



Plataformas  
Colaborativas y  
Herramientas de  
Digitalización de los  
Contenidos

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



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Plataformas Colaborativas y Herramientas de Digitalización de los Contenidos

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

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Español

**Modalidad:** No presencial o virtual

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Alicia Alvarado Escudero

### 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
- **K6** Conocer el funcionamiento de diferentes plataformas y herramientas de digitalización de contenidos.
- **K7** Comprender el concepto y aplicación de Learning Analytics.

#### 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.
- **C7** Diseñar proyectos innovadores en el área de educación, incorporando las tareas, herramientas y estrategias necesarias para su desarrollo, con especial atención a la gestión del cambio.
- **C9** Analizar los medios de comunicación online más adecuados para la difusión del proyecto desarrollado.
- **C10** Comparar y evaluar estrategias de comunicación en Internet y redes sociales.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Dinámicas de aprendizaje en la sociedad digital.
- Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo.
- Tipos de plataformas virtuales: programas de código abierto y código propietario
- Recursos compartidos y derechos de autor.

### 2.3. Contenido detallado

#### **Unidad 1. Plataformas virtuales.**

Contenidos digitales en la enseñanza e-Learning.  
Perfiles de usuario en una plataforma virtual.  
Herramientas que componen las plataformas virtuales.

#### **Unidad 2. Moodle, plataforma virtual de código abierto en EVA.**

Plataformas virtuales: código abierto y código cerrado.  
Claves para elegir una plataforma virtual.  
Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje.  
¿Cómo gestionar un curso virtual en la plataforma Moodle?

#### **Unidad 3. Los MOOC y las nuevas demandas en el ejercicio docente y estudiantil.**

Los MOOC y su influencia en la educación.  
Evolución de los roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje.  
Qué aspectos tener en cuenta al evaluar en EVA.

#### **Unidad 4. Learning Analytics y creación de contenidos educativos digitales.**

Cómo analizar el proceso educativo con LA.  
La importancia de crear contenidos educativos digitales.  
Organización del contenido mediante un guion didáctico.  
El uso de herramientas digitales en la creación de contenidos multimedia.  
Claves para elegir la mejor herramienta digital.

#### **Unidad 5. OCW y herramientas para crear recursos compartidos.**

Los recursos compartidos y las plataformas digitales más utilizadas.  
El uso de los OCW en los centros educativos.  
Las wikis como espacio virtual de contenido compartido.  
La seguridad en los dispositivos y en los contenidos compartidos.

#### **Unidad 6. La propiedad intelectual y los derechos de autor en Internet.**

Propiedad intelectual.  
Derecho de autor y su desconocimiento.  
Límites y excepciones del derecho de autor.  
Cómo hacer uso de Internet sin incumplir la ley.

#### **Unidad 7. Dinámicas de aprendizaje en la sociedad digital. Conectivismo y aprendizaje colaborativo.**

Aprendizaje a lo largo de la vida.  
Repensar en la educación.  
De las TIC a las tecnologías de participación social.  
Nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje.  
El papel del docente en el aprendizaje colaborativo.

#### **Unidad 8. Metodologías colaborativas en el aula.**

El trabajo colaborativo o grupal. Metodologías colaborativas.  
Aprendizaje basado en proyectos y en problemas. Otras metodologías colaborativas.  
Participación.  
Conectivismo.

#### **Unidad 9. Metodologías colaborativas con herramientas mediadas por ordenador.**

Brechas digitales y alfabetización digital.  
Aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador.  
Metodologías colaborativas para la sociedad.  
Aprendizaje ubicuo.

#### **Unidad 10. Plataformas colaborativas.**

Aprendizaje colaborativo y plataformas virtuales.  
Pros y contra del uso de LMS.  
LMS de software libre y propietario.  
Perspectivas de futuro.

#### **Unidad 11. Diseño instruccional.**

Teorías de aprendizaje.  
El diseño instruccional en el: cognitivism, conductismo y constructivismo.  
Modelo representativos de diseños de aprendizaje.  
Diseño instruccional en las TIC.  
De las TIC a las tecnologías del empoderamiento y la participación.  
Learning Analytics.

#### **Unidad 12. El vídeo como recurso colaborativo.**

Ventajas y desventajas del vídeo como recurso colaborativo.  
Los vídeos en Youtube y en Vimeo.  
Ejemplos de canales de vídeos colaborativos.

### **2.4. Actividades formativas**

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	Horas virtuales sincronicas	Horas virtuales asincronicas
AF1. Clases teóricas	15	0	12	3
AF2. Clases prácticas. Seminarios y talleres	15	0	12	3
AF3. Tutorías	3	0	1	2
AF4. Estudio Individual y trabajo autónomo	78	0	0	0
AF5. Actividades de evaluación	39	0	0	18
AF10 Participación a través de recursos virtuales	18	0	9	9
AF11 Pruebas de evaluación final	3	0	3	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>37</b>	<b>35</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
<b>MD1</b>	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.
<b>MD3</b>	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
<b>MD4</b>	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.
<b>MD5</b>	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
<b>MD6</b>	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 finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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. 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 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

Rodríguez, J. I. (2004). Las alfabetizaciones digitales. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 56(3-4), 431-441.

Rugeles, P. A., Mora, B., & Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69542291025.pdf>

Marta-Lazo, C. (2018). *Calidad informativa en la era de la digitalización: Fundamentos profesionales vs. infopolución*. Dykinson.

### Bibliografía recomendada

Acosta, R., Martín-García, A. V., & Hernández, A. (2019). Uso de las metodologías de aprendizaje colaborativo con TIC: Un análisis desde las creencias del profesorado. *Digital Education Review*, 35, 309–323.

Gallego, D. J., & Álvarez, M. (2013). *Capacitación y gestión del conocimiento a través de la web 2.0*. Dykinson.

## **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>