



PROPUESTAS
EDUCATIVAS
MEDIADAS POR
TICS

Máster Universitario en
Procesos Educativos de
Enseñanza y
Aprendizaje
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Propuestas educativas mediadas por TIC: Diseño didáctico y metodologías de aprendizaje

Titulación: Máster Universitario en Procesos Educativos de Enseñanza y Aprendizaje

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. D^a Alexandra Santamaría Urbieto, Dra. D^a Laura Serrano Fernández

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.

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 de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE7 Analizar distintas técnicas e instrumentos de actualidad para la enseñanza personalizada,

así como su utilidad y aplicación para el aula ordinaria.

CE8 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.

CE9 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE10 Emplear plataformas y herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje con TIC en función de las necesidades de los aprendices y sus diferentes niveles.

CE11 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE12 Conocer las mecánicas del juego y la simulación y saber aplicarlas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE13 Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- 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 componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TICs, de manera creativa y original.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación y aplicarlo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Diseño de cursos en línea: selección de plataformas, diseño de secuencias didácticas, presentación del contenido, herramientas de evaluación, etc.
- Metodologías de enseñanza con el uso de TICs: *Flipped Classroom*, Aprendizaje Basado en Proyectos o Investigación, etc.

2.3. Contenido detallado

UNIDAD 1
COMPETENCIAS DIGITALES NECESARIAS PARA LOS ALUMNOS

Objetivos

1. El Concepto de Competencia
 - 1.1. Tipos de Competencias
2. La Competencia Digital
 - 2.1. La Competencia Digital en los docentes

- 2.2. La Competencia Digital en los alumnos
3. Los aportes de la Competencia Digital al proceso de enseñanza–aprendizaje 1
4. La importancia de las Competencias Digitales
 - 4.1. Competencia Digital número 1: Búsqueda por Internet
 - 4.2. Competencia Digital número 2: La gestión de la Información
 - 4.3. Competencia Digital número 3: Como crear multimedia
 - 4.4. Competencia Digital número 4: El trabajar en equipo y la colaboración en línea
 - 4.5. Competencia Digital número 5: La conexión virtual
 - 4.6. Competencia Digital número 6: La gestión y el control de la identidad digital
 - 4.7. Competencia Digital número 7: Las redes sociales y su participación
 - 4.8. Competencia Digital número 8: Conocimiento de los derechos de autor
 - 4.9. Competencia Digital número 9: La creación y gestión de las aulas virtuales
 - 4.10. Competencia Digital número 10: Trabajar con tabletas
5. Competencias Digitales del Docente del Siglo XXI
6. Bibliografía

UNIDAD 2:

CÓMO IMPLANTAR LAS TICS EN EL AULA. LA WEB 2.0. COMO RECURSO EDUCATIVO

Objetivos

1. La Web 2.0 como recurso educativo
2. Características educativas de la Web 2.0.
 - 2.1. Algunas de las ventajas e inconvenientes de la Web 2.0.
 - 2.2. Recursos pedagógicos de la Web 2.0.
3. Cómo implantar la Web 2.0. en los proceso de enseñanza- aprendizaje
4. Los Proyectos de Innovación o proyectos TIC en los centros educativos
5. Herramientas Web 2.0. de interés educativo
6. La transición desde la Web 2.0. a la Web 3.0.
7. Bibliografía

UNIDAD 3:

DISEÑO DE UNIDADES DIDÁCTICAS MULTIMEDI

Objetivos

1. Introducción
2. Principios generales en el diseño de materiales
3. Tipos de materiales educativos
4. Aspectos importantes en el diseño de materiales educativos
5. Elementos del material formativo
 - 5.1. Objetivos
 - 5.2. Contenidos
 - 5.3. Metodología
 - 5.4. Elaboración de contenidos y actividades de formación
6. El diseño del material
 - 6.1. Recomendaciones en los diseños
 - 6.2. Diseño de la interfaz multimedia
 - 6.3. Concepción general del contenido
 - 6.4. Utilización de técnicas de autoedición
 - 6.5. Características de los recursos expresivos
 - 6.6. Fases para la elaboración de materiales educativos
 - 6.7. Punto de partida
7. Elementos del material formativo

8. Bibliografía

UNIDAD 4: DISEÑO DE RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

Objetivos

1. La concreción curricular
2. Los recursos digitales educativos
3. El Objeto Digital Educativo como modelo
 - 3.1. Concepto de Objeto Digital Educativo (DLO)
 - 3.2. Tipos de DLO
 - 3.1. ¿Qué es un Objeto de Aprendizaje?
4. El diseño estructural del DLO
5. Características del diseño audiovisual
6. La accesibilidad en los recursos digitales educativos
7. Los estándares para el diseño de recursos digitales educativos
8. Software para el diseño
 - 8.1. Hot Potatoes
 - 8.2. Lim
 - 8.3. JClic
 - 8.4. Constructor Atenex
 - 8.5. eXe Learning
 - 8.6. Adobe Flash
9. El guión multimedia
10. Recopilación de activos
11. Guía didáctica y material multimedia
12. Pilotaje, versión beta y publicación de la versión definitiva
13. Bibliografía

UNIDAD 5: MODELOS DE FORMACION ONLINE

Objetivos

1. Modelos de formación online
2. Las plataformas educativas
3. Modelos de formación online, otro punto de vista
 - 3.1. Modelos basados en la tecnología
 - 3.2. Modelos basados en el docente
 - 3.3. Modelos basados en el alumno
 - 3.4. Modelos basados en los contenidos
 - 3.5. Modelos basados en la interacción entre iguales
4. Definición de elearning
5. Ventajas del elearning
6. Tendencias futuras
7. Algunas tendencias tecnológicas del elearning en el 2017
8. Desarrollo y gestión de contenidos elearning. Aspectos claves en el diseño
9. Fases del proyecto
 - 9.1. Fase de definición
 - 9.2. Fase de diseño
 - 9.3. Fase de desarrollo y producción
 - 9.4. Fase de entrega e implantación
 - 9.5. Herramientas de soporte y desarrollo para la gestión de proyectos
10. El elearning en los procesos de enseñanza y aprendizaje

11. Papel del profesorado en el elearning
12. Bibliografía

UNIDAD 6:

TECNOLOGÍAS EMERGENTES AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

Objetivos

1. ¿Qué son las Tecnologías Emergentes?
2. Robótica y Educación
 - 2.1. Las fases de la Robótica Educativa
3. La Realidad Aumentada
 - 3.1. Tendencias de la Realidad Aumentada
 - 3.2. Aplicaciones
4. La revolución en la formación de habilidades: Simuladores y Videojuegos
 - 4.1. Los Simuladores en educación. Ventajas e inconvenientes
5. Gamificación
 - 5.1. La Gamificación y los juegos
 - 5.2. Los seis pasos de la Gamificación
 - 5.3. La motivación en los juegos
 - 5.4. Gamificación y Educación
 - 5.5. Algunas herramientas de Gamificación
6. El aprendizaje móvil, Mobile Learning
 - 6.1. El dispositivo móvil en educación
 - 6.2. Características del Mobile-Learning
 - 6.3. Ventajas educativas del Mobile-Learning
 - 6.4. ¿Qué aportan las redes sociales móviles?
7. Bibliografía

UNIDAD 7:

METODOLOGIAS DE ENSEÑANZA MEDIANTE EL USO DE TICS

Objetivos

1. Definición de Estrategia pedagógica
2. Métodos de Aprendizaje
3. Métodos de Expositivos
4. Métodos de Aplicación
 - 4.1. Métodos de Demostración Práctica
 - 4.2. Material de Apoyo para el Trabajo
 - 4.3. Ejercicios Basados en Casos o Escenarios
 - 4.4. Juegos de Rol
 - 4.5. Simulaciones Simbólicas y Juegos Serios
 - 4.6. Investigación Guiada
 - 4.7. Trabajos en Proyectos
5. Métodos Colaborativos
 - 5.1. Discusiones Guiadas en línea
 - 5.2. Trabajo Colaborativo
 - 5.3. Tutoría entre Iguales
6. Resumen de las metodologías y formatos pedagógicos
7. Modelo Pedagógico y Modelo Didáctico
8. Principales modelos Innovadores
9. Bibliografía

UNIDAD 8:

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE INNOVADORAS

Objetivos

1. Modelo Pedagógico y Método Didáctico
2. Metodologías Innovadoras de enseñanza y aprendizaje
 - 2.1. Metodologías de aprendizajes relacionadas con m-learning
 - 2.1.1. Metodología Flipped Classrrom
 - 2.1.2. Metodología de Aprendizaje Basado en Juegos
 - 2.1.3. Gamificación
 - 2.1.4. Metodología Mastery Learning Gamification
 - 2.2. Metodologías de aprendizaje inductivo
 - 2.2.1. Metodología Basada en Proyectos
 - 2.2.2. Metodología de Aprendizaje por Indagación
 - 2.2.3. Metodología Design Thinking
 - 2.3. Metodologías de aprendizaje Social
 - 2.3.1. Metodología de Aprendizaje Cooperativo
 - 2.3.2. Aprendizaje Basado en el Pensamiento
 - 2.3.3. Metodología de Aprendizaje Colaborativo
 - 2.3.4. Aprendizaje Basado en Competencias
 - 2.4. Metodologías híbridas inductivas-deductivas
 - 2.4.1. Metodología JITT
3. Bibliografía

UNIDAD 9:

LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM

Objetivos

1. El concepto de Flipped Classroom
2. Orígenes del Flipped Classroom 5
3. Reflexiones sobre el modelo tradicional de clase magistral 5
4. Algunos modelos similares
 - 4.1. Flipped learning
 - 4.2. Flipped mastery learning
 - 4.3. Flipped adaptative learning
 - 4.4. Flipped learning + gamificación
 - 4.5. Flipped learning+ Aprendizaje Colaborativo
 - 4.6. Flipped learning + Aprendizaje basado en retos
5. Fundamento del modelo. ¿Por qué ahora?
6. Obstáculos de su puesta en práctica
7. Importancia del apoyo familiar en el modelo Flipped Classroom
8. Cómo desarrollar el modelo Flipped Classroom en nuestras clases
9. Herramientas útiles para el modelo Flipped Classroom
10. Bibliografía

UNIDAD 10:

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Objetivos

1. Introducción
2. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?
 - 2.1. La emergencia de los distintos tipos de ABP
3. El proceso de trabajo
4. Los fundamentos del ABP
5. Los elementos de la tarea
 - 5.1. El problema
 - 5.1.1. Variantes de la tarea

- 5.1.2. La elaboración de problemas
- 5.2. Variables del problema
 - 5.2.1. Relevancia, ámbito y complejidad
 - 5.2.2. El grupo
- 6. Las evaluación en el ABP
- 7. Resultados del ABP
- 8. Una selección de herramientas TIC para el Aprendizaje Basado en Proyectos
- 9. Bibliografía

UNIDAD 11:

EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Objetivos

- 1. Introducción
- 2. Distinciones entre Aprendizaje Cooperativo, Colaborativo, Competencia e Individualismo
- 3. Conceptos básicos sobre el Aprendizaje Colaborativo
 - 3.1. La organización del Trabajo Cooperativo en el aula
 - 3.2. Características del Aprendizaje Cooperativo
 - 3.3. Ámbitos de actuación
- 4. Principales Técnicas Cooperativas
 - 4.1. Técnicas simples
 - 4.2. Técnicas complejas
- 5. Ventajas del Aprendizaje Cooperativo
- 6. Algunas herramientas TIC para aplicar el Aprendizaje Cooperativo
- 7. Bibliografía

UNIDAD 12:

LA EVALUACIÓN MEDIANTE LAS HERRAMIENTAS TIC

Objetivos

- 1. La evaluación formativa. Evaluación del progreso y del conocimiento
- 2. Herramientas digitales para una evaluación formativa
- 3. Ideas y herramientas TIC para la evaluación de los alumnos
- 4. Herramientas para la creación de evaluaciones, test y encuestas online
- 5. Las Rúbricas. Diseño y utilización
 - 5.1. Herramientas para la creación de rúbricas

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (sesiones síncronas)
AF1	Clases teóricas asíncronas	10	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	10	0%
AF3	Tutorías	8	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	44	0%
AF5	Actividades de evaluación	28	10%
TOTAL		100	

Metodologías docentes:

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	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	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.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD6	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.
MD7	Autoevaluación	Valoración de los propios conocimientos, aptitudes y adquisición de competencias.
MD8	Heteroevaluación	Evaluación del alumno realizada por el profesor

2.5. Actividades Dirigidas

Estudio y trabajo individual del alumno utilizando los manuales, las notas de clase, las actividades y ejercicios facilitados por el profesor, todos ellos disponibles en el campus virtual. El alumno tendrá que realizar cuatro actividades, seleccionadas por el profesor entre las diversas actividades propuestas para el master: participación asíncrona a través de las diferentes herramientas de interacción sobre lecturas previas y temas de discusión, reseñas, informes, portafolios y diversas actividades de síntesis relacionadas con la asignatura.

Además el alumno tendrá que participar en dos foros sobre la temática de la asignatura. Su actividad en los mismos determinará su calificación de participación.

El alumno tendrá a su disposición un test de autoevaluación para cada uno de los temas.

El trabajo en grupo se llevará a cabo online mediante la elaboración de salas privadas. Los alumnos deben debatir sobre casos prácticos y hacer una puesta en común final.

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

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación		10%
SE2. Actividades dirigidas		50%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)		40%

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

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación		0%
SE2. Actividades dirigidas		60%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)		40%

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

Asistencia asíncrona.

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.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Area, M. (2008). Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Ed. Síntesis.
- Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. *Revista de Educación*, 352, 77-97.
- Area, M. y Adell, J. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet* (391-424). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Brazuelo, F. y Gallego, D. (2011). *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Editorial MAD. Sevilla.
- Castellanos, J. et al (2011). *Las TIC en la educación*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid.
- Lara, T. (2012). M-learning: cuando el caballo de Troya entró en el aula. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords.), *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona: Espiral.
- Pérez, A. (2011). Escuela 2.0. Educación para el mundo digital. *Revista estudios de juventud*, 92, 63-86. Disponible en: <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-06.pdf>
- Touron, J. y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, 196-231.

Bibliografía recomendada

- Bringué, X. y Sádaba, C. (2009). *La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Ariel.
- Cordón, J., Alonso, J. y Gómez, R. (2012). *Las nuevas fuentes de información: información y búsqueda documental en el contexto de la Web 2.0*. Madrid: Larousse y Ediciones Pirámide.
- Gallego, D. y Álvarez, M. (2013). *Capacitación y gestión del conocimiento a través de la web 2.0*. Madrid: Dykinson.
- Habgood, J. y Overmars, M. (2011). *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners (Book & CD)* Apress. 2006. 336.
- Herrero, J. (2012). *Aprendizaje por proyectos y metodología TIC: experiencias de aula*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Kapp, K., Blair, L. y Mesch, R. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. San Francisco.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. McGraw-Hill

Otros recursos

- Fundación Telefónica (2016). Prepara tu escuela para la sociedad digital. Claves para sumarse al cambio. Madrid: Fundación Telefónica. Disponible en:
- https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/482/
- Johnson, L., et al. (2016). NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en: <http://research.unir.net/wp-content/uploads/2016/05/2016-nmc-horizon-report-HE-ES.pdf>
- Anderson, J. (2010). ICT Transforming Education. A Regional Guide. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216E.pdf>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. D ^a Alexandra Santamaría Urbieta
Departamento	Educación
Titulación académica	Máster en TIC Aplicadas a la Educación y Formación, Doctora en Traducción
Correo electrónico	asantamaria@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Traducción por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidad del País Vasco.</p> <p>Ha realizado el Máster Universitario de formación de profesorado de Educación Secundaria, Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas y el Máster Universitario en español y su cultura: desarrollos profesionales y empresariales además de varios cursos de postgrado y de doctorado.</p> <p>Anteriormente ha sido profesora en la Universidad Camilo José Cela (<i>Early Teaching of a Second Language</i>), así como en distintos colegios en los que he impartido las asignaturas de inglés y de alemán. Asimismo, como docente de español para extranjeros, ha podido desarrollar esta función en diferentes organizaciones no gubernamentales, entre las que se encuentra CEAR (Comisión Española de Ayuda al Refugiado).</p> <p>Por último, y con el objetivo de innovar en su práctica docente y aportar la máxima calidad a sus clases, asiste con frecuencia a congresos en los que aporta y comparte su punto de vista sobre aspectos relacionados con su actividad investigadora.</p>

Nombre y Apellidos	Dra. D ^a Laura Serrano Fernández
Departamento	Educación
Titulación académica	Máster en TIC Aplicadas a la Educación y Formación, Doctora en Traducción
Correo electrónico	lserrano@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa

Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Titulada en Magisterio especialidad de Educación Especial Primaria, y lengua extranjera, Máster en TIC Aplicadas a la Educación y Formación en la Universidad Autónoma de Madrid y la especialización en Técnico E-Learning de la Escuela Julián Besteiro. La fase final de mi formación curricular actual culminó con la adquisición de la titulación de Doctora en el área de Educación.</p> <p>Mi trayectoria laboral se encuentra focalizada en desarrollar las competencias adquiridas durante la formación curricular y académica. En la actualidad ejerzo como docente así como jefa de estudios del centro Colegio Cambrils. Pertenezco al grupo de investigación "Inclusión social y laboral de personas con discapacidad intelectual", de la Universidad Autónoma de Madrid, desde el año 2016. He participado en diversos congresos internacionales no sólo como ponente sino como comité científico. Mi experiencia docente incluye experiencias como formadora de asociaciones de voluntarios (Desarrollo y Asistencia, 2016) y fundaciones educativas (Fundación Arenales, 2016 – Actualidad) o en niveles universitarios (UNIR, 2018).</p>