



Transformación  
Educativa en los  
Centros

**Máster Universitario en  
Dirección y  
Transformación Digital  
de Centros Educativos**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Transformación Educativa en los Centros

**Titulación:** Máster Universitario en Dirección y Transformación Digital de Centros Educativos

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Español

**Modalidad:** No presencial o virtual

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dña. Lorena Aguilar Zapata

### 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. Conocimiento o contenidos (Knowledge)

- **K1** Poseer y comprender los 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.
- **K2** Comprender las nuevas formas y estructuras que demanda la Sociedad del Conocimiento en la educación y las tendencias e innovaciones educativas emergentes en un contexto digital.
- **K3** Describir los nuevos lenguajes comunicativos de la escuela digital.

#### 1.2. Habilidades o destrezas (Skills)

- **S1** Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- **S2** Comunicar conclusiones, conocimientos y razones últimas que son sustentadas a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- **S3** Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.
- **S4** Formular proyectos innovadores que potencien el trabajo en equipo, la innovación, y la creatividad en el ámbito de la Sociedad digital.

#### 1.3. Competencias (Competences)

- **C1** Formular juicios críticos, fundamentados y reflexivos, que integren consideraciones éticas y sociales en el contexto de aplicación del conocimiento especializado.
- **C3** Identificar y clasificar correctamente las diferentes herramientas y plataformas tecnológicas, con el fin de saber seleccionar las más adecuadas para emprender procesos de cambio en centros educativos.
- **C5** Analizar cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en la modernización del centro educativo, y saber responder a los nuevos retos educativos que proponen los ODS.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- La escuela innovadora en el contexto digital: nuevos lenguajes comunicativos.
- Organización para la innovación e integración de las TIC en la educación escolar.
- Tendencias en tecnologías emergentes.

### 2.3. Contenido detallado

#### **Unidad 1. Introducción a la comunicación digital en la escuela.**

Comunicación y Sociedad.  
Concepto TIC.  
Herramientas de comunicación digital.  
Directivas TIC europeas y españolas.  
Integración de las TIC en centros educativos.

#### **Unidad 2. Introducción al concepto de competencia digital.**

Competencia digital del alumnado y del docente.  
Proyectos INTEF para el profesorado.  
Marco Común de Competencia Digital Docente.  
Competencias del MCCDC

#### **Unidad 3. Enseñanza en la era digital: educación transmedia en el centro escolar.**

¿Qué significa educación transmedia?  
Educomunicación y alfabetización mediática.  
Prosumidor.  
Recursos digitales para la organización del centro escolar.

#### **Unidad 4. Técnicas de trabajo en el aula.**

La era de las multipantallas.  
Fomento de la motivación.  
Gamificación en educación.  
Herramientas gamificadas.  
Herramientas para la creación del blog y web.

#### **Unidad 5. Nuevos métodos de aprendizaje**

Aprendizaje online/educación en línea/educación a distancia/EVA.  
Modalidades de e-Learning.  
MOOC, NOOC, SPOC Y COO.  
Modelos xMOOC, cMOOC, sMOOC y tMOOC.

#### **Unidad 6. Sinergia 5G y escuela.**

Informes Horizon 2017-2019.  
5G.  
Hiperconectividad.  
Realidad extendida (XR).  
Tecnologías analíticas.  
Realidad virtual/ realidad aumentada/ realidad mixta.

Blockchain y asistente virtual.  
Inteligencia Artificial.

#### Unidad 7. Diseño de contenidos audiovisuales en educación.

Estrategia audiovisual.  
Técnicas para la creación de audiovisuales.

#### Unidad 8. Aplicación y gestión de la herramienta en la creación de contenidos.

Construcción del recurso: edición y montaje.  
Dónde se publica la píldora didáctica.

### 2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	Horas virtuales sincronicas	Horas virtuales asincronicas
AF1. Clases teóricas	10	0	8	2
AF2. Clases prácticas. Seminarios y talleres	10	0	8	2
AF3. Tutorías	3	0	1	2
AF4. Estudio Individual y trabajo autónomo	52	0	0	0
AF5. Actividades de evaluación	11	0	0	11
AF10 Participación a través de recursos virtuales	11	0	5,5	5,5
AF11 Pruebas de evaluación final	3	0	3	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>25,5</b>	<b>22,5</b>

### 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	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD3	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD6	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.

## 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

- Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la Escuela*, 64, 5–17.
- Cabero, J., & Marín, V. (2014). Miradas sobre la formación del profesorado en TIC. *Enl@ce*, 11(2), 11–24.
- European Commission. (2017). *European digital competence framework for citizens (DigComp)*. <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1315&langId=en>
- Hall, R., Atkins, L., & Fraser, J. (2014). Defining a self-evaluation digital literacy framework for secondary educators: The DigiLit Leicester project. *Research in Learning Technology*, 22. <https://doi.org/10.3402/rlt.v22.21440>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2017). *Marco común de competencia digital docente*.

##### Bibliografía recomendada

- Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A., & Fandos, M. (2016). Digital skills in the Z generation: Key questions for a curricular introduction in primary school. *Comunicar*, 49, 71–79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>
- Marquès, P. (2014). *Competencia digital docente básica* [Presentación]. SlideShare.
- Mentoring Technology-Enhanced Pedagogy (MENTEP). (2019). *Acerca del proyecto MENTEP*. Plataforma de Infancia de España. (2019). *Cibercorresponsales*.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Ediciones Nacionales.

#### 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/direccion-transformacion-digital/#docentes>