



Metodologías activas
y TIC

**Máster Universitario en
Investigación en Diseño
Universal para el
Aprendizaje y Educación
Inclusiva**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodologías activas y TIC

Titulación: Máster Universitario en Investigación en Diseño Universal para el Aprendizaje y Educación Inclusiva

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano

Modalidad: A distancia

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Elena Sánchez Vizcaíno y Marta Sánchez Martínez

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos o contenidos (knowledge)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

K3. Diferenciar, a nivel avanzado, las estrategias metodológicas y recursos digitales que permiten el diseño para todos.

1.2. Habilidades o destrezas (skills)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

S3. Revisar el papel de las TIC y el uso de metodologías activas con el fin de enriquecer la investigación en torno al diseño para todos.

1.3. Competencias (competences)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

C3. Promover diferentes metodologías, estrategias y herramientas digitales para alcanzar una educación inclusiva, a partir de los últimos avances en investigación para la enseñanza basada en metodologías activas y la transformación digital de los centros educativos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

A partir del análisis de las últimas investigaciones, se estudiarán a nivel avanzado diferentes metodologías, estrategias y herramientas digitales para alcanzar una educación inclusiva. De esta forma, los contenidos se organizarán en 3 bloques.

- Bloque I: Análisis de tendencias de las metodologías de enseñanza y aprendizaje. Incorporación, integración e inclusión de las TIC en la educación.

Este bloque se centra en examinar las tendencias actuales en enfoques pedagógicos, explorando cómo las metodologías de enseñanza y aprendizaje evolucionan en respuesta a los últimos avances tecnológicos. Se analiza de manera crítica la integración de las TIC en la educación, considerando los últimos avances en investigación.

- Bloque II: Pedagogía digital para atender a la diversidad del aula. Redefinición del modelo de enseñanza.

Se abordará la aplicación de la pedagogía digital y mediada como herramienta clave para abordar la diversidad en el aula. Se analizará y valorará la función de las TIC, su integración y el valor añadido que aportan a las diferentes metodologías y estrategias didácticas para atender a la diversidad.

- Bloque III: Recursos y herramientas digitales para alcanzar la inclusión.

A través de este bloque se analizan la accesibilidad a las TIC, así como distintos recursos y herramientas digitales que faciliten la inclusión en entornos educativos.

2.3. Contenido detallado

Tema 1. Diseño Universal para el Aprendizaje, diversidad y aprendizaje: marco teórico e investigación actual

1. La diversidad como norma: fundamentos neuroeducativos, empíricos y normativos
2. Fundamentos y principios del DUA
3. Atención a la diversidad: de la integración a la inclusión
4. Apoyo socioemocional en el aula inclusiva
5. Introducción al Modelo Triádico de Renzulli

Tema 2: TIC, accesibilidad digital e inclusión para la diversidad

1. Conceptualización de las TIC: de herramientas técnicas a recursos mediadores
2. La brecha digital como barrera estructural al aprendizaje
3. Accesibilidad digital: fundamentos conceptuales y marcos normativos
4. El ecosistema de apoyo: el papel de las familias y la comunidad
5. Marcos teóricos para la integración de las TIC en educación inclusiva
6. IA en educación: fundamentos, panorama crítico y dimensión ética
7. Catálogo de recursos y aplicaciones para la atención a la diversidad

Tema 3. Aprender desde la información: Flipped Classroom y Estudios de Caso

1. Definición y origen de la Flipped Classroom
2. Origen y definición de 'El método de Caso'
3. Uso de tecnología e IA en el Flipped Classroom y el Método de Caso
4. Pros y contras desde la perspectiva DUA

Tema 4. Aprender desde el reto y el problema: ABPr y Aprendizaje Basado en Retos

1. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
2. Aprendizaje Basado en Retos (ABR)
3. Tecnología e IA
4. Pros y contras desde la perspectiva DUA

Tema 5. Aprender creando y pensando visualmente: ABP, Design Thinking y Visual Thinking

1. Aprendizaje Basado en Proyectos
2. Definición y origen del Visual Thinking
3. Definición y origen del Design Thinking
4. Pros y contras desde los tres principios del DUA
5. Uso de tecnología e IA en la implementación de las metodologías

Tema 6. Aprender juntos: cooperativo, cooperativo artístico y aprendizaje servicio

1. Origen y definición del aprendizaje cooperativo y colaborativo
2. Origen y definición de Aprendizaje Servicio

3. Uso de herramientas digitales e IA en el aprendizaje cooperativo/colaborativo y el ApS
4. Pros y contras desde la perspectiva DUA

Tema 7. Aprender con el cuerpo, los sentidos y el juego: Gamificación, Performativo y Multisensorial

1. Origen y definición de la metodología de gamificación
2. Uso de herramientas digitales e IA en la gamificación
3. Pros y contras de la gamificación en DUA
4. Ampliar la mirada: aprendizajes dramáticos, corporales y multisensoriales

Tema 8. Competencia digital docente e identidad profesional inclusiva

1. Competencia digital docente e identidad profesional inclusiva
2. Innovación educativa con TIC: diseño, evaluación y madurez digital institucional
3. IA y analítica de datos educativos: tendencias y mirada crítica
4. De la evidencia a la práctica: el/la docente como analista crítico de tendencias

Tema 9. Accesibilidad digital e inclusión: principios, auditoría y curación de recursos educativos

1. Qué entendemos por accesibilidad digital: principios y marco de referencia
2. Criterios prácticos para evaluar la accesibilidad de un recurso o herramienta digital
3. Herramientas y métodos de auditoría de accesibilidad
4. Selección y curación de recursos digitales inclusivos para el aula
5. Aplicación práctica: auditar y adaptar un recurso real

Tema 10. Diseño, práctica y evaluación inclusiva con TIC

1. De la evaluación tradicional a la evaluación inclusiva
2. Instrumentos digitales de evaluación: rúbricas, portafolios y trazabilidad
3. Retroalimentación formativa: inmediatez, personalización y autorregulación
4. Inteligencia artificial aplicada a la evaluación y la retroalimentación

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA
A1	Clases teóricas	18	50%
A2	Clases prácticas. Seminarios y talleres	18	60%
A3	Tutorías	6	70%
A4	Lectura reflexiva del material básico y complementario	22	0%
A5	Estudio individual y trabajo autónomo	40	0%
A6	Actividades de refuerzo y ampliación	10	0%
A7	Actividades de evaluación	36	8,3%
NÚMERO TOTAL DE HORAS		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	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.
MD2	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD3	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.
MD4	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.

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	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación en foros y actividades de aula	10%	
SE2. Actividades dirigidas	30%	
SE3. Prueba final individual	60%	

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE2. Actividades dirigidas	40%	
SE3. Prueba final individual	60%	

3.3. RestriccionesCalificación mínima

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

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

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

- Alba-Pastor, C., Zubillaga, A. y Sánchez-Serrano, J.M. (2015). Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(1), 89-100. <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.14.1.89>
- Alba-Pastor, C., Martínez-Martín, I., Caparrós-Martín, E., Galindo-Domínguez, H., Silva-Laguardia, M. M., Hernández-Portero, G., ... & Villaciervos-Moreno, P. (2022). *Enseñar pensando en todos los estudiantes: El modelo de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)* (Vol. 50). Ediciones SM España.
- Elizondo Carmona, C. (2022). *Neuroeducación y diseño universal de aprendizaje: Una propuesta práctica para el aula inclusiva*. Octaedro
- Vergara Ramírez, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero: El aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso*. Ediciones SM. [\[books.google.com\]](https://books.google.com), [\[aprenderapensar.net\]](https://aprenderapensar.net)