutoría presencial personal con el profesor en el Campus de la Universidad Nebrija.

Trabajos que debe entregar (1,4 ECTS):
El alumno debe realizar y entregar a través del campus virtual 4 ejercicios o trabajos propuestos a lo largo del curso que le servirán para afianzar los contenidos teóricos de la asignatura y también le ayudarán a alcanzar la competencia comunicativa. Estos trabajos serán corregidos y evaluados por el profesor.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS:

El estudio individual del alumno/a, junto con las tutorías personalizadas, serán la base sobre las que el/al alumno/a adquirirá los conocimientos y la **capacidad de aplicar con criterio** las nociones básicas de la Historia del arte y de la evolución de los estilos artísticos, así como otras competencias como la **capacidad de comunicarse** utilizando correctamente el lenguaje propio de la materia, y le faculte finalmente para aprender por sí mismo otros conceptos históricos, estéticos y formales de las obras de arte y su relación con la arquitectura (**autoaprendizaje**). El estudio individual, los casos prácticos y la tutoría personalizada le ayudarán a aclarar y afianzar las competencias adquiridas.

Esta materia dará soporte al alumno/a específicamente para alcanzar la competencia de la Orden EDU/32075/2010:

- Competencia nº 2: "Conocimiento del papel de las Bellas Artes como factor que puede influir en la calidad de la concepción arquitectónica"

- Competencia nº 1:"Conocimiento adecuado de la historia y de las teorías de la arquitectura, así como de las artes, tecnología y ciencias humanas relacionadas"

- Competencia nº 6: "Conocer las industrias, organizaciones, normativas y procedimientos para plasmar los proyectos en edificios y para integrar los planos en la planificación" puesto que esta asignatura brinda al alumno los conocimientos necesarios para lograrlo.

Nebrija Global Campus

Estas competencias están incluidas también en este plan de estudios.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE:

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas son: los **conocimientos** de la materia; la **aplicación con criterio** de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella; **redactar** utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma; y **aprender por sí mismo/a** otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones en los foros y consultas con el profesor.
- En las memorias de los 4 ejercicios o trabajos obligatorios que debe entregar sobre los contenidos de la materia y su aplicación a problemas y ejemplos concretos

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

5.1. CONVOCATORIA ORDINARIA:

1- Prueba escrita	60% de la nota final
2- Ejercicios y trabajos escritos	40% de la nota final

RESTRICCIONES:
La ponderación de los trabajos escritos para la nota final, tanto en convocatoria ordinaria como en convocatoria extraordinaria sólo será posible si el alumno obtiene al menos un 4 en el examen final.

DESCRIPCIÓN:

1- **Prueba escrita:**
Se realizará un examen final escrito presencial que ponderará un 60 % de la nota final.

Este examen final estará compuesto por **dos pruebas, a desarrollar una online y otra presencialmente**:

a) **PRUEBA ONLINE: Realización de un ejercicio de catalogación y comentario analítico-contextualizador** extenso, que los/las alumnos/as deberán haber entregado en el campus online el día del examen como límite. En él deberán demostrar la adquisición de una visión general de la asignatura, así como la adquisición de las competencias exigidas en ésta. Deberán seguirse las pautas proporcionadas para **la realización y entrega de este ejercicio en el campus online** (30% de la nota final). Esta prueba será publicada al término del periodo docente de la asignatura.
b) **PRUEBA PRESENCIAL: Realización de un ejercicio tipo test** sobre los contenidos de la asignatura, **a desarrollar presencialmente** el día del examen (30% de la nota final).

Nebrija
Global Campus

Las fechas, horarios y lugares de examen estarán indicadas en el calendario general del curso.

2- Evaluación de los trabajos escritos obligatorios:
La evaluación de los trabajos escritos ponderará el 40% de la nota final. Nuevamente se evaluarán no solo los conocimientos sino la adquisición de competencias en su conjunto, tales como la calidad de la expresión y aptitud del alumno para comunicar, expresada por escrito en sus trabajos.

Los **ejercicios entregados fuera de fecha** sólo podrán optar a ser calificados con un **aprobado**.

Los ejercicios redactados con **más de 10 faltas de ortografía** y/o sintaxis **perderán el derecho a revisión**, si bien podrán repetirse a solicitud de la profesora para optar a un aprobado.

Deberá siempre hacerse evidente lo que constituyen citas de otros autores y lo que son textos de autoría personal del alumno/a, siguiendo los criterios éticos que exige todo trabajo académico. La copia directa, falseamiento, omisión u ocultación será motivo de suspenso de la asignatura. La bibliografía consultada deberá referenciarse siguiendo el modelo proporcionado por el **Documento de Normas para la elaboración y presentación de trabajos**.

Queda a criterio de la profesora solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Advertencia sobre plagios

La Universidad Nebrija no tolerará ningún caso de plagio o copia -ni la colaboración activa o pasiva con este tipo de prácticas fraudulentas- en cualquier tipo de trabajo realizados por el/la alumno/a.

Se considerará plagio la *reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen.*

En caso de detectarse este tipo de prácticas la sanción consistirá en el suspenso de la asignatura en la convocatoria correspondiente.

5.2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

1- Examen Final	80% de la nota final
2- Prácticas y Trabajos Escritos	20% de la nota final

RESTRICCIONES:
En la convocatoria extraordinaria el examen pondera un 80% y los trabajos escritos un 20 %. Esta ponderación también se aplica solo en el caso de que el alumno obtenga al menos un 4 en este examen final extraordinario.

2014-2015. Historia del Arte [6] 17/09/2014

Nebrija
Global Campus

6. PROGRAMA DETALLADO DE LA ASIGNATURA

MÓDULO 1 (Inicio: 24 de septiembre)
Unidad 1. Arte griego
Unidad 2. Arte romano
Unidad 3. Arte paleocristiano y bizantino
Unidad 4. Arte románico y gótico

MÓDULO 2 (Inicio: 15 de octubre)
Unidad 5. Arte del Renacimiento (I)
Unidad 6. Arte del Renacimiento (II)
Unidad 7. Arte barroco (I)
Unidad 8. Arte barroco (II)

MÓDULO 3 (Inicio: 5 de noviembre)
Unidad 9. Arte rococo y academicismo clasicista
Unidad 10. Arte neoclásico
Unidad 11. Arte del Romanticismo
Unidad 12. Realismo, Impresionismo y Simbolismo

MÓDULO 4 (Inicio: 26 de noviembre)
Unidad 13. Arte en la primera mitad del siglo XX (I)
Unidad 14. Arte en la primera mitad del siglo XX (II)
Unidad 15. Arte en la segunda mitad del siglo XX (I)
Unidad 16. Arte en la segunda mitad del siglo XX (II)

7. BIBLOGRAFÍA BÁSICA

MANUALES DE CONSULTA GENERAL*:

GOMBRICH, Ernst: H. *Historia del Arte*. Alianza Editorial. Madrid, 1992.
JANSON, H. W. *Historia general del arte*. (4 vols). Alianza Editorial. Madrid, 2003.
RAMIREZ, Juan Antonio (dir.) *Historia del Arte*. (4 vols). Madrid, Alianza Editorial, 2005.
FATÁS, G. Y BORRÁS, G.M., *Diccionario de Términos de Arte y Arqueología*, Madrid, Alianza Editorial.

***Es altamente recomendable la lectura de al menos uno de los manuales de Historia del Arte (Gombrich, Janson o Ramírez), a fin de obtener una visión contextualizadora en aspectos políticos, sociales y estéticos que esta asignatura no puede abarcar en sus contenidos.**

RECURSOS ONLINE DISPONIBLES EN LA UNIVERSIDAD NEBRIJA:
http://www.nebrija.es/areas/biblioteca/recursoseninternet/areastematicas/bellasartes.html

ART PRICE
CSIC: BASES DE DATOS ICYT – ISOC – IME
EBSCO HOST RESEARCH DATABASES
INTERNATIONAL INDEX TO PERFORMING ARTS

Nebrija Global Campus

ISI WEB OF SCIENCE
MONUMENTAMADRID
OXFORD ART ONLINE
SCIVERSE SCOPUS

BIBLIOGRAFÍA POR PERIODOS:

GRECIA Y ROMA

ROBERTSON, Martin. *El arte griego*. Alianza Editorial. Madrid, 1985.

ARTE MEDIEVAL

DURLIAT, Marcel. *Introducción al arte medieval en Occidente*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1995.
SCHAPIRO, Meyer. *Estudios sobre el románico*. Alianza Editorial. Madrid, 1984.

RENACIMIENTO Y BARROCO

ÁVILA, Ana; BUENDÍA, José Rogelio; CERVERA VERA, Luis (et al). *El siglo del Renacimiento*. Ediciones Akal. Madrid, 1998.
MURRAY, Peter y Linda. *El arte del Renacimiento*. Ediciones Destino. Barcelona, 1995.

NEOCLASICISMO Y ROMANTICISMO.

HONOUR, Hugh. *El Romanticismo*. Alianza Editorial. Madrid, 1992.
HONOUR, Hugh. *Neoclasicismo*. Xarait Ediciones. Madrid, 1991.

SIGLOS XIX Y XX

ARGAN, Giulio Carlo. *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Ediciones Akal, Madrid, 1991.
HITCHCOCK, Henry-Russell. *Arquitectura de los siglos XIX y XX*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1998.
MICHELI, Mario de. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial. Madrid, 1993.
ROSEMBLUM, Robert. JANSON, H. W. *El arte del siglo XIX*. Ediciones Akal. Madrid, 1984.

8. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

GRECIA Y ROMA

BIANCHI BANDINELLI, Ranuccio. *Del Helenismo a la Edad Media*. Madrid: Akal, 2006.
HENIG, Martin. (DIR.) *El arte romano*. Barcelona: Destino, 1985.
ROBERTSON, D.S. *Arquitectura griega y romana*. Madrid: Cátedra, 1994.
SPAWFORTH, Antony. *Los templos griegos*. Madrid: Akal, 2007.

ARTE MEDIEVAL

BECKWITH, John. *Arte paleocristiano y bizantino*. Madrid, Cátedra, 2007.
DURLIAT, Marcel. *El arte románico*. Madrid: Akal, 1992.
ERLANDE-BRANDENBURG, Alain. *El arte gótico*. Akal. Madrid, 1992.
FOCILLON, Henri. *Arte de occidente: la Edad Media románica y gótica*. Madrid: Alianza Editorial, 2004.
GRABAR, André. *Las vías de la creación en la iconografía cristiana*. Madrid: Alianza Editorial, 1994.
KRAUTHEIMER, Richard. *Arquitectura paleocristiana y bizantina*. Madrid: Cátedra 1996.
SEBASTIÁN, Santiago. *El mensaje simbólico del arte medieval*. Encuentro Ediciones, 2009.

RENACIMIENTO Y BARROCO

Nebrija
Global Campus

BLUNT, Anthony. *Arte y arquitectura en Francia 1500-1700*. Madrid: Cátedra,1992.
CHECA, Fernando. *Pintura y escultura del Renacimiento en España 1450-1600*. Madrid: Cátedra, 1983.
DE LA FLOR, Fernando R. *Imago. La cultura visual y figurativa del barroco*. Madrid: Abada, 2009.
VASARI, Giorgio. *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*. Madrid: Cátedra, 2010.
WITTKOWER, Rudolph. *Arte y arquitectura en Italia 1600-1750*. Madrid: Cátedra, 1997.

SIGLOS XIX Y XX
BENÉVOLO, Leonardo. *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
GUASCH, Ana Mª. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismoa lo multicultural*. Madrid: Alianza, 2001.
HEARD HAMILTON, George. *Pintura y escultura en Europa. 1880-1940*. Madrid: Cátedra, 1989.
HONNEF, Klaus. *Arte contemporáneo*. Colonia: Benedick Taschen,1993.
INGO F. Walter (ed). *Arte del siglo XX*. Colonia: Benedick Taschen, 1999.
RUSH, Michael. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Barcelona: Destino, 2002.
TAYLOR, Brandon. *Arte hoy*. Madrid: Akal, 2000.
WOOD, Paul. FRANCINA, Francis. HARRIS, Jonathan; HARRISON, Charles. *La modernidad a debate. El arte desde los cuarenta*. Madrid: Akal, 1999.

ENLACES A INSTITUCIONES DE INTERÉS:
BRITISH MUSEUM. www.britishmuseum.org
CENTRE POMPIDOU. www.centrepompidou.fr
LOUVRE. www.louvre.fr
METROPOLITAN MUSEUM OF NEW YORK. www.metmuseum.org
MUSÉE D´ORSAY. www. musee-orsay.fr
MUSEO DEL PRADO. www.museodelprado.es
MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA. http://www.museoreinasofia.es/
MUSEO THYSEN-BORNEMISZA. www.museothyssen.org
NATIONAL GALLERY. www.nationalgallery.org.uk
TATE MODERN LONDON. www.tate.org.uk
THE MUSEUM OF MODERN ART (MOMA). www.moma.org

9. CURRICULUM BREVE DEL PROFESOR

Esther Moñivas Mayor
Doctora en Historia del Arte Contemporáneo por la Universidad Complutense de Madrid, Licenciada en la misma universidad y Diplomada en Conservación y Restauración de Bienes Culturales por la ESCRBC de Madrid.

Su línea de investigación aborda las relaciones entre arte, ciencia y tecnología en torno a la estética de los medios y materiales contemporáneos, indagando en la semántica material como cauce metodológico transdisciplinar, y en el concepto de materia en el arte contemporáneo. Con su tesis doctoral, *Presencias hídricas en el arte contemporáneo. Una perspectiva desde la semántica material*, se especializó en la utilización del agua como material artístico y en las problemáticas derivadas de la fluidez. Desarrolla su investigación en el Grupo Nebrija de Artes Plásticas y Visuales (GNAPV); en el Instituto de Filosofía del CSIC (proyecto ST-FLOW); y en la Universität für angewandte Kunst Wien (proyecto Liquid Things).

Nebrija Global Campus

Ha realizado ponencias y publicaciones en diversas universidades e instituciones artísticas (U. Complutense de Madrid, U. de Navarra, U. de Barcelona, U. de Oviedo, MNCARS, Museo Vostell-Malpartida, Medialab-Prado, Arts Santa Mónica), así como proyectos de comisariado en arte-ciencia (4th State of Water: From Micro to Macro; h2o: emergencias). Como conservadora-restauradora ha participado en numerosos proyectos, especializándose en la problemática de la instalación y la escultura contemporánea en el MNCARS y el IVAM. Ha colaborado como educadora y profesora con el Departamento de Programas Educativos del MNCARS y con el Museo Thyssen-Bornemisza, desarrollando cursos, programas y proyectos de investigación. Es socia fundadora, presidenta y co-directora de la Asociación Cultural Acción C.

10. LOCALIZADOR DEL PROFESOR

Profesora de la asignatura
Prof. Dra. Esther Moñivas Mayor
Departamento de Arte
Despacho 200
Telf. 91 452 11 00
emonivas@nebrija.es

11. ESQUEMA DE LOS TIEMPOS DE APRENDIZAJE DEL PARTICIPANTE

GRADO: Fundamentos de la Arquitectura
ASIGNATURA: Historia del Arte
CURSO: Segundo
SEMESTRE: 1º
CRÉDITOS ECTS: 6

A continuación se detalla la distribución de tiempos prevista a cada tarea, y la sugerencia de cronograma para su desarrollo:

CONCEPTO	ECTS / Horas totales	DEDICACIÓN
Estudio individual	4 ECTS = 100 horas	25 horas a cada módulo (4 módulos)
Trabajos escritos	1,4 ECTS = 35 horas	8,5 horas por trabajo escrito (4 trabajos)
Tutorías	0,6 ECTS = 15 horas	Distribuida a lo largo de todo el curso

Nebrija Global Campus

Total de horas por modulo	37 horas
Examen final	2 horas
TOTAL DE HORAS DE DEDICACIÓN AL CURSO	150

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO PROPUESTA POR MÓDULO:

	CONCEPTO	HORAS DE TRABAJO
SEMANA 1	Estudio individual - Lectura y estudio de los temas 1 y 2: De las 5 horas de trabajo que corresponden a cada tema: • 3 horas → lectura del tema (contenidos, resumen y ppt) • 2 horas → test de autoevaluación y realización de actividades propuestas	10 horas
	Sesión de tutoría	1 hora
SEMANA 2	Estudio individual - Lectura y estudio de los temas 3 y 4: De las 5 horas de trabajo que corresponden a cada tema: • 3 horas → lectura del tema (contenidos, resumen y ppt) • 2 horas → test de autoevaluación y realización de actividades propuestas	10 horas
	Sesión de tutoría	1 hora
SEMANA 3	Estudio individual - Repaso de contenidos (temas 1-4)	5 horas
	Realización y entrega de trabajos escritos obligatorios	8 horas
	Sesión de tutoría	2 horas

Anexo 5. Ejemplo de Agenda de la asignatura

A continuación se muestra, a modo de ejemplo, la agenda general la asignatura *Mobile Marketing y Nuevas Tendencias Online*, del Máster en Marketing y Publicidad Digital.

Nebrija Universidad

AGENDA BÁSICA DE
MOBILE MARKETING Y NUEVAS TENDENCIAS
2013-2014

MÁSTER EN MARKETING Y PUBLICIDAD DIGITAL YAHOO! en doble titulación NEBRIJA-EAN

AGENDA BÁSICA DE MOBILE MARKETING Y NUEVAS TENDENCIAS

LEIRE NUERE SALGADO. DOCTORA EN TURISMO (COMERCIALIZACIÓN ELECTRÓNICA). DIRECTORA DE MARKETING DIGITAL NEBRIJA UNIVERSIDAD

- PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS Y APERTURA DEL CURSO

El 7 de junio dará comienzo la asignatura, quedando los contenidos publicados desde una semana de antelación para ir familiarizándose con los mismos. La asignatura, para la titulación NEBRIJA-EAN, transcurrirá hasta el día 27 de junio con la entrega del trabajo final.

o Introducción y presentación: Sábado 7 de junio a las 15:30h (hora española GMT+1)

o Materiales disponibles desde el domingo 1 de junio

- SESIONES Y TUTORÍAS

Por las especiales características del curso, habrá dos sesiones dobles síncronas concentradas en los días 7 y 14 de junio, de 2h de duración cada una.

o Módulo I. Mobile Marketing: Sábado 7 de junio a las 18:00h (hora española GMT+1) hasta las 20:15h (hora española GMT+1), con 15mins de descanso entre una sesión y otra.

o Módulo II. Nuevas Tendencias OnLine: Sábado 14 de junio a las 14:00h (hora española GMT+1) hasta las 18:15h (hora española GMT+1), con 15mins de descanso entre una sesión y otra.

En dichas sesiones se repasará e incidirá en los conceptos más importantes de ambos módulos, atendiendo también a dudas de los alumnos, y/o a la propuesta de nuevos conceptos y puesta en común de casos reales y ejemplos sobre lo tratado con el fin de enriquecer la materia con la experiencia propia, personal o profesional, de todos los integrantes del curso. Adicionalmente se habilitará un espacio de tutoría para resolver dudas, problemas, obstáculos y otras cuestiones sobre el trabajo final de la asignatura. También se podrán hacer constar cuestiones de interés general y compartido.

Nebrija Universidad

AGENDA BÁSICA DE
MOBILE MARKETING Y NUEVAS TENDENCIAS
2013-2014

Las sesiones serán grabadas y colgadas en el Campus Virtual para quien no pudiera asistir.

- FOROS

Se realizarán tres foros de participación relacionados con las tres prácticas a realizar (además del trabajo final).

o Foro I. La política de privacidad en los dispositivos móviles. Se abrirá el 7 de junio, tras la sesión y se cerrará el 16 de junio a las 08:59h (hora española GMT+1)

o Foro II. Las nuevas herramientas de autodiseño. Wix. Se abrirá el 14 de junio y se cerrará el 21 de junio a las 23:59h (hora española GMT+1)

o Foro III. El videomarketing. Se abrirá el 14 de junio y se cerrará el 21 de junio a las 23:59h (hora española GMT+1)

- PRUEBAS CONVOCATORIA ORDINARIA

Tras cada unidad didáctica habrá una pruebas de 10 preguntas tipo test o de rellenar con una frase. Tras cada módulo habrá un examen de conocimientos del mismo, con preguntas de desarrollo. Las fechas de realización y entrega se detallan a continuación:

o Prueba Módulo I. Unidad didáctica I. Del sábado 7 de junio al domingo 15 de junio.
o Prueba Módulo I. Unidad didáctica II. Del sábado 7 de junio al domingo 15 de junio.
o Prueba Módulo I. Unidad didáctica III. Del sábado 7 de junio al domingo 15 de junio.
o Prueba Módulo II. Unidad didáctica I. Del sábado 14 de junio al sábado 21 de junio.
o Prueba Módulo II. Unidad didáctica II. Del sábado 14 de junio al sábado 21 de junio.

o Prueba Examen Módulos I y II. Domingo 22 de junio. De 16:00h a 19:00h (hora española GMT+1)

o Entrega del Trabajo Final el 27 de junio como fecha máxima.

El trabajo consistirá en completar una plantilla de powerpoint que se facilitará con casos reales de mobile marketing y nuevas tendencias online, explicando, de forma razonada y con pensamiento crítico, el porqué de la elección.

A lo largo del curso se realizarán tres prácticas relacionadas con los foros que se detallarán durante las sesiones presenciales y en el campus virtual.

- CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los exámenes o entregas finales de la convocatoria extraordinaria se realizarán entre el 1 y el 31 de julio del curso académico correspondiente.

Anexo 6. Funciones del Coordinador Académico

Funciones del Coordinador Académico
Profesorado

- Previsión de profesorado para la titulación
- Canalización de currículum vitae recibidos
- Búsqueda, entrevistas a candidatos al personal docente, revisión de currículum vitae
- selección del personal docente
- Preparación del Plan operativo de Profesorado
- Desarrollo y actualización del Plan operativo de profesorado
- Control presupuestario del P.O. Profesorado
- Seguimiento de las cartas de cesión de derechos
- Supervisar el cumplimiento del plan obligatorio de formación metodológica (e-learning, documentación, reuniones)
- Organización y supervisión de la formación obligatoria de Blackboard Learn
- Seguimiento de las clases/tutorías
- Seguimiento y toma de decisiones con respecto al profesorado conforme a la información transmitida por los alumnos, los resultados de las encuestas docentes, la evaluación metodológica y las reuniones mantenidas entre coordinación y profesores
- Convocatoria y organización de reuniones de inicio de curso y finalización de trimestre
- Resolución de problemas en relación con los alumnos, en segunda instancia tras el gestor del programa
- Supervisión de las fechas para convocatoria ordinaria y extraordinaria junto con SGC
- Creación de agendas para cada profesor con información sobre inicio de asignatura, fechas de actividades, trabajos y exámenes, fechas límite para entrega de notas y seguimiento junto con secretaría académica o NGC
- Seguimiento de los informes docentes
- Organización de la realización de encuestas (junto con secretaría o NGC y calidad)

Contenidos de las asignaturas

- Análisis de la competencia y búsqueda de información y/o documentación para la revisión de Planes de estudio
- Supervisión-revisión de las guías docentes
- Sistematizar y unificar criterios metodológicos
- Revisión y seguimiento de los materiales docentes
- Revisión-seguimiento de la idoneidad y actualidad de la documentación aportada (texto, sonora, audiovisual…)
- Análisis, revisión y seguimiento de la idoneidad de las herramientas metodológicas utilizadas (campus virtual,..) junto con el profesor y NGC.
- Supervisión del uso correcto del Blackboard y demás herramientas digitales.
- Supervisión de la metodología docente
- Supervisión de las AEU realizadas por el docente en el ámbito de su asignatura
- Supervisión del almacenamiento y tutela de las actividades dirigidas y las pruebas objetivas finales
- Seguimiento de las actividades dirigidas y las pruebas objetivas finales-exámenes planteados

- Organización en agenda de las fechas límite para entregas finales de actividades dirigidas junto a profesor y supervisión de su cumplimiento

Alumnos

- Punto de referencia de la Facultad/Universidad
- Seguimiento de su desarrollo personal y profesional en lo referente a la titulación
- Resolución de problemas técnicos y apoyo en sus prácticas, en segunda instancia tras haber acudido al gestor
- Reconocimiento de créditos a alumnos conforme a la normativa vigente
- Seguimiento de casos puntuales en temas relacionados con estudiantes a petición de los gestores de programa
- Prácticas
- Coordinación de prácticas de alumnos junto con el CAP
- Seguimiento del estado de cada alumno en las empresas facilitado por el CAP
- Soporte al CAP en búsqueda de empresas y/u oportunidades en el sector

- Instalaciones y equipamiento
- Planificación de los espacios y recursos técnicos necesarios para asignaturas
- Preparación del Plan operativo Técnico
- Control presupuestario del Plan operativo Técnico (junto con secretaría)
- Identificación y supervisión de presupuesto respecto a necesidades técnicas
- Identificación y supervisión de presupuesto respecto a necesidades informáticas de hardware y software (junto con Sistemas)

Actividades de Extensión Universitaria

- Dirección y organización de las AEU
- Supervisión de invitados/ponentes/conferenciantes…
- Diseño, desarrollo y seguimiento de una actividad para el blog dentro del área de especialidad
- Preparación del Plan operativo de AEU de la titulación (junto con secretaría)
- Control presupuestario del Plan operativo de AEU (junto con secretaría)
- Planificación de los espacios y recursos técnicos necesarios para AEU
- Diseño y dirección de soportes para plasmar AEU: dvd, publicación de actas, libros digitales…

Trabajos Fin de Titulación

- Diseño de la naturaleza y temática de los Trabajos
- Supervisión de la preparación y desarrollo de todos los Trabajos
- Selección y supervisión de la actividad de los Tutores de los Trabajos
- Selección de los miembros de los Tribunales de Trabajos
- Elección de los días para convocatoria de los tribunales de Trabajos
- Miembro de Tribunal del Trabajo fin de titulación (a delimitar el número)
- Firma de las actas de los Trabajos

Relación con el *partner*

- Potenciar la implicación del *partner* en el programa
- Organizar una visita anual a la sede con los alumnos (modalidad semipresencial)

- Invitarlos para AEU (Jornadas, talleres…)
- Invitarlos para docencia
- Involucrarlos en la selección de alumnos para prácticas
- Involucrarlos como miembros de los tribunales para los Trabajos de fin de titulación

Proceso de admisión

- Elaboración y/o actualización anual de las pruebas de admisión
- Realización de las entrevistas (presenciales u online) a alumnos potenciales
- Corrección de las pruebas de admisión

Comercialización

- Supervisión de la actualización de los contenidos en la web
- Supervisión de los contenidos para el folleto
- Generación de noticias para comunicación UNNE
- Generación de noticias para comunicación exterior
- Pruebas de admisión y/o información en viajes nacionales e internacionales, de ser requeridos
- Participación en ferias, de ser requeridos
- Apoyo y soporte a DDU, Internacional y NGC
- Talleres a colectivos
- Colaboración en la elaboración de videos autopromocionales de asignaturas
- Soporte junto con Internacional en las visitas de las Universidades *partners*
- Relación con otros departamentos
- Relación con Nebrija Global Campus
- Relación con Sistemas para resolución de problemas informáticos concretos de la titulación
- Relación con la Unidad Técnica de Calidad para coordinar criterios metodológicos y de comunicación en web de la titulación
- Relación con otros departamentos cuando sea necesario

Anexo 7. Funciones de la Gestora de Programa

Funciones de la Gestora de Programa
Atención al alumno

- Comprueba que los listados de alumnos en los programas están completos. De estar incompletos, agiliza su resolución con los departamentos competentes al efecto
- Imparte la Sesión de Bienvenida al programa en el Campus Virtual junto con el Coordinador Académico
- Atiende todas las dudas (a través del Campus Virtual, email o teléfono), canalizando y derivando a quien corresponda, pero siempre garantizándose que se le ha dado respuesta y solución
- Realiza el envío de las comunicaciones, de grupo o individuales, que puedan afectar al normal transcurso del programa (nuevas versiones de la plataforma, casos económico-administrativos…)
- Asesora al estudiante sobre el mejor manejo de la plataforma y sus herramientas para un óptimo aprovechamiento
- Apoya a Coordinadora Metodologías y Tecnología en la formación tanto del Campus Virtual como del Portal del Alumnado, el Servicio de Biblioteca o cualesquiera otras herramientas y funcionalidades online sobre las que haya que adquirir conocimientos y destrezas para su buen manejo
- Gestiona el envío/entrega del carné del estudiante para quien lo solicite
- Informa sobre AEU/Clubes relacionadas con el programa cursado, así como de otros servicios de valor añadido para la experiencia de aprendizaje
- Guía al alumno por los hitos más importantes del programa (junto con la documentación requerida): las fechas del curso (calendario académico), de las pruebas de evaluación, prácticas, y defensa de trabajo TFG/TFM
- Planifica, habilita e impulsa la realización de las encuestas de calidad, tanto del profesorado como de los servicios ofrecidos
- Facilita información para la obtención del título y canaliza la petición del mismo al departamento correspondiente

Formación y soporte al profesorado

- Comprueba que los profesores pueden acceder correctamente a sus cursos, en caso contrario agiliza su resolución con los departamentos competentes al efecto
- Forma y guía (técnica y metodológicamente) al comienzo de curso al claustro docente junto con la Coordinadora de Metodologías y Tecnología y Coordinación Académica
- Asesora de forma continua (junto con Coordinación Académica y Coordinación Metodológica) para la optimización del uso de las herramientas tecnológicas con el fin de lograr y mejorar el cumplimiento de los objetivos académicos de su materia
- Apoya al profesorado en la creación, configuración y clonación de campus
- Da soporte a las sesiones de videoconferencia dentro de su jornada y coordina a eLearning Media (u otro proveedor vigente en su momento) para el soporte 24x7
- Resuelve las incidencias y dudas que pueda tener el profesor durante todo el programa
- Comunica al claustro sobre cualquier cambio/actualización que pueda afectar a la impartición de los cursos

- Informa al profesorado sobre el uso del SSP para la firma de notas, así como de las fechas en que deben de quedar registradas conforme al procedimiento establecido y aprobado en la Guía de Actividad Docente
- Comunica el momento en que los profesores pueden consultar los resultados de sus encuestas

Apoyo a coordinación académica

- Revisa y coordina la correcta estructuración del curso en el Campus Virtual
- Participa en las reuniones de coordinación docente y juntas de evaluación para identificar las mejores prácticas y todo aquello susceptible de mejora
- Procura información continua sobre cambios, novedades o cualquier otro aspecto reseñable sobre el Campus Virtual y las diferentes herramientas tecnológicas, metodológicas o procedimentales
- Apoya en la organización de las jornadas presenciales: reserva aulas, desayunos…
- Coordina, junto con la Secretaría Académica, la logística en la organización de los exámenes presenciales y defensas (reserva de aulas, listados, copias de exámenes, justificantes, actas, etc.), así como comprueba los preparativos de las pruebas finales en la modalidad a distancia
- Configura, asiste y realiza las pruebas pertinentes antes y durante la defensa de TFG/TFM ante el tribunal
- Comprueba y recopila los resultados de las encuestas, y realiza la entrega de un informe sobre las mismas
- Hace seguimiento de los informes docentes que los profesores envían a su coordinador a la finalización de cada curso
- Da apoyo a programas eL o bL acordados con instituciones o empresas que se salgan del proceso habitual

Supervisión y mejora estándares de calidad del programa

- Revisa la adecuada codificación de los cursos, grupos y asignaturas para que queden oportunamente recogidas las evidencias ACAP
- Garantiza, junto con el Departamento Académico, que los contenidos se ajustan al formato de Content para el Proyecto Repositorio y poder guardar, así, evidencias de los mismos
- Comprueba que se recogen las evidencias de las actividades didácticas en el Campus de cada programa (foros, pruebas…)
- Comprueba que se aplican y cumplen los indicadores y procedimientos de calidad establecidos (plantillas, organización del curso, agendas en cada materia y sus fechas…)
- Informa a la Coordinadora de Metodologías y Tecnología sobre posibles disfunciones metodológicas y/o en el funcionamiento y uso de las tecnologías de aprendizaje
- Apoya a la Coordinadora de Metodologías y Tecnología en la realización de pruebas multinavegador y multidispositivo de nuevas versiones de Learn, Collaborate y/o Building Blocks necesarios para el correcto transcurso de los programas
- Verifica, realizando las pruebas oportunas, el buen funcionamiento de las tecnologías de gestión asociadas al Campus Virtual (el Portal del Alumno y el SSP)

- Recapitula, 2 veces al año, las mejores prácticas del curso (tanto de profesorado, metodológicas, de atención al alumno, como de coordinación académica, servicios y

encuestas de satisfacción), elevando a la dirección de NGC propuestas de mejora sobre el mismo o medidas correctoras en su caso

Otras funciones

- Estudia y analiza las mejores prácticas metodológicas y de gestión de programas de otras universidades/centros de referencia de formación online
- Propone nuevas fórmulas que ayuden a humanizar y reflejar la cercanía Nebrija en la experiencia de aprendizaje a distancia/semipresencial en los diferentes programas
- Colabora para destacar los puntos más fuertes y reseñables de cada programa de cara a mejorar su comercialización
- Participa en los canales departamentales de promoción, generando contenido valioso para su difusión (Blog y RRSS de NGC), tanto de la marca Nebrija Global Campus como del conjunto de programas que conforman su oferta

Relación con otros departamentos

- Relación con Departamento Académico (Coordinación)
- Relación con Sistemas para resolución de problemas informáticos concretos de la titulación
- Relación con Secretaría General de Cursos para la organización y codificación de los cursos, grupos, asignaturas y para la canalización de reconocimientos sobrevenidos a la automatrícula
- Relación con el Departamento de Carreras Profesionales para que se coordine con Departamento Académico y Secretaría General de Cursos la gestión y validación de las prácticas externas
- Relación con la Unidad Técnica de Calidad para garantizar el cumplimiento de los criterios metodológicos y de comunicación en el Campus Virtual
- Relación con otros departamentos cuando sea necesario (Clubes, FAN…)

Anexo 8. Funciones de la Coordinadora de Metodología y Tecnología

Funciones de la Coordinadora de Metodología y Tecnología
Contenidos
▪ Participa en el diseño y desarrollo de la Política de Creación y Actualización de Contenidos y vela por su aplicación ▪ Establece los indicadores de calidad de los materiales docentes ▪ Define la Guía de Formatos y difunde, junto con Coordinación Académica y Gestión de Programas, las plantillas para su uso ▪ Promueve y colabora en el desarrollo de los contenidos más atractivos y pedagógicos posibles para todas y cada una de las materias de los programas NGC (i.e.: videos, podcast…) ▪ Verifica que los materiales (escritos y audiovisuales) se adaptan a las pantallas y recursos del Campus Virtual conforme a las directrices de la Política de Creación y Actualización de Contenidos ▪ Dirige, con el apoyo del equipo de NGC, el Proyecto Repositorio (Content Collection/Kaltura/Otros), y supervisa que los materiales se ajustan a la estructura y formato para poder ser conservados y garantizar así las evidencias para la ACAP ▪ Organiza encuentros con el profesorado y PAS de apoyo para garantizar la disposición de recursos en formato electrónico útiles para los alumnos en las diferentes asignaturas
Metodología
▪ Participa en el proceso de diseño y producción de los programas de formación de NGC (eL y bL) en lo que atañe a la metodología y dinámica académica a seguir según las competencias transversales y verticales a adquirir ▪ Organiza y coordina, al menos una vez por semestre, las Reuniones de Coordinación (centrada en los métodos y procedimientos de enseñanza online y semipresencial de la Universidad) con los departamentos académicos ▪ Asesora al profesorado y a los coordinadores académicos sobre el uso de herramientas y metodología a aplicar según objetivos académicos con el fin de hallar y optimizar las funcionalidades didácticas y pedagógicas más adecuadas para el aprendizaje del alumnado ▪ Define los indicadores de calidad metodológicos ▪ Desarrolla el procedimiento de "mínimos" de actividades formativas eL y dinamiza la cultura de una metodología con sello propio ▪ Asiste a las reuniones de coordinación docente y de seguimiento del programa, así como a las Juntas de Evaluación, con el fin de identificar las mejores prácticas y las áreas de mejora, en lo que a la metodología y tecnología se refiere ▪ Garantiza que cada programa recoja información detallada de la metodología y de las actividades a realizar a lo largo de los cursos del plan formativo ▪ Prepara informes periódicos sobre las mejores prácticas metodológicas en el sector educativo en lo que al eL y bL se refiere especialmente ▪ Colabora en la definición metodológica del papel del docente como complemento de la formación presencial
Tecnología

- Impulsa, a comienzos y en el transcurso del año académico, reuniones con Sistemas y Coordinación Académica con el fin de garantizar la eficiencia en los aspectos tecnológicos del Campus Virtual y de planificar la implementación de nuevas herramientas que mejoren la calidad del modelo eLearning de la Nebrija
- Coordina las actualizaciones de versiones y todo lo que conlleva en los diferentes tipos de programas: pruebas, comunicados, comprobaciones… Revisa el funcionamiento y el control de calidad de la plataforma con pruebas alpha (software -navegadores, dispositivos, enlaces, interactividad...-) y pruebas beta (de usuario -texto, diseño...)
- Atiende y garantiza la resolución de las dudas e incidencias, en coordinación con el Departamento de Sistemas, que se puedan generar del funcionamiento de Blackboard Learn y Collaborate para la comunidad Nebrija
- Diseña la integración máxima de todos los recursos de aprendizaje (i.e.: biblioteca, idiomas) y trabajo (i.e.: OneDrive, MSOffice) de la Universidad Nebrija y que estos queden disponibles para todo el alumnado del Campus Virtual
- Prueba y analiza nuevas herramientas tecnológicas (herramientas de autor, *building blocks*…), sobretodo las referentes al campus virtual, así como su aplicación metodológica
- Plantea el diseño y la usabilidad más apropiados para el Campus Virtual para que el alumno se lleve la mejor impresión del curso, tanto en imagen como en su uso
- Investiga la mejor explotación de la analítica de la plataforma tecnológica, tanto para el profesorado y cómo sacar informes de sus materias, como a nivel global para realizar las lecturas y reflexiones que ayuden a potenciar cada programa
- Realiza propuestas de humanización, socialización y movilización de la plataforma

Formación

- Propone el calendario de formación, tras las reflexiones extraídas del fin de curso anterior, programando los cursos y seminarios en dicho plan, tanto al inicio del curso como durante el mismo, que se imparten tanto de forma presencial como a distancia
- Organiza e imparte las formaciones tanto a alumnado como profesorado para todas las titulaciones de la Universidad (eL, bL y presenciales), en coordinación con los Departamentos Académicos y RRHH (Cursos 0, formación al profesorado de nueva incorporación, etc.)
- Elabora el material de apoyo (con tutoriales y videotutoriales) a la enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje: Plataformas virtuales Nebrija; Netiqueta; Guía de formatos, etc. Vela porque este material esté accesible en el Campus Virtual
- Diseña y mantiene el Campus "Innovación docente", como programa de formación continua para el equipo GCN, así como el Campus "Visita Virtual Nebrija" para el profesorado y alumnado
- Atiende dudas concretas y personaliza formaciones relacionadas con el Campus Virtual siempre que exista una demanda que lo justifique (i.e.: pruebas de admisión online)

Otras funciones

- Apoya la gestión del equipo gestor GCN tanto en el lanzamiento de nuevos programas como en el transcurso de los habituales

- Elabora los informes de seguimiento sobre la actividad GCN (gestión/ metodología/tecnología)
- Analiza la opinión de los alumnos en lo que a la metodología Nebrija se refiere, así como al uso de la tecnología, extrae conclusiones y plantea un plan de acción
- Participa en actividades y foros del sector de educación eL y bL como representante de la metodología eL y bL de la Universidad Nebrija
- Documenta la actividad del departamento GCN (Memoria Universidad, Memorias de Calidad, Informes de seguimiento de la actividad, Informes de Calidad…)
- Interviene en los Encuentros en la Tercera Clase y colabora, como miembro IFPE (Grupo Nebrija de Investigación en formación del profesorado y educación), en la Cátedra de Inteligencia Ejecutiva
- Coordina la gestión de nuevas oportunidades de mejora técnico-metodológicas de GCN

Relación con otros departamentos

- Relación con Departamentos Académicos (Coordinación)
- Relación con Sistemas en todo lo referido a la plataforma de eLearning y otras herramientas tecnológicas de gestión y aprendizaje
- Relación con Biblioteca para proyectos relacionados con contenidos
- Relación con la Unidad Técnica de Calidad para coordinar los criterios metodológicos y de comunicación en el Campus Virtual
- Relación con Recursos Humanos para la convocatoria y soporte en la formación al profesorado y personal de servicios a través de la plataforma
- Relación con otros departamentos cuando sea necesario