

Creación de contenidos y
Gestión de recursos digitales
**Máster Universitario en Tecnologías
de la Información y la Comunicación
para la Educación y Aprendizaje
Digital**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Creación de contenidos y gestión de recursos digitales

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: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Daniel Rodrigo Cano, Dr. D. Lars Bonell García; D. Gregorio Ibán de la Horra, Dr. D. Miguel Lázaro Alcalde

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)

- **K6** Analizar contenidos específicos sobre la tecnología en la educación y el aprendizaje digital.
- **K7** Conocer herramientas, recursos y estrategias para la producción, edición y difusión de contenidos digitales educativos y narrativas digitales.

1.2. Habilidades o destrezas (Skills)

- **S1** Aplicar modelos y estrategias de integración de TIC en contextos educativos diversos.
- **S5** Diseñar y crear contenidos digitales educativos en distintos formatos y soportes tecnológicos.
- **S6** Utilizar herramientas y recursos digitales para la edición, publicación y gestión de contenidos educativos digitales.
- **S7** Analizar información sobre el uso de las TIC en contextos educativos para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la innovación educativa.

1.3. Competencias (Competences)

- **C1** Ser capaz de mostrar actitudes positivas hacia la innovación educativa, especialmente con el uso de tecnologías para el aprendizaje.
- **C4** Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.
- **C5** Comprender los procesos comunicativos digitales para comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.
- **C7** Trabajar de manera colaborativa y en equipos multidisciplinares en el ámbito de las TIC en la educación, tanto en el liderazgo como en la coordinación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Herramientas digitales para la creación y edición de contenidos en múltiples formatos.
- Los dispositivos móviles, herramientas para la creación de contenidos.
- Gestión del conocimiento en red: Marco normativo.
- Laboratorio de creación colaborativa y procomún.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1. TIC y Sociedad: cambio de paradigma y ética desde los formatos de los contenidos.

- Introducción
- Del papiro a las pantallas: la necesaria transición a formatos de contenido digital
- La innovación educativa de primer y segundo nivel
- La curaduría digital de contenido educativo y formativo
- La ética en el manejo de los contenidos en entornos digitales

Unidad 2. La creación de contenido para un enfoque metodológico personalizado y gamificado: MDA, Breakout Edu y Badges Introducción

- Introducción
- El concepto de Marco Digital de Aprendizaje y Breakout Edu desde la configuración de los contenidos
- Los badges para la gamificación de la secuencia didáctica

Unidad 3. Inteligencia Artificial para la creación de contenidos

- Introducción
- Definición e Impacto de la Inteligencia Artificial
- IA Generativa en educación

Unidad 4. La imagen digital en los contenidos educativos multimedia

- Introducción
- La imagen en una secuencia didáctica en entorno digital
- La adecuada selección de las herramientas para la creación de una imagen didáctica
- Creación y edición de imagen con herramientas online
- Creación y edición de imagen con herramientas offline

Unidad 5. El Diseño Instruccional para dotar de sentido pedagógico a una secuencia didáctica en entorno digital

- Introducción
- La conceptualización de Diseño Instruccional.
- Los principios pedagógicos a tener en cuenta
- El modelo de Diseño Instruccional más empleado: ADDIE
- El modelo de Diseño Instruccional más empleado: ADDIE

Unidad 6. Los básicos en la creación de una secuencia didáctica digital: lenguajes, estándares y herramientas de autor

- Introducción
- HTML5 y sus posibilidades en el ámbito de la educación y la formación
- El estándar SCORM y la interoperabilidad desde LTI
- La estructuración y creación del contenido desde una herramienta de autor

Unidad 7. Los formatos interactivos en los contenidos educativos multimedia: la realidad aumentada y la realidad virtual

- Introducción
- La interactividad en la Realidad Virtual
- Creación y edición con RV
- La interactividad en la RA
- Creación y Edición con RA
- El juego destinado al aprendizaje en entorno de RV y RA

Unidad 8. El audio en los contenidos educativos multimedia

- Introducción
- El audio en una secuencia didáctica en entorno digital
- La adecuada selección de las herramientas para la creación de un audio didáctico
- Creación y edición de audio con herramientas online
- Creación y edición de audio con herramientas offline

Unidad 9. El vídeo en los contenidos educativos multimedia

- Introducción
- El vídeo en una secuencia didáctica en entorno digital
- La adecuada selección de las herramientas para la creación de un vídeo didáctico
- Creación y edición de vídeo con herramientas online
- Creación y edición de vídeo con herramientas offline

Unidad 10. Los formatos interactivos en los contenidos educativos multimedia: el factor tridimensional

- Introducción
- 3D y sus posibilidades en educación
- La creación y edición de 3D
- El diseño de una experiencia de aprendizaje maker

Unidad 11. La creación de contenidos para un enfoque metodológico invertido: Flipped Classroom

- Introducción
- Flipped Classroom desde la configuración de los contenidos
- El vídeo interactivo como medio por excelencia para el trabajo del apartado teórico en casa
- Las dinámicas de cocreación como enfoque por excelencia para el trabajo del apartado práctico en el aula

Unidad 12. La puesta a disposición de una secuencia didáctica desde una plataforma de aprendizaje

- Introducción
- Del Content Management System (CMS) al Learning Management System (LMS)
- La creación y configuración de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)
- La incorporación de contenidos digitales a una secuencia didáctica en una plataforma Open Source

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas virtuales síncronas	Horas virtuales asíncronas
AF1. Foros y otras herramientas de interacción	24	10,8	13,2
AF2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	42	7,2	34,8
AF3. Estudio individual y trabajo autónomo	42	0	42
AF4. Tutorías	18	3	15
AF7. Actividades de evaluación	24	3	21
TOTAL	150	24	126

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

- Bauman, Z. (2008). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: Gedisa.
- Buckingham, D. (2003). Media Education: literacy, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity Press.
- Fernández Enguita, M. (2006). Educar en tiempos inciertos. Madrid: Morata.
- Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. Comunicar, 29, 100-107. Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=29&articulo=29-2007-17>
- Ferrés, J. (2014). Las pantallas y el cerebro emocional. Barcelona: Gedisa
- Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. Comunicar, 38, 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>
- Ferrés J., García, A., Aguaded, J.I., Fernández, J., Figueras, M. & Blanes, M. (2011). Competencia mediática: investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España. Instituto de Tecnologías Educativas, Ministerio de Educación, Gobierno de España. Spain. Retrieved from: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6876/Competencia_mediatica.pdf?sequence=2
- Foray, D. (Ed.) (2002). La Sociedad del Conocimiento. Revista Internacional de Ciencias Sociales, 171, Disponible en: <http://www.oei.es/historico/salactsi/rics171.htm>
- Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Madrid: Siglo XXI.
- Gradin, C. (Comp.) (2004). Internet, hackers y Software Libre. Buenos Aires, Argentina: Editora Fantasma.
- Hargreaves, A. (2003). Enseñar en la sociedad del conocimiento. Barcelona: Octaedro.
- Himanen, P. (2004). La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Barcelona: Destino.
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Levy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la Salud. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOC Press.
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.
- Silva, M. (2005): Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line. Barcelona: Gedisa.
- Smiers, J., Schindjel, M. (2008). Imagine...No copyright. Por un mundo nuevo de libertad creativa. Barcelona: Gedisa.

- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales: Una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento. Madrid: SM.

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>