



Propuestas educativas  
mediadas por TIC: Diseño  
didáctico y Metodologías

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



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Propuestas educativas mediadas por TIC: Diseño didáctico y Metodologías

**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:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dña. Rosario Fernández Aguirre; D. Dr. Lars Bonell García; D. Gregorio Ibán de la Horra. D. Dr. Carmelo España Villegas

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG1 Ser capaz de identificar y comprender las teorías, los modelos pedagógicos y las metodologías de enseñanza y para el aprendizaje mediado a través de TIC.

CG3 Ser capaz de producir, gestionar, organizar y emplear información y recursos educativos basados en TIC para la enseñanza y el aprendizaje.

CG4 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG7 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE3 Conocer de manera avanzada el manejo tecnológico-instrumental de las plataformas y herramientas digitales y su funcionalidad para la enseñanza con TIC.

CE4 Emplear plataformas y herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje con TIC en función de las necesidades de los aprendices y sus diferentes niveles.

CE7 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE8 Aplicar el uso de las TIC con el diseño metodológico adecuado en las diferentes modalidades educativas: elearning, blearning y presenciales.

CE9 Conocer las implicaciones educativas, comunicativas y tecnológicas de los entornos móviles y ubicuos y las apps y saber llevarlas a la práctica.

CE11 Conocer las mecánicas del juego y la simulación y saber aplicarlas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE13 Emplear las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje y evaluación en función del perfil de alumnos y modalidad de enseñanza.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Utilizar las principales plataformas y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje.
- Diseñar cursos en línea en función de las necesidades del alumnado al que esté destinado.
- Conocer los diferentes enfoques metodológicos en la implementación de TIC en el aula y ser capaz de seleccionar y aplicar el más válido en cada situación.
- Ser capaz de diseñar actividades de aprendizaje y evaluaciones con TIC y aplicar el feedback necesario en los diferentes canales digitales.
- Utilizar y analizar las redes sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo las oportunidades y riesgos que plantean.
- Adaptar secuencias y unidades didácticas a los escenarios virtuales.
- Diseñar estrategias y acciones de dinamización para fomentar el aprendizaje colaborativo y la inteligencia colectiva.
- Conocer y aplicar los elementos de diseño para la realización de actividades de aprendizaje móvil y ubicuo.
- Reconocer los diferentes usos y funcionalidades de las apps móviles para la educación.
- Integrar las apps móviles en la práctica docente, en los procesos de interacción, compartir información y creación de contenidos.
- Identificar e implantar mecanismos del juego en el diseño de actividades de aprendizaje.
- Reconocer los elementos de los juegos analógicos y de rol, así como los videojuegos y los Serious Games y simulaciones, para su implementación en el aula.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Diseño de cursos en línea: selección de plataformas, diseño de secuencias didácticas, presentación del contenido, herramientas de evaluación, etc.
- Metodologías de enseñanza con el uso de TIC: Flipped Classroom, Aprendizaje Basado en Proyectos o Investigación, etc.

### 2.3. Contenido detallado

#### Unidad 1. Un mundo en beta permanente

- Objetivos
- Introducción
- Épocas de cambio y transformación
- Las tecnologías y su aplicación en aula
- Blog
- Resumen
- Bibliografía

#### Unidad 2. La educación es 4.0

- Objetivos
- Introducción
- La adopción de la tecnología
- Marcos Teóricos
- Resumen
- Bibliografía

#### Unidad 3. Integración efectiva de las TIC

- Objetivos
- Introducción
- Las teorías del aprendizaje
- Las metodologías activas
- Resumen
- Bibliografía

#### Unidad 4. Bases pedagógicas para el aprendizaje en el aula del S XXI

- Objetivos
- Introducción
- Bases pedagógicas
- Aprendizaje - Servicio (ApS)
- Resumen
- Referencias Bibliográficas

#### Unidad 5. Innovación Educativa con TIC

- Introducción
- La responsabilidad del profesorado en la mejora de la educación
- Definición, justificación y finalidad de la innovación
- La innovación como cambio con base científica
- Resumen

#### Unidad 6. Innovación Educativa con TIC II

- Introducción
- La innovación como proceso con base sociocultural
- Innovación educativa con TIC
- El proceso de innovación y sus fases
- Resumen

#### Unidad 7. Elaboración de proyectos de innovación educativa con TIC

- Introducción
- Recomendaciones para la elaboración de un TFM de innovación educativa con TIC
- El cultivo del conocimiento científico
- Resumen

#### Unidad 8. Las TIC y las estrategias de centro

- Objetivos
- Introducción
- Evolución para la innovación
- Referentes en innovación tecnológica educativa
- La respuesta de los centros
- La innovación y las administraciones educativas
- Planteamiento de una estrategia de centro
- Los cambios de rol
- Resumen

#### Unidad 9. Artefactos I: Aula del futuro

- Aula del futuro: origen
- Aula del futuro: espacios
- Aula del futuro: diseños
- Aula del futuro: casos de éxito

#### Unidad 10. Artefactos II: recursos TIC

- Aula del futuro: competencias y metodologías
- Tendencias tecnológicas
- Aula del futuro: implantación
- Artefactos digitales

Unidad 11. Evaluación de aprendizajes con TIC

- Introducción
- La evaluación auténtica
- Estrategias de evaluación
- Herramientas digitales de evaluación
- Portfolio como evidencia de aprendizaje digital

**2.4. Actividades formativas**

<b>CÓDIGO</b>	<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)</b>
AF1	Participación asíncrona	30	0%
AF2	Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	38,5	0%
AF3	Estudio individual y trabajo autónomo	38,5	0%
AF4	Tutorías	13	0%
AF7	Actividades de evaluación	30	40%
<b>TOTAL</b>		<b>150</b>	

**2.5. Metodologías docentes**

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

<b>Código</b>	<b>Metodologías docentes</b>	<b>Descripción</b>
<b>MD1</b>	<b>Clases magistrales</b>	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

		<p>activa del alumno con actividades, debates, discusiones de casos, preguntas y exposiciones.</p> <p>El alumno dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones, cronograma y recursos.</p>
<b>MD2</b>	<b>Presentación de casos prácticos</b>	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
<b>MD3</b>	<b>Planteamiento de problemas</b>	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.
<b>MD4</b>	<b>Diseño de proyectos</b>	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
<b>MD5</b>	<b>Tutorías</b>	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 finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

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" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0"

El número de matrículas de honor no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	10%	
SE2. Actividades dirigidas	30%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

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 está supeditada a aprobar las pruebas finales correspondientes.

### Convocatoria extraordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	0%	
SE2. Actividades dirigidas	40%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

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.

### **3.3. Restricciones**

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

La asistencia a las clases on-line no es obligatoria, aunque se recomienda encarecidamente al alumno su visualización. La realización del examen sí que es obligatoria.

#### 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. Las faltas ortográficas restarán 0,1 puntos tanto en los trabajos como en las pruebas finales.

### **3.4. Advertencia sobre plagio**

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

- Area, M. (2008). Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Ed. Síntesis.
- Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. *Revista de Educación*, 352, 77-97
- Area, M. y Adell, J. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet* (391-424). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Brazuelo, F. y Gallego, D. (2011). *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Editorial MAD. Sevilla.
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J. y Gallego Pérez, O. (2018). La producción de objetos de aprendizaje en realidad aumentada por los estudiantes. Los estudiantes como prosumidores de información. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 11 (septiembre-diciembre). Disponible en: <http://revistasocitec.org/index.php/TCE/article/view/221>
- Casado, M.A., Jiménez, E. y Garmendia, M. (2018). *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada*. Barcelona: Gedisa.
- Castellanos, J. et al (2011). *Las TIC en la educación*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid.
- García Ruiz, R., Pérez Rodríguez, A. Y Torres, A. (2018). *Educación para los nuevos medios*. Ecuador: ABYA YALA.

- Lara, T. (2012). M-learning: cuando el caballo de Troya entró en el aula. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords.), Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Espiral.
- Pérez Escoda, A., Aguaded Gómez, J.I., Rodríguez Conde, M. (2016). Generación digital v.s. escuela analógica: competencias digitales en el currículum de la educación obligatoria. *Digital Education Review*. Nº 30, págs. 166-183, (2016). ISSN 2013-9144
- Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A. & Fandos Igado, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: Claves para su integración curricular en la Educación Primaria. [Digital Skills in Z Generation: Key Questions for a Curricular Introduction in Primary School]. *Comunicar*, 49, 71- 79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>
- Pérez-Escoda, A. (2017). Alfabetización mediática, TIC y Competencias digitales. Barcelona: Editorial UOC.
- Touron, J. y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, 196-231.

#### Bibliografía recomendada

- Bringué, X. y Sádaba, C. (2009). La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas. Barcelona: Ariel.
- Cordón, J., Alonso, J. y Gómez, R. (2012). Las nuevas fuentes de información: información y búsqueda documental en el contexto de la Web 2.0. Madrid: Larousse y Ediciones Pirámide.
- Gallego, D. y Álvarez, M. (2013). Capacitación y gestión del conocimiento a través de la web 2.0. Madrid: Dykinson.
- Habgood, J. y Overmars, M. (2011). *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners (Book & CD)* Apress. 2006. 336.
- Herrero, J. (2012). Aprendizaje por proyectos y metodología TIC: experiencias de aula. Madrid: Editorial Académica Española.
- Kapp, K., Blair, L. y Mesch, R. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. San Francisco.

#### Otros recursos

- Fundación Telefónica (2016). Prepara tu escuela para la sociedad digital. Claves para sumarse al cambio. Madrid: Fundación Telefónica. Disponible en: [https://www.fundaciontelefonica.com/artes\\_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/482/](https://www.fundaciontelefonica.com/artes_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/482/)
- Johnson, L., et al. (2016). NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en: <http://research.unir.net/wp-content/uploads/2016/05/2016-nmc-horizon-report-HE-ES.pdf>
- Anderson, J. (2010). *ICT Transforming Education. A Regional Guide*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216E.pdf>

## 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>