

A large, light grey profile of Nebrija, the founder of the University of Salamanca, is positioned in the upper right background. The profile shows him wearing a cap and a ruffled collar, looking towards the right.

Herramientas para  
la innovación  
educativa a nivel de  
aula

**Máster Universitario  
en Calidad e  
Innovación Educativa**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Herramientas para la innovación educativa a nivel de aula

**Titulación:** Máster Universitario en Calidad e Innovación Educativa

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** A distancia

**Créditos:** 5

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D<sup>a</sup>. Eva M<sup>a</sup> Gómez Álvarez

### 1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Conocimientos o contenidos (*knowledge*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**K5:** Identificar políticas de innovación en organización y gestión de los centros educativos, tanto en el ámbito europeo como el español.

**K6:** Comparar y relacionar el contexto educativo y sus objetivos para el diseño de programas de innovación educativa.

#### 1.2. Habilidades o destrezas (*skills*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**H6:** Utilizar las políticas de innovación educativa en diferentes ámbitos regionales.

**H7:** Diseñar programas para la innovación educativa en un contexto concreto.

**H8:** Utilizar herramientas juegos y recursos digitales en el contexto de un programa de innovación educativa.

#### 1.3. Competencias (*Competences*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**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** Proponer y organizar actividades y tareas propias de la gestión de la calidad y la innovación en instituciones educativas.

**CG2** Adaptar e incorporar el uso de las nuevas tecnologías para la evaluación y la gestión de la calidad en los centros educativos.

**CG3** Valorar y promover el trabajo en equipo e interdisciplinar en contextos educativos.

**CG4** Planificar y dirigir procesos de innovación y mejora educativa.

**CG5** Comunicar de forma clara conocimientos y conclusiones en el ámbito de la calidad y la innovación educativa.

**CG6** Expresar actitudes positivas hacia la innovación y la evaluación de la calidad como medio de mejora continua en educación.

**CE5** Comparar y valorar las bases que definen y justifican a la innovación educativa.

**CE6** Definir estrategias de innovación didáctica que puedan guiar y evaluar un modelo docente eficiente en las diversas áreas curriculares.

**CE7** Aplicar metodologías, técnicas, instrumentos y procedimientos rigurosos y avanzados para la innovación, evaluación y gestión de la calidad de los centros educativos.

**CE8** Utilizar juegos y recursos digitales como parte de un programa para la Innovación educativa.

**CE9** Compilar diferentes herramientas de trabajo para la Innovación educativa.

**CE10** Analizar las políticas de Innovación educativa en el ámbito autonómico, español y europeo.

**CE11** Analizar los datos obtenidos en una investigación y realizar una interpretación crítica del resultado.

**CE12** Elaborar proyectos e informes de investigación, innovación y cambio para la mejora de la calidad de centros educativos.

**CE13** Planificar y organizar programas para la Innovación en la Educación.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
- La innovación educativa en el ámbito europeo y español.
- La innovación educativa en el ámbito de las comunidades autónomas.
- La innovación educativa vinculada al desarrollo de buenas prácticas.
- Gestión y difusión del impacto de los programas de innovación educativa.

### 2.3. Contenido detallado

#### Unidad 1. La Gamificación educativa

- 1.1. Conceptualización metodológica
- 1.2. Objetivos de la gamificación educativa
- 1.3. Tipos y elementos de la gamificación educativa
- 1.4. ¿Qué no es gamificación?
- 1.5. Ámbitos de aplicación
- 1.6. Gamificación y aprendizaje significativo
- 1.7. Gamificando para educar
- 1.8. Aplicación práctica de la gamificación
- 1.9. Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
- 1.10. Ejemplos de herramientas y aplicaciones digitales

**Unidad 2. Pedagogía inversa o Flipped Classroom**

- 1.1. Los recursos educativos abiertos (REA)
- 1.2. Repositorios
- 1.3. Modelo pedagógico Flipped classroom
- 1.4. Metodología tradicional vs metodología Flipped Classroom
- 1.5. El rol docente en el modelo pedagógico Flipped Classroom
- 1.6. El papel de las familias.
- 1.7. Puesta en marcha del modelo Flipped Classroom.
- 1.8. Construcción de materiales didácticos
- 1.9. Aplicación práctica en el aula
- 1.10. Herramientas digitales para la aplicación de Flipped Classroom

**Unidad 3. El aprendizaje colaborativo**

- 1.1. El grupo: conceptualización, estructura, dinámica interna, relaciones de interdependencia.
- 1.2. Roles dentro del grupo.
- 1.3. Liderazgo
- 1.4. Técnicas de análisis de grupos
- 1.5. Introducción al aprendizaje colaborativo
- 1.6. Aprendizaje cooperativo
- 1.7. Características del aprendizaje cooperativo.
- 1.8. Aplicación práctica del aprendizaje cooperativo
- 1.9. ¿Cómo se evalúa el aprendizaje cooperativo?
- 1.10. Herramientas digitales para la aplicación del aprendizaje cooperativo
- 1.11. Ejemplos de aula y proyectos de éxito.

**Unidad 4. El aprendizaje basado en proyectos**

- 1.1. El aprendizaje basado en proyectos
- 1.2. Puesta en práctica del aprendizaje basado en proyectos
- 1.3. Desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
- 1.4. Proceso de evaluación
- 1.5. Herramientas digitales para su aplicación
- 1.6. Ejemplos de aula y proyectos de éxito

**Unidad 5. Aprendizaje en entornos virtuales y autoevaluación del alumno**

- 1.1. Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje
- 1.2. ¿Qué es un entorno virtual de aprendizaje?
- 1.3. Características de los EVA
- 1.4. Tipos de EVA
- 1.5. El papel del docente en los entornos virtuales
- 1.6. Por qué enseñar con y en entornos virtuales
- 1.7. Criterios para la selección de un EVA
- 1.8. Criterios de calidad de los EVA
- 1.9. Obstáculos en la implementación de los EVA
- 1.10. Herramienta Exelearning

**2.4. Actividades formativas**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD SÍNCRONA
---------------------	-------	---------------------------------------

A2-Clases Teóricas	24	54%
A4-Tutorías	5	75%
A6-Clases prácticas. Seminarios y talleres	15,5	100%
A9-Estudio individual y trabajo autónomo	60	No
A12-Trabajos individuales de los estudiantes	10	No
A13- Presentaciones	4	No
A18 – Foros y chats	4	No
A14-Evaluación	2,5	100%
<b>NÚMERO TOTAL DE HORAS</b>		<b>125</b>

## 2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

- **M1-Método expositivo:**

Exposición de los contenidos junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.

Se promueve la participación activa del alumnado. Dispondrá previamente de materiales didácticos guiones, cronograma y recursos.

- **M4-Aprendizaje basado en problemas:** Resolución de problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en la práctica educativa.
- **M5-Aprendizaje orientado a proyectos:** diseño y elaboración de proyectos del ámbito y de investigación.

Código	Metodologías docentes	Descripción
<b>M1</b>	Método expositivo	Exposición de los contenidos junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa del alumnado. Dispondrá previamente de materiales didácticos guiones, cronograma y recursos.
<b>M4</b>	Aprendizaje basado en problemas	Resolución de problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en la práctica educativa.

<b>MD5</b>	Aprendizaje orientado a proyectos	diseño y elaboración de proyectos del ámbito y de investigación.
------------	-----------------------------------	------------------------------------------------------------------

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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. 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	Mínimo	Máximo
S2 Participación en foros y actividades tutorizadas	10%	10%
S5 Examen final individual	60%	60%
S7 Presentación de trabajos y proyectos:	30%	30%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Mínimo	Máximo
S5 Examen final individual	60%	60%
S7 Presentación de trabajos y proyectos:	40%	40%

#### 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 y en cada uno de los criterios de evaluación especificados.

##### 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. En cada actividad de evaluación se descontará 0.25 por cada falta de ortografía y 0.1 por cada error de puntuación. En cuanto a la redacción y estilo académico, se seguirá la siguiente rúbrica de evaluación y se podrá descontar hasta 1 punto en cada actividad.

#### 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

Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., del Carmen Lozano-Segura, M., & Yanicelli, C. C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266.

Gagné, R. (1968). Tecnología educativa como una técnica. Paidós.

Graellis, P.M. (2009). Tecnología educativa, la formación del profesorado en la era de internet. *Educatio siglo XXI*, 27(2), 293-295. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/91111>

Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–124. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

Monereo, C., & Badia, A. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de estrategias de aprendizaje en entornos virtuales. 348-367.

Pascual, V. (1980). Tecnología educativa y formación del profesorado. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f17b0039-5b28-4ea7-979c7856e6613d04/re2630713054-pdf.pdf>

Prendes Espinosa, M. P., y Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), pp. 35-53. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>

Sánchez-Pacheco, C. L. (2022). La gamificación en la práctica docente. *EVSOS*, 1(1), 3-12.

Zambrano Briones, María Auxiliadora, Hernández Díaz, Adela, & Mendoza Bravo, Karina Luzdelia. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84), 172-182. Epub 10 de febrero de 2022. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100172&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172&lng=es&tlng=es)

##### Bibliografía recomendada

Andagoya, W. G., FUERTES, M.E., y PILA, J.C. (2020). El profesorado: un factor clave en la innovación educativa. *EDUCARE*, 24(2), 212-232. <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1327>

Ausín, Vanesa, Abella, Víctor, Delgado, Vanesa, & Hortigüela, David. (2016). Project-Based Learning through ICT: An Experience of Teaching Innovation from University Classrooms. *Formación universitaria*, 9(3), 31-38. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300005>

Cañizález, T., et al. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>

- Galindo, J. J., & Quintana, M. G. B. (2016). Innovación docente a través de la metodología flipped classroom: percepción de docentes y estudiantes de educación secundaria. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(6), 153-172.
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (27), 71-79. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197820>
- Gisbert, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. *Acción pedagógica*, 11(1), 48-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2973102>
- Martín, J. Z. (2021). Inclusión educativa mediante herramientas TIC. In *Estudios sobre innovación e investigación educativa* (pp. 1044-1055). Dykinson.
- Morschheuser, Benedikt, Hamari, J., Werder, K., & Abe, J. (2017). How to Gamify? A Method For Designing Gamification. *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences* (2017), (Hicss), 1298–1307. <https://doi.org/10.24251/hicss.2017.155>
- Prado, S. A., Estrella, T. V., Arregui, E. Á., & Martín, A. R. (2017). Buenas prácticas: Herramientas tecnológicas al servicio de la innovación educativa. In *Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo* (pp. 157-164). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Sanchís, M. C. G., & Sanchís, M. G. (2010). Cambiemos el aula: aprendizaje colaborativo y web 2.0 como herramientas de innovación educativa. In *Crisis analógica, futuro digital: actas del IV Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad, celebrado del 12 al 29 de noviembre de 2009* (p. 24).

## 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/innovacion-educativa/#masInfo](https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/innovacion-educativa/#masInfo)