



Entornos para la Enseñanza y el Aprendizaje con TIC.

Plataformas, herramientas y modalidades

**Máster Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación para el Aprendizaje Digital**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Entornos para la enseñanza y el aprendizaje con TIC. Plataformas, herramientas y modalidades

**Titulación:** Máster Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** a distancia

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Isidro Marín Gutiérrez; Dr. D. Virgilio García Aparicio; Dr. Dr. Dña. Lorena Laiglesia; y Dr. Dña. Marta Marín del Pozo y Dr. D. Alejandro Ignacio Rodríguez Simón.

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender 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.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG1 Ser capaz de identificar y comprender las teorías, los modelos pedagógicos y las metodologías de enseñanza y para el aprendizaje mediado a través de TIC.

CG2 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CG6 Ser capaz de desarrollar intervenciones didácticas innovadoras basadas en formas de aprendizaje activo, atendiendo a las demandas de la sociedad digital.

CG7 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CG8 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG9 Ser capaz de comprender los procesos comunicativos digitales y ser capaz de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE1 Conocer cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje y comprender cómo afecta a las diferentes modalidades educativas: *elearning*, *blearning* y presenciales.

CE2 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE5 Reconocer, comprender y saber aplicar en el aula las tendencias e innovaciones educativas con TIC.

CE15 Buscar y analizar información sobre el uso de las TIC en contextos educativos para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la innovación educativa.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Comprender el contexto de la Sociedad Digital y su influencia y retos que se plantean en el ámbito de la educación y el aprendizaje.
- Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.
- Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- Comprender los principios de interacción en la sociedad hiperconectada.
- Reconocer los aspectos funcionales, tecnológicos, educativos-pedagógicos y comunicativos de las plataformas y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje.
- Ser capaz de reconocer y analizar las teorías y modelos de implementación de las TIC en la práctica docente y saber aplicarlos.
- Comprender la función de las TIC y su integración en las diferentes modalidades de enseñanza.
- Reconocer los componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar la importancia y necesidad de la adquisición de competencias y habilidades digitales y mediáticas en el contexto educativo.
- Diseñar y aplicar estrategias que favorezcan una alfabetización digital y en medios completa.
- Reconocer y ser consciente de las tendencias educativas en el contexto de la Sociedad Digital.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.
- Ser capaz de analizar los datos generados en las plataformas en el proceso de enseñanza y aprendizaje digital.
- Conocer las características del aprendizaje adaptativo con el uso de TIC.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación.
- Conocer los principios básicos de la Neuroeducación.
- Comprender los principios básicos de la computación afectiva y la robótica en la educación.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza: presencial, blearning y elearning.
- Características funcionales de las plataformas virtuales de enseñanza y para el aprendizaje.
- Teorías de aprendizaje.
- Modelos de comunicación.
- Rol del profesorado y alumnado.

### 2.3. Contenido detallado

#### **Unidad 1. Tecnologías y medios para la educación en la e-Sociedad**

- De los medios tradicionales a la web 3.0: La información ubicua, atemporal e inmediata.
- Evolución y fundamento de la tecnología educativa.
- Transformar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).
- Ventajas e inconvenientes de la tecnología educativa y de las plataformas digitales.

#### **Unidad 2. Las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza (ampliar)**

- Modelos de distribución TIC en el aula
- La modalidad presencial.
- El blended learning (b-learning)
- E-Learning o educación en línea
- Tendencias actuales en modalidades digitales: Flipped classroom, MOOC y apps

#### **Unidad 3. Teorías del aprendizaje**

- El conductismo y el cognoscitivismo
- Constructivismo y la Gestalt.
- Teoría del procesamiento de la información
- Estilos de aprendizaje: Visual, auditivo y kinestésico
- Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner
- Daniel Goleman y la Inteligencia emocional

#### **Unidad 4: Modelos de comunicación**

- La comunicación como sistema
- La aguja hipodérmica de Lasswell
- El modelo de la comunicación masiva de Schramm
- La comunicación digital: Bidireccionalidad, ubicuidad e inmediatez
- Teoría de redes sociales y nodos digitales: Hacia una educación colaborativa.
- Por un nuevo modelo de comunicación: Modelo EMIREC

#### **Unidad 5. Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).**

- Definición y origen de los PLE
- Elementos o componentes del PLE
- La Red Personal de Aprendizaje (PLN)
- El PLE en entornos presenciales, virtuales y profesionales
- Herramientas, mecanismos y actividades.
- Algunas experiencias y plataformas PLE

#### **Unidad 6. Gamificación, Serious Games y Juegos Digitales.**

- Diferencias entre gamificación, serious games y juegos digitales
- La motivación intrínseca y extrínseca en los procesos lúdicos
- Los juegos de escape o Escape Room como herramienta educativa
- Dronótica en la enseñanza
- Revisión de algunas plataformas digitales gamificadas
- Impacto de los juegos en la educación

#### **Unidad 7. Los Entornos Colaborativos en la Educación.**

- La colaboración en comunidades virtuales de aprendizaje
- Fundamentos psicodidácticos del aprendizaje colaborativo
- Situaciones didácticas que favorecen el aprendizaje colaborativo
- Los recursos en los entornos formativos digitales

#### **Unidad 8. Plataformas Digitales para la enseñanza.**

- Tipos de Plataformas Digitales
- Plataforma Educativas en Entornos Virtuales
- Selección de Plataformas Digitales para el Aprendizaje
- En Práctica
- Ventajas y Desventajas de las Plataformas Digitales Educativas

**Unidad 9. El hipermedia y audiovisual educativo.**

- Historia y lenguaje audiovisual
- Uso educativo del audiovisual en el aula y en la web
- Las aplicaciones multimedia
- El diseño del contenido educativo en video

**Unidad 10. El rol del profesor y del alumno.**

- Interacciones en modalidad presencial
- Papel activo del alumnado en modalidad presencial: flipped classroom, ABP y ABPr
- Interacciones en modelos formativos apoyados en el aprendizaje virtual (e-learning)
- Los MOOC: un reto para la innovación educativa y pedagógica
- El profesor como diseñador y evaluador de la asignatura
- Papel activo del alumno

**Unidad 11. Las fuentes de información documental y científica.**

- Concepto y tipos de fuentes
- Los recursos digitales y sus principios: Idoneidad, actualidad, referencialidad
- Los motores de búsqueda generalista: Ventajas y desventajas
- Repositorios especializados de documentación científica y académica
- Los metadatos y descriptores

**2.4. Actividades formativas**

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)
AF1	Participación asíncrona	30	0%
AF2	Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	30	0%
AF3	Estudio individual y trabajo autónomo	38,25	0%
AF4	Tutorías	10,5	0%
AF5	Acciones formativas complementarias	3	0%
AF7	Actividades de evaluación	38,25	40%
TOTAL		150	

**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), 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		10%
SE2. 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 presenciales correspondientes.

#### Convocatoria extraordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación		0%
SE2. 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 la prueba final.

#### Asistencia

La asistencia a las clases on-line no es obligatoria, aunque se recomienda encarecidamente al alumno su visualización. La asistencia al examen sí que es obligatoria, no pudiendo realizarse en ningún caso de manera online.

#### 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.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Area Moreira, M., San Nicolas Santos, M. B., & Sanabria Mesa, A. L. (2018). Virtual classrooms in face-to-face tertiary education: the student perspective. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación A Distancia*, 21(2), 179-198.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.
- Doménech Villa, R. (2012). Medios, recursos didácticos y tecnología educativa. *Educatio Siglo XXI*, 30(1), 343-346.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.
- Sevillano García ML. (2011). *Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa*. Harlow : Pearson Prentice Hall.
- Urbina, S., & Salinas, J. (2014). Campus virtuales: una perspectiva evolutiva y tendencias. RED. *Revista de Educación a Distancia*, (42).

### Bibliografía recomendada

- Donovan, T. (2017). *It's all a game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Parkin, S. (2016). *Death by Video Game*. New York: Melville House.
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Planells de la Maza, A.J. (2015). Diseño de juegos orientado al sistema lúdico en D. Aranda (Ed.), *Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: UOC.

## 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/TIC-educacion/#masInfo#profesores>