



Tendencias e Innovación en la
Educación

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



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tendencias e innovación en 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: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. José María Jiménez; Dra. Dña. Carmen Gallego Domínguez; Dr. D. Miguel Lázaro Alcalde; Dr. D. Guillermo Paredes Otero

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.

CG2 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CG6 Ser capaz de desarrollar intervenciones didácticas innovadoras basadas en formas de aprendizaje activo, atendiendo a las demandas de la sociedad digital.

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

CG8 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG9 Ser capaz de comprender los procesos comunicativos digitales y ser capaz de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE1 Conocer cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje y comprender cómo afecta a las diferentes modalidades educativas: *elearning*, *blearning* y presenciales.

CE2 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE5 Reconocer, comprender y saber aplicar en el aula las tendencias e innovaciones educativas con TIC.

CE15 Buscar y 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.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Comprender el contexto de la Sociedad Digital y su influencia y retos que se plantean en el ámbito de la educación y el aprendizaje.
- Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.
- Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- Comprender los principios de interacción en la sociedad hiperconectada.
- Reconocer los aspectos funcionales, tecnológicos, educativos-pedagógicos y comunicativos de las plataformas y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje.
- Ser capaz de reconocer y analizar las teorías y modelos de implementación de las TIC en la práctica docente y saber aplicarlos.
- Comprender la función de las TIC y su integración en las diferentes modalidades de enseñanza.
- Reconocer los componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar la importancia y necesidad de la adquisición de competencias y habilidades digitales y mediáticas en el contexto educativo.
- Diseñar y aplicar estrategias que favorezcan una alfabetización digital y en medios completa.
- Reconocer y ser consciente de las tendencias educativas en el contexto de la Sociedad Digital.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.
- Ser capaz de analizar los datos generados en las plataformas en el proceso de enseñanza y aprendizaje digital.
- Conocer las características del aprendizaje adaptativo con el uso de TIC.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación.
- Conocer los principios básicos de la Neuroeducación.
- Comprender los principios básicos de la computación afectiva y la robótica en la educación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

La asignatura se estructura en los siguientes apartados:

- Learning Analytics.
- Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

- Tecnología del Aprendizaje Adaptativo.
- Neuroeducación.
- Computación afectiva y robótica

2.3. Contenido detallado

UNIDAD 1 Introducción a la innovación docente en la Sociedad de la Información

- Introducción
- De la sociedad industrial a la sociedad de la información
- Hacia una concepción del aprendizaje para la sociedad informacional
- El aprendizaje en la sociedad de la información
- ¿Qué son las nuevas tecnologías?
- Innovación educativa: pedagogías y tecnologías emergentes
- Algunos ejemplos de nuevas pedagogías y tecnologías emergentes
- Bibliografía

UNIDAD 2 Innovación en la Educación

- Introducción
- Hacia un cambio integral modificando la cultura educativa
- Incorporación al aula de innovaciones educativas
- Innovación en la escuela y cambio en la cultura educativa
- 5.¿Qué y cómo hay que innovar cuando hablamos de innovación con TICs?
- El futuro de la innovación (Informe Educase Horizon)
- Bibliografía

UNIDAD 3 Recursos educativos abiertos (REA). Apoyo a la educación. Licencias abiertas3

- Introducción
- Recursos educativos abiertos (REA)
- Prácticas Educativas Abiertas (PEA). Gestión Educativa de los REA.
- ¿Cómo medir la calidad de los REA?
- Licencias Abiertas
- Guía básica de Recursos Educativos Abiertos (UNESCO)
- Conclusiones
- Bibliografía

UNIDAD 4 Learning Analytics

- Introducción
- Antecedentes
- Concepto
- ¿Por qué? Utilidad de las analíticas de aprendizaje
- La analítica de aprendizaje como proceso
- Bibliografía

UNIDAD 5 Realidad Virtual, Realidad Aumentada e Internet de las cosas

- Introducción
- Realidad virtual
- Realidad aumentada
- Internet de las cosas
- Bibliografía

UNIDAD 6 Aprendizaje adaptativo

- Introducción
- Evolución histórica
- Adaptación vs. Personalización
- Concepto

- Ejemplos de plataformas para el aprendizaje adaptativo
- Conclusiones y desafíos del aprendizaje adaptativo
- Bibliografía

UNIDAD 7 Pensamiento computacional

- Introducción
- Pensamiento Computacional
- Introducción a la programación con Scratch
- ScratchJr: Actividades para el aula
- Bibliografía

Unidad 8 Rediseño de los espacios de aprendizaje y Próxima generación de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS)

- Introducción
- Makerspaces
- Educación y Makerspaces
- Próxima generación de los entornos virtuales de aprendizaje
- Bibliografía

UNIDAD 9 Inteligencia artificial y e interfaz natural del usuario

- Introducción
- Inteligencia artificial
- Interfaz natural del usuario (NUI- Natural User Interfaces)
- Bibliografía

UNIDAD 10 Computación afectiva y robótica

- Introducción
- Computación afectiva
- Robótica
- Bibliografía

UNIDAD 11 Seguridad digital y privacidad

- Introducción
- Conceptos básicos de Seguridad Digital
- Medidas consideras claves para la Seguridad Digital
- Seguridad del menor en Internet
- Amenazas del IoT
- Bibliografía

UNIDAD 12 Atención a la diversidad y reducción de la brecha digital

- Introducción
- La educación inclusiva
- Accesibilidad de las TIC
- Bibliografía

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)
AF1	Participación asíncrona	30	0%
AF2	Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	30	0%

AF3	Estudio individual y trabajo autónomo	38,25	0%
AF4	Tutorías	10,5	0%
AF5	Acciones formativas complementarias	3	0%
AF7	Actividades de evaluación	38,25	40%
TOTAL		150	

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 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

Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). NMC horizon report: 2017 higher education edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Freeman, A., Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., and Hall Giesinger, C. (2017). NMC/CoSN Horizon Report: 2017 K–12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Bibliografía recomendada

La específica señalada en cada uno de los temas, especialmente:

- Afreen, R. (2014). Bring your own device (BYOD) in higher education: opportunities and challenges. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science*, 3(1), 233-236.
- Ally, M., & Prieto-Blázquez, J. (2014). What is the future of mobile learning in education? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 11(1), 142-151.
- Aubert, A. (2013). *Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información*. Barcelona. Hipatia.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Espinosa, C. P. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 187-203.
- Fullan, M. y Langworthy, M. (2014) A Rich Seam. How New Pedagogies find Deep Learning. Pearson. Obtenido de http://www.michaelfullan.ca/wp-content/uploads/2014/01/3897.Rich_Seam_web.pdf
- Gómez, J., Huete, J. F., Hoyos, O., Perez, L., & Grigori, D. (2013). Interaction system based on internet of things as support for education. *Procedia Computer Science*, 21, 132-139.

- Gros, B. (2012). Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca del aprendizaje con tecnologías digitales. RED. Revista de Educación a Distancia 3 (32). ISSN 1578-7680
- Horton, F. W. (2008). Understanding information literacy: A primer. Obtenido de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>
- Lerís, D., & Sein-Echaluce, M. L. (2011). La personalización del aprendizaje: Un objetivo del paradigma educativo centrado en el aprendizaje. Arbor, 187(Extra_3), 123-134.
- Martínez Torán, M. (2016). ¿Por qué tienen tanta aceptación los espacios maker entre los jóvenes?. Cuadern de Investigación en Juventud, 1. Julio 2016. 1-17
- Salinas, J. (2008) Innovación educativa y uso de las TIC. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. ISBN: 978-84-7993-055-4
- Slatter, D., & Howard, Z. (2013). A place to make, hack, and learn: makerspaces in Australian public libraries. The Australian Library Journal, 62(4), 272-284.
- Steiner, C. M., Kickmeier-Rust, M. D., & Albert, D. (2014). Learning analytics and educational data mining: An overview of recent techniques. Learning Analytics for and in Serious Games, 6, 61-75.
- Tecnológico de Monterrey (2014). Aprendizaje y evaluación adaptativos. Reporte EduTrends. Obtenido de <http://www.sitios.itesm.mx/webtools/Zs2Ps/roie/julio14.pdf>

Otros recursos

Canales de YouTube:

TIC e innovación:

<https://www.youtube.com/channel/UCH2FVSKA0tH5zsJ14DxEpKw>

Totemguard: <https://www.youtube.com/user/totemguard>

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>