



Diseño de proyectos STEAM-
EDU

**Máster Universitario en
Investigación para el Desarrollo de
Competencias STEAM (Ciencia,
Tecnología, Ingeniería, Artes y
Matemáticas)**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de Proyectos STEAM-EDU

Titulación: Máster Universitario en Investigación para el Desarrollo de Competencias STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas)

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: A distancia

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente:

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

C1 Utilizar el método científico para plantear, desarrollar y analizar investigaciones en la educación STEAM.

C2 Resolver problemas diversos en el ámbito científico-técnico, mediante la planificación del trabajo a realizar, la elección de los procesos de investigación y la identificación de los recursos necesarios, poniendo énfasis en las variables de la investigación.

C3 Aprender a divulgar y a tratar la información en materia de nuevas tecnologías desde un enfoque artístico.

C4 Diseñar investigaciones que recojan el enfoque y las disciplinas STEAM y que consideren los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

C5 Analizar y sintetizar textos científicos que permitan comprender de manera avanzada las nuevas aportaciones de la metodología STEAM.

1.2. Conocimientos y Contenidos

K8 Analizar el proceso para el diseño de investigaciones acordes al modelo científico dentro del ámbito de la educación STEAM.

K9 Identificar nuevas perspectivas y líneas emergentes de investigación en el área de la educación STEAM.

1.3. Habilidades y Destrezas

S2 Planificar la presentación de ideas avanzadas, procedimientos complejos o informes detallados de proyectos de investigación con un alto dominio del lenguaje académico y científico matemático.

S7 Seleccionar técnicas avanzadas de búsqueda bibliográfica y herramientas metodológicas para diseñar trabajos de investigación relacionados con las materias del máster.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- El diseño de proyectos de investigación en el ámbito STEAM-EDU.
- Formulación de preguntas de investigación, la construcción de marcos teóricos y metodológicos
- Planificación de diseños cualitativos, cuantitativos y mixtos aplicables a contextos educativos STEAM.

2.3. Contenido detallado

Módulo 1. El proyecto de investigación STEAM-EDU

Unidad 1. Concepto, tipos y características del proyecto de investigación STEAM-EDU

- Definición de proyecto de investigación STEAM-EDU.
- Tipología de proyectos de investigación en STEAM-EDU.
- Características de un proyecto de investigación de calidad.
- El proyecto de investigación como proceso iterativo.
- Diferencia entre proyecto de investigación y proyecto educativo STEAM.

Unidad 2. Identificación y delimitación del problema de investigación

- Proceso de selección del problema.
- Delimitación del problema.
- La justificación de la investigación.
- Revisión exploratoria de la literatura.
- Planteamiento del problema en el informe de investigación.

Módulo 2. Construcción del marco teórico

Unidad 3. Revisión sistemática y síntesis de la literatura

- Diferencia entre revisión narrativa y revisión sistemática.
- Estrategia de búsqueda sistemática en bases de datos.
- Evaluación de la calidad de los estudios incluidos.
- Síntesis de la evidencia.
- Mapeo de la literatura (scoping review).

Unidad 4. Organización y argumentación del marco teórico

- Función del marco teórico.
- Estructura del marco teórico.
- Uso de fuentes primarias y secundarias.
- Análisis crítico de la literatura.
- Errores frecuentes en el marco teórico.

Módulo 3. Marco metodológico: diseños cualitativos y cuantitativos

Unidad 5. Diseños cualitativos aplicados a STEAM-EDU

- El estudio de caso en investigación STEAM-EDU.
- Etnografía de aula.
- Fenomenología en educación STEAM.
- Criterios de rigor en diseños cualitativos STEAM.

Unidad 6. Diseños cuantitativos aplicados a STEAM-EDU

- Diseños cuasi-experimentales para evaluar programas STEAM.
- Estudios de encuesta en investigación STEAM-EDU.
- Estudios correlacionales en STEAM.
- Análisis secundario de datos.
- Tamaño muestral y potencia estadística.

Módulo 4. Diseños mixtos y rigor científico

Unidad 7. Diseños mixtos y triangulación metodológica

- Justificación de los diseños mixtos en investigación STEAM-EDU.
- Tipología de diseños mixtos.
- El punto de integración en diseños mixtos.
- Triangulación de métodos, fuentes e investigadores.
- Retos y recursos adicionales de los diseños mixtos.

Unidad 8. Criterios de rigor, validez y fiabilidad en investigación

- Validez interna en investigación cuantitativa.
- Validez externa y transferibilidad.
- Fiabilidad y consistencia en investigación cuantitativa.
- Credibilidad y confirmabilidad en investigación cualitativa.
- El rigor en diseños mixtos.

Módulo 5. Planificación y gestión del proyecto de investigación

Unidad 9. Planificación, cronograma y gestión del proyecto

- Fases del proyecto de investigación STEAM-EDU.
- Herramientas de planificación.
- Gestión del trabajo colaborativo en equipos de investigación.
- Acceso al campo.
- Gestión de imprevistos.

Unidad 10. Protocolo de investigación y comunicación de resultados

- El protocolo de investigación.
- Redacción del informe de investigación.
- Presentación oral de resultados.
- Difusión de resultados a la comunidad educativa.
- El proyecto de investigación como punto de partida.

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)

A1	Clases teóricas	15	66%
A2	Clases prácticas. Seminarios y talleres	15	73%
A13	Trabajos individuales o grupales	6	0%
A4	Lectura reflexiva del material básico y complementario	29,5	0%
A5	Estudio individual y trabajo autónomo	59,5	0%
A6	Actividades de refuerzo y ampliación	10	0%
A14	Participación a través de recursos virtuales	12	0%
A15	Prueba de evaluación final	3	100%
TOTAL		150	24

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
A1	Clases teóricas	Clases teóricas. Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor, trabajos de los estudiantes, etc.), que serán grabadas para su revisión posterior, considerando que la visualización en diferido no sustituye el porcentaje de participación síncrona vinculado a esta actividad. Se trata de sesiones de carácter síncrono y asíncrono según el porcentaje indicado en las correspondientes fichas de asignatura y materia.
A2	Clases prácticas. Seminarios y talleres	Clases prácticas en las que se realizarán tareas de aplicación y profundización en un tema, con el objetivo de ampliar o profundizar sobre los contenidos de los temas o completar las clases expositivas. Se trata de sesiones de carácter síncrono y asíncrono según el porcentaje indicado en las correspondientes fichas de asignatura y materia.
A4	Lectura reflexiva del material básico y complementario	Tareas de reflexión sobre materiales y lecturas alojadas en los Campus Virtuales de las diferentes asignaturas.

A5	Estudio individual y trabajo autónomo	El alumnado de forma individual y autónoma trabaja los contenidos de la asignatura para la adquisición de los conocimientos concretos de esta, tanto teóricos como prácticos. Durante esta actividad, el alumnado aprende de forma autodirigida asumiendo la responsabilidad de su propio aprendizaje.
A6	Actividades de refuerzo y ampliación	Actividades individuales de profundización que permiten ampliar, revisar y consolidar los resultados de aprendizaje mediante lecturas especializadas, análisis crítico de artículos científicos, ejercicios de revisión bibliográfica, estudio de casos de investigación o elaboración de reflexiones académicas. Estas actividades se desarrollan de manera independiente y complementan el trabajo realizado en las clases prácticas (AF2), aportando una perspectiva de investigación y análisis avanzado.
A13	Trabajos individuales o grupales	De manera individual o en grupos reducidos de estudiantes, se realiza un trabajo o proyecto solicitado por el profesor con una serie de características u objetivos que tienen que elaborar de forma individual o grupal en función de lo que determine cada docente. Estos trabajos pueden ser proyectos, ensayos, análisis, investigaciones, etc.
A14	Participación a través de recursos virtuales	Participación síncrona o asíncrona, a través de las diferentes herramientas de interacción, incluidos los foros.
A15	Pruebas de evaluación final	Realización de exámenes conceptuales y/o proyectos (prueba final ordinaria y extraordinaria) sobre los temas tratados en la asignatura.
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 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 de 2003), 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 en foros y actividades de aula	10%	
SE2. Evaluación de 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 en foros y actividades de aula	0%	
SE2. Evaluación de 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 una escala de 0-10, siendo 0 la nota mínima y 10 la máxima. 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

- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE.
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach* (3rd ed.). SAGE.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31-43.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002>
- Punch, K. F. (2016). *Introduction to Social Research* (3rd ed.). SAGE.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (Eds.) (2010). *Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioral Research* (2nd ed.). SAGE.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE.
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33(7), 14–26

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/investigacion-desarrollo-competencias-steam/>