

Innovación, Gobernanza y Tecnología

Máster Universitario en Gestión, Planificación y Liderazgo Educativo

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Innovación Gobernanza y Tecnología
Titulación: Máster Universitario en Gestión, Planificación y Liderazgo Educativo
Carácter: Obligatoria
Idioma: Castellano
Modalidad: No presencial o virtual
Créditos: 4
Curso: 1º
Semestre: 1º
Profesores/Equipo Docente: D. Alberto Emilio López García; Dr. D. Alien García Hernández

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, innovadoras para la dirección, la gestión y la investigación educativa.

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 la gestión y liderazgo en instituciones educativas.
- **S2** Comunicar de manera clara y fundamentada conclusiones, conocimientos y propuestas de mejora a públicos especializados y no especializados en el ámbito educativo, favoreciendo la toma de decisiones informadas.
- **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 en el ámbito de la gestión y el liderazgo educativo.
- **S4** Utilizar diferentes herramientas digitales que faciliten la gestión y la comunicación dentro de los centros educativos.

1.3 Competencias (Competences)

- **C1** Evaluar de forma crítica situaciones organizativas y pedagógicas complejas, proponiendo soluciones fundamentadas que integren criterios éticos y sociales propios del liderazgo educativo.
- **C2** Seleccionar las herramientas necesarias para la gestión de personas en las instituciones educativas, en beneficio de toda la comunidad educativa y de sus diversos entornos de actuación.
- **C3** Analizar información proveniente de diferentes fuentes en educación para la interpretación y resolución de problemas.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- La gobernanza de Internet como herramienta de acceso a la educación.
- Las tecnologías digitales y los proyectos TIC en la gobernanza de los centros educativos.
- Las TIC como herramientas de participación en centros educativos
- eGobernanza: innovación y participación de la comunidad educativa.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1. **Tecnología e Internet en Educación**
Acceso a la tecnología e Internet en Educación.
Tendencias TIC a raíz de la pandemia por COVID-19.
Marco normativo para el uso TIC e Internet en Educación.

Unidad 2. Gobernanza de la tecnología en el centro
La tecnología en el Proyecto Educativo del Centro (PEC).
Política para el uso de la tecnología en el aprendizaje.
Reflexiones para un Proyecto de Educación Digital (PED).

Unidad 3. Transformación Digital Educativa
Transformación digital.
Transformación digital educativa.
Digitalización del centro educativo.

Unidad 4. Ecosistema digital y Portafolio TIC
Ecosistema digital de un centro educativo.
Estrategia de digitalización del centro.
Portafolio de digitalización del centro.

Unidad 5. La tecnología en la revolución educativa
Revolución educativa
Tecnología digital en las tendencias educativas.

Unidad 6. TICs como apoyo de la participación
Participación en el contexto actual
Soporte TIC a la participación comunitaria
Participación y desarrollo de la competencia digital

Unidad 7. Gestión de la innovación en el centro
Definición de innovación
Innovación en el centro educativo
Gestión de la innovación
Cultura de innovación en el centro

Unidad 8. Innovación y participación comunitaria
Pensamiento de diseño: origen y principio
Etapas y herramientas del pensamiento de diseño
Otras herramientas para la innovación: Design Sprint
Innovación, participación y gobernanza

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	Horas virtuales síncronas	Horas virtuales asíncronas
AF1. Clases teóricas síncronas y asíncronas	12	0	6	6
AF2. Clases prácticas. Seminarios y talleres.	12	0	6	6
AF12. Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	9	0	3	6
AF4. Estudio Individual y trabajo autónomo	59	0	0	0
AF5. Actividades de evaluación	8	0	1	7
Total	**100**	**0**	**16**	**25**

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, trasmitir 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:

1. 0 – 4,9 Suspenso (SS)
2. 5,0 – 6,9 (Aprobado (AP)
3. 7,0 – 8,9 Notable (NT)
4. 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará 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 en foros y actividades tutorizadas	5%	10%
SE2. Actividades dirigidas	15%	30%
SE3. Prueba final	60%	80%

Convocatoria extraordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	**MÍNIMO**	**MÁXIMO**
SE2. Actividades dirigidas	20%	40%
SE3. Prueba final	60%	80%

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

Batanaz, L. (2003). Organización escolar: Bases científicas para el desarrollo de las instituciones educativas. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba.
Bazarra, L., & Casanova, O. (2013). Directivos de escuelas inteligentes. SM.
OCDE. (2015). Teaching in focus.
OCDE. (2020). Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina.
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2017). Marco común de competencia digital docente.

Bibliografía recomendada

Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2012). *El ADN del innovador*. Deusto.
McIntosh, E., & Trujillo, F. (2016). *Pensamiento de diseño en la escuela*. SM.
Quicios García, M. P., Ortega Sánchez, I., & Trillo Miravalles, M. P. (2015). Aprendizaje ubicuo de los nuevos aprendices y brecha digital formativa. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 155–166. https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61617

5. DATOS DEL PROFESOR

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/gestion-planificacion-liderazgo-educativo/#docentes