

Aprendizaje móvil y ubicuo:
Apps para la educación
Máster Universitario en Tecnologías
de la Información y la
Comunicación para la Educación y
Aprendizaje Digital



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Aprendizaje móvil y ubicuo: Apps para la educación

Titulación: Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. María del Rosario Fernández Aguirre; Dña. Irene Torra Mohedano; Dr. D. Ángel Mojarro Aliaño; Dra. Dña Carmen Gallego Domínguez, Dr. D. José María Jiménez

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

A lo largo del proceso formativo, los estudiantes podrán alcanzar los siguientes resultados de aprendizaje, para lo que se utiliza el siguiente código: K para conocimientos, S para habilidades y C para competencias.

1.1. Conocimientos o contenidos (Knowledge)

- **K1** Identificar las teorías, los modelos pedagógicos y las metodologías de enseñanza y para el aprendizaje mediado a través de TIC.
- **K4** Reconocer los procesos comunicativos digitales y su aplicación en contextos educativos mediados por tecnología.
- **K8** Conocer estrategias, modelos y recursos para el diseño de propuestas educativas digitales inclusivas, accesibles e innovadoras.

1.2. Habilidades o destrezas (Skills)

- **S1** Aplicar modelos y estrategias de integración de TIC en contextos educativos diversos.
- **S2** Diseñar propuestas educativas digitales adaptadas a diferentes modalidades de enseñanza y aprendizaje.
- **S4** Integrar plataformas, herramientas y recursos digitales en experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología.
- **S8** Desarrollar propuestas didácticas innovadoras utilizando tecnologías emergentes y metodologías activas.

1.3. Competencias (Competences)

- **C3** Diseñar y desarrollar propuestas educativas digitales fundamentadas pedagógica, tecnológica y comunicativamente.
- **C5** Evaluar, seleccionar e integrar tecnologías digitales y recursos educativos en función de objetivos

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- 2.2.1. Principios y usos educativos del aprendizaje móvil y ubicuo.
- 2.2.2. Apps para la educación.

2.3. Contenido detallado

Módulo 1: Contextualización

Unidad 1: La tecnología móvil y ubicua (TMU)

- Introducción
- De la comunicación a la telecomunicación
- El nacimiento y la evolución del teléfono móvil
- Las tabletas digitales
- Funcionamiento de la red móvil
- ¿Qué es la tecnología ubicua?
- Los BOTS: una aplicación de la tecnología ubicua para la educación

Unidad 2: Aplicaciones para dispositivos móviles

- Introducción
- El sistema operativo
- Las aplicaciones para dispositivos móviles: Las Apps
- La importancia del código
- Aplicación Thunkable: Mi primera App

Módulo 2: Ecosistema m/u-learning

Unidad 3: Estrategias educativas para el aprendizaje móvil y ubicuo

- Antecedentes: e-learning
- Definición de m-learning
- Críticas al aprendizaje móvil
- Características del aprendizaje móvil
- Ventajas y desventajas del aprendizaje móvil
- Los 12 principios del aprendizaje móvil
- El futuro del Aprendizaje móvil
- ¿Qué es el aprendizaje ubicuo?
- Características del aprendizaje ubicuo
- Ventajas y desventajas del aprendizaje ubicuo
- Teorías psicopedagógicas

Unidad 4: Modelos de aprendizaje móvil y ubicuo

- Marco Conversacional de Laurillard
- Modelo FRAME de Koole
- Modelo Pedagógico de Park
- Diseño Tecnopedagógico: Modelo ADDIE
- Antecedentes del BYOD
- Concepto
- Beneficios y desventajas
- BYOD y educación

Módulo 3: M/U-learning en el aula

Unidad 5: Apps educativas: claves para enseñar y aprender usando dispositivos móviles

- Introducción
- Estado actual del uso de móviles y de Apps en España
- Apps educativas vs usos educativos de las Apps
- La rueda de la pedagogía de Allan Carrington
- ¿Qué son los REAs?

Unidad 6: Proyectos educativos con Apps

- Experiencias Educativas en España
- Experiencias educativas en América Latina
- Experiencias educativas en Norteamérica
- Experiencias educativas en Asia y Oceanía
- Experiencias educativas en África

- Aprendizaje de Servicio
- Technovation Girls
- Apps for Good
- ¿Qué son los ODS?
- La aplicación “ODS en acción”

Módulo 4: Apps educativas

Unidad 7: Análisis del uso de Apps para su aplicación educativa

- Introducción
- Las Apps en la educación. Cambio de paradigma
- Características comunes de las Apps para su aplicación educativa

Unidad 8: Clasificación de Apps móviles para la enseñanza y el aprendizaje

- Introducción
- Apps educativas seleccionadas por el INTEF
- “Generación Apps”
- Guía de Apps educativa del Gobierno de Canarias
- Rueda de Apps educativa según las pautas de DUA

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas virtuales síncronas	Horas virtuales asíncronas
AF1. Foros y otras herramientas de interacción	20	4	16
AF2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	25,5	5	20,5
AF3. Estudio individual y trabajo autónomo	25,5	0	25,5
AF4. Tutorías	9	2	7
AF7. Actividades de evaluación	20	5	15
TOTAL	100	16	84

2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Clases magistrales	Exposición por parte del profesor de los contenidos de las unidades didácticas por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa del alumno con actividades, debates, discusiones de casos, preguntas y exposiciones.

		El alumno dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones, cronograma y recursos.
MD2	Presentación de casos prácticos	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
MD3	Planteamiento de problemas	Presentación de diversos problemas o situaciones con las que se puede enfrentar el estudiante en la aplicación de TIC en la educación, para la toma de decisiones a partir de la consulta de bibliografía especializada.
MD4	Diseño de proyectos	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
MD5	Tutorías	Asesoramiento para la búsqueda de bibliografía, el análisis de documentos y casos, la interpretación de datos y elaboración de informes y presentaciones orales.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE1. Participación	10%	10%
SE2. Actividades dirigidas	30%	30%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

Convocatoria extraordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE2. Actividades dirigidas	40%	40%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Convocatoria Ordinaria

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones

anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. En todo caso, la superación de cualquier asignatura estará supeditada a aprobar las pruebas finales correspondientes a las que los estudiantes deberán presentarse documentados con su DNI/NIE

Convocatoria Extraordinaria

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades y trabajos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio y el uso de la IA

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Contreras Espinosa, Ruth S. "Percepciones De Estudiantes Sobre El Aprendizaje Móvil; La Nueva Generación De La Educación a Distancia." Cuadernos de documentación multimedia. 2010, Núm. 21, p. 159-173.
- Patricio Humanante-Ramos, Francisco García-Peñalvo, Miguel Conde-González (2017). Entornos personales de aprendizaje móvil: una revisión sistemática de la literatura. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 73-92 DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17692>
- Pérez-Escoda, A. y Contreras Pulido, P. (2018). Smartphone y redes sociales para el desarrollo de competencias mediáticas y digitales en niños y adolescentes: Musical.ly. Aula Abierta 47(3), 281-290. DOI: <https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.281-290>

- Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 29-47. doi:10.5944/ried.20.2.18884
- Ramos, A.I., Herrera, J.A. & Ramírez-Montoya, M.S. (2010). Developing Cognitive Skills with Mobile Learning: a Case Study. [Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos]. *Comunicar*, 34, 201-209. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-20>
- Villalonga Gómez, C. y Marta Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de 'apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 137-153.

Bibliografía recomendada

- Molina, A y Chirino, V. (2010). Mejores Prácticas de Aprendizaje Móvil para el Desarrollo de Competencias en la Educación Superior. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, Vol, 5(4)
- Monguillot Hernando, M., González Arévalo, C., Guitert Catasús, M. Y Zurita Mon, C. (2014). Mobile learning: a collaborative experience using QR codes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 11(1), 175-191. <https://doi.org/10.7238/rusc.v11i1.1899>
- Pérez-Escoda, A. (2018). Uso de Smartphones y Redes Sociales en alumnos de Educación Primaria. *Usage of Smartphones and Social Media in Primary School Students. Prisma Social*, 20, 76-91
- Rico García, María Mercedes y Agudo Garzón, Juan Enrique. (2016) Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos de espías en Educación Secundaria. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 19, n. 1, 2016, p. 121-139. ISSN: 1138-2783, EISSN: 1390-3306
- Sandoval Medellín, E., García Torres, R. y Ramírez Montoya, S. (2012). Competencias tecnológicas y de contenido necesarias para capacitar en la producción de recursos de aprendizaje móvil. *Revista Electrónica de tecnología educativa*, 39, DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.379>

5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/TIC-educacion/#masInfo#profesores>