

Guía Docente: Aplicación Práctica e Iniciación Profesional

| DATOS GENERALES | |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Facultad | Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales |
| Titulación | Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning) |
| Plan de estudios | 2012 |
| Materia | Aplicación práctica e iniciación profesional. |
| Carácter | Obligatorio |
| Período de impartición | Tercer Trimestre |
| Curso | Primero |
| Nivel/Ciclo | Máster |
| Créditos ECTS | 6 |
| Lengua en la que se imparte | Castellano |
| Prerrequisitos | La Universidad establecerá los requisitos que los estudiantes deberán reunir antes de poder matricularse en la asignatura de Prácticas Profesionales, de acuerdo con la normativa universitaria correspondiente y vigente. |

| DATOS DEL PROFESORADO | | | |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------|
| Profesor Responsable | Teresa Lourdes Morán Calatayud | Correo electrónico | teresalourdes.moran@ui1.es |
| Área | | Facultad | Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales |
| Perfil Profesional 2.0 | <ul style="list-style-type: none"> • Linkedin | | |

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Asignaturas de la materia | <ul style="list-style-type: none">• Aplicación Práctica e Iniciación Profesional |
| Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional | <p>La asignatura Aplicación práctica e iniciación profesional se ubica en el tercer trimestre del Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning). Se enmarca, junto con la asignatura Trabajo Fin de Máster, en el módulo «Proyecto de Aplicación Profesional».</p> <p>Esta asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, permitiéndole al alumno desarrollar su creatividad y capacidad de innovación, para dar respuesta a la necesidades actuales del e-learning y a los desafíos actuales del campo profesional.</p> |

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| | |
|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Competencias de la asignatura</p> | <ul style="list-style-type: none"> • CB07: 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. • CB08: 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. • CT02: Ser capaz de adaptarse a las nuevas situaciones: adaptación al cambio, enfrentándose con flexibilidad y versatilidad a situaciones nuevas. • CT09: Ser capaz de gestionar el tiempo. • CT20: Ser capaz de gestionar la información. • CT21: Ser capaz de resolver problemas. • CT22: Ser capaz de tomar decisiones. • CE03: Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación on-line. • CE09: Usar, de forma efectiva, diferentes recursos tecnológicos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVE-A). • CE11: Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología on-line. • CE12: Elaborar contenidos y recursos de aprendizaje hipermedia. • CE14: Diseñar estrategias de docencia virtual. • CE16: Diseñar e implementar estrategias de evaluación on-line. • CE19: Conocer aquellas aplicaciones o entornos virtuales de trabajo que potencien los aprendizajes y la participación de todo el alumnado, repensando e incorporando nuevas herramientas, recursos y prácticas pedagógicas que potencien los aprendizajes de los estudiantes que presentan algún tipo de diversidad funcional. • CE23: Identificar los diferentes actores y roles dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje online. |
| <p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar y poner en práctica las competencias adquiridas en las diferentes áreas de conocimiento del Máster y propiciando una formación integral. • Estudiar, analizar y conocer de forma activa y reflexiva los actores y factores intervinientes en el perfil profesional. • Disponer de pautas metodológicas (personales y participativas) para el desarrollo y aplicación de ideas y conocimientos en el ámbito profesional. • Desarrollar la identidad profesional y poner en práctica las funciones asociadas al rol correspondiente. • Aplicar los valores sociales derivados de la ética profesional. |

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

| | |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Breve descripción de la asignatura | <p>La asignatura está dirigida a proporcionar al alumnado diferentes momentos formativos en los que comience a ejercitar las competencias profesionales y a utilizar las herramientas y técnicas de trabajo apropiadas al campo de práctica.</p> |
| Contenidos | <p>La asignatura está estructurada en 4 módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Módulo - Escenarios. Descripción de las problemáticas que se abordarán para que cada estudiante defina un reto y proponga soluciones. En este módulo se presentan distintos escenarios para que los alumnos profundicen en hechos reales relacionados con las nuevas tendencias en e-learning y elijan una temática para desarrollar su propuesta de solución. • Módulo - Definir e Idear. Explicación de las etapas <i>Definir</i> e <i>Idear</i> de la metodología <i>Design Thinking</i>, ofreciendo técnicas y recursos de apoyo para que los alumnos puedan aplicarlas al reto que se han planteado. • Módulo - Prototipo. Orientaciones para que los estudiantes puedan diseñar y crear un prototipo que represente de forma visual su propuesta de solución. • Módulo - Elevator Pitch. Descripción de las características de la técnica conocida como <i>Elevator Pitch</i> y explicación de las pautas para realizar el último reto, así como ejemplos que guíen la creación del vídeo para presentar su propuesta de solución. |

METODOLOGÍA

| | |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Actividades formativas | <p>El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollará con base en los 4 módulos que componen la asignatura y se establecerán momentos para hacer el seguimiento de los resultados y evidencias que entregarán los alumnos a través del aula virtual.</p> <p>Para el desarrollo de las actividades se aplicará la metodología <i>Design Thinking</i>, con el objetivo de promover la capacidad creativa de los alumnos y dar respuesta a necesidades del campo profesional del e-learning a través de propuestas innovadoras.</p> <p>En cada una de las etapas, el alumno enfrentará un reto que se proponga individualmente y que responda a los desafíos de la sociedad digital. Como apoyo tendrá al tutor, que mediará el proceso de enseñanza y aprendizaje para asegurar el logro de los objetivos. Además, se dispondrán espacios de debate, donde todos los estudiantes puedan compartir perspectivas e ideas, para fortalecer las propuestas propias y de los compañeros.</p> |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 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 de validez en todo el territorio nacional*).

La asignatura presenta un sistema de evaluación continua a través del cual se valorará la adquisición de competencias y se logrará un mayor seguimiento de la evolución y el progreso del alumnado. A lo largo del desarrollo de la asignatura se presentarán una serie de actividades de aplicación práctica, de carácter evaluable, mediante las cuales se conformará la calificación final.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

| | |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Bibliografía básica</p> | <p>IDEO (s.f). <i>Design Thinking para Educadores</i>. http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/design_thinking/design_thinking_espanol.pdf</p> <p>George Couros (2015). <i>The Innovator's Mindset: Empower Learning, Unleash Talent, and Lead a Culture of Creativity</i>. Publisher: Dave Burgess Consulting, Inc.</p> |
| <p>Bibliografía complementaria</p> | <p>Alba, Á. (28 noviembre, 2017). Design thinking a fondo – prototipar. [Web blog post]. https://innolandia.es/design-thinking-a-fondo-prototipar/</p> <p>Docebo (2016). <i>Elearning Market Trends And Forecast 2017-2021</i>. Report.</p> <p>Morado, M. F. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente / Complex and Innovative Virtual Learning Environments: An Experience of Participatory Creation from an Emergent Paradigm / Ambientes virtuais de aprendizagem complexos e inovadores: uma experiência de criação participativa, partindo do paradigma emergente. <i>Revista Electrónica Educare</i>, (1), 364. https://doi.org/10.15359/ree.22-1.18</p> <p>ONTSI (2016). <i>Individuos que buscan en Internet información con el propósito de formación</i>. http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-buscar-informacion-proposito-de-formacion</p> <p>ONTSI (2017a). <i>Número De Empresas En El Sector De Las Telecomunicaciones Y De Las Tecnologías De La Información Y Contenidos</i>. http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/numero-empresas-sector-telecomunicaciones-y-tecnolog%C3%ADas-de-la-informacion-y-contenidos</p> <p>ONTSI (2017b). <i>Individuos que usan Internet para realizar cursos en línea</i>. http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-realizar-cursos-en-linea</p> |
| <p>Otros recursos</p> | <p>14 Tendencias educativas en e-Learning para 2019 “e-Learning Gratuito”. https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/</p> <p>Cuello de Jirafa S.L (s.f). <i>Design Thinking España</i>. http://xn--designthinkingespaa-d4b.com/</p> <p>Dinngo Laboratorio de Innovación, S.L. (s.f). <i>Design Thinking en Español</i>. http://www.designthinking.es/home/index.php</p> <p>Proyecto Escuela 21. http://www.escuela21.org/que-es-escuela21/</p> <p>Las 10 Tendencias clave en el e-Learning para 2019. https://www.expoelearning.com/10-tendencias-elearning-2019/</p> |