

Guía Docente: Recursos educativos digitales

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Titulación	Máster en Tecnología Educativa y Competencia Digital Docente
Plan de estudios	2020
Materia	Educación en la sociedad digital
Carácter	Obligatorio
Período de impartición	Primer Trimestre
Curso	Primero
Nivel/Ciclo	Máster
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	No se precisan.

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA	
Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y redes sociales en educación • Recursos educativos digitales • Tecnología e innovación en educación
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>La asignatura pretende dotar de herramientas para ser capaces de localizar, adaptar o generar recursos propios para la tarea docente. Dicha integración y reelaboración de contenidos previos, realización de producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, aplicarán los derechos de propiedad intelectual y licencias de uso.</p> <p>Dentro del ámbito educativo hay un apartado destinado a la curación de contenidos y a su creación y, por ello, esta asignatura aporta todo lo necesario para poder capacitarse en lo anterior. Debido a ello, se hace imprescindible que cualquier persona relacionada con la educación disponga de todo este bagaje (tanto a nivel teórico como práctico).</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p>Competencias de la asignatura</p>	<p>CG01: Profundizar en conceptos avanzados de la tecnología educativa y de las últimas tendencias innovadoras.</p> <p>CG02: Reconocer e interiorizar las implicaciones globales de la utilización de la tecnología en contextos educativos y ser capaz de aplicar sentido crítico.</p> <p>CG04: Manejar diferentes instrumentos, herramientas y recursos tecnológicos empleados en entornos educativos para conseguir un óptimo progreso educativo del alumnado.</p> <p>CG06: Ser capaz de colaborar y trabajar de forma activa con otras personas en la consecución de objetivos comunes y en la construcción de conocimiento.</p> <p>CB06: 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.</p> <p>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.</p> <p>CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.</p> <p>CT01: Ser capaz de aplicar los conocimientos, la comprensión de estos, su fundamentación científica y sus capacidades de resolución de problemas en entornos nuevos y definidos de forma imprecisa, incluyendo contextos de carácter multidisciplinar tanto investigadores como profesionales altamente especializados.</p> <p>CT03: Ser capaz de asumir la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en uno o más campos de estudio.</p> <p>CT05: Adquirir capacidad de comunicación: habilidad para la elaboración y redacción de informes, proyectos y cualquier documentación técnica.</p> <p>CE07: Conocer, crear y utilizar contenidos digitales desde un enfoque educativo, planificando las estrategias metodológicas.</p> <p>CE08: Evaluar la calidad de recursos educativos digitales aplicando sentido crítico a su análisis.</p>
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear y utilizar contenidos digitales desde un enfoque educativo. • Ser capaz de seleccionar y aplicar recursos tecnológicos de calidad en contextos educativos formales y no formales. • Realizar procesos de evaluación de calidad de recursos educativos digitales aplicando sentido crítico.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p>Breve descripción de la</p>	<p>En el marco docente mediado por tecnologías, el profesorado debe ser capaz de crear sus contenidos sobre la base de las destrezas pedagógicas ya adquiridas. De igual</p>
---------------------------------------	--

<p>asignatura</p>	<p>manera, debe discernir de manera adecuada sobre la calidad de aquellos materiales que lleguen a sus manos. Sobre la base de estos necesarios aspectos, la asignatura seguirá los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenidos digitales en educación. • Tipos y categorías de herramientas para la creación de contenidos. • Tipos y categorías de recursos educativos. • Diseño de materiales digitales enfocados hacia un aprovechamiento educativo. • Posibilidades colaborativas en la creación de materiales educativos. Distribución en los medios digitales actuales. • Evaluación de recursos educativos digitales.
<p>Contenidos</p>	<p>UD1. Introducción a los contenidos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de contenidos digitales. Contraposición a los contenidos analógicos • Funciones de los contenidos digitales • Tipos de contenidos digitales • Los contenidos curriculares • Características de un contenido digital • Necesidades humanas y técnicas para la creación de contenidos digitales • Kit básico para realizar artefactos digitales • Tipos de artefactos digitales • ¿Metodología o tecnología? • ¿Es necesario crear contenidos digitales? Diseño previo antes de optar por la creación de contenido propio <p>UD2. Desarrollo de contenidos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de recursos educativos: uso de eXeLearning y H5P • Creación de blogs • Creación de presentaciones (Canva y Genially) • Mapas conceptuales • Infografías • El formato vídeo: el modelo youtuber <p>UD3. Tipos de contenidos digitales: los formatos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los formatos de archivos digitales (texto, audio, vídeo, etc.) • Herramientas de conversión entre los diferentes formatos de archivos digitales • Análisis de la modificación que puede permitirse en determinados archivos digitales • Los metadatos <p>UD4. Curación de contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al concepto de curación de contenidos • El curador de contenidos (<i>content curator</i>) • Herramientas para la curación de contenidos • La colaboración para curar contenidos • Identidad digital y redes sociales • Los e-portafolios <p>UD5. Derechos de autor y licencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los contenidos y materiales en la red (derechos de uso y abuso) • El dominio público • Los derechos de autor en la legislación española y europea • Uso de materiales en el ámbito educativo

- Las licencias Creative Commons
- Los Recursos Educativos Abiertos (REA)
- ¿Libre o bajo copyright? ¿Cuál es la mejor manera de licenciar nuestros materiales?

UD6. Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

- Las comunidades digitales de aprendizaje (cibercomunidades)
- Características y uso de los EVA
- Herramientas de comunicación en red
- Plataformas educativas y estándares
- Análisis de calidad de las plataformas virtuales de aprendizaje
- Seguridad y privacidad de los datos

METODOLOGÍA

Actividades formativas

Actividades de descubrimiento inducido (Estudio del Caso): Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual y de manera colaborativa, una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.

Actividades de interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección): Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

Actividades de aplicación práctica (grupal online): Incluye la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.

Presentaciones de trabajos y ejercicios: Incluye la elaboración conjunta en el Aula Virtual y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.

Seminarios: Incluye la asistencia presencial o virtual a sesiones en pequeño grupo dedicadas a temáticas específicas de cada asignatura.

Tutorías: Permiten la interacción directa entre docente y alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.

Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos: Incluye la elaboración individual, presentación y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados, conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.

Actividades de evaluación: ver apartado siguiente

Actividades de trabajo autónomo individual (estudio de la lección): Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, resolución de problemas, etc.

Actividades de aplicación práctica (individuales): Incluye el trabajo individual en la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de la asignatura.

Lectura crítica, análisis e investigación: Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, reseñas de libros o crítica de artículos y proyectos de investigación.

Actividades de autoevaluación.

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online.

Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.

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*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de

competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Bibliografía básica

El material para la asignatura será el que se incluye en el aula virtual. A pesar de lo anterior y de las múltiples referencias bibliográficas, de webgrafía o vídeos que se incluyen como materiales básicos o complementarios, creemos que es bueno remarcar dos de los libros que más pueden servir para, una vez finalizada la asignatura, realizar futuras consultas.

Trujillo, F. et al. (2014). *Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy*. Barcelona: Editorial Graó.

Se trata de un libro que, de forma muy amena y práctica, nos habla de los "artefactos digitales" y de la creación de contenidos digitales, haciendo hincapié en las necesidades que deben tener los mismos para ser útiles en el aula. Se trata de una guía muy básica para adentrarse al uso de los recursos digitales, especialmente indicado para aquellos que, en un primer momento se encuentran con la necesidad de acudir al uso de contenidos no analógicos para diseñar un modelo educativo virtual o híbrido potente.

Presenta además la ventaja de estar escrito por docentes para docentes. Algo que lo hace de enorme utilidad porque tras todos los "artefactos" existe la experiencia de su uso en contextos reales.

Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Editorial Marfil.

En este libro que, además se encuentra disponible bajo licencia Creative Commons, se habla de uno de los conceptos más revolucionarios en la educación mediada por la tecnología: los PLE. Entornos personales de aprendizaje que, mediante la curación de contenidos y el compartir en red, han cambiado el paradigma educativo en la última década. Son imprescindibles los capítulos 1, 3 y 4. El primero habla de la anatomía de los PLE (en qué consisten), el tercero se centra en el modelo de enseñanza flexible y abierta, remarcando la importancia de los contenidos digitales y la comunicación y, finalmente en el cuarto se habla de la tecnología que subyace tras los PLE (herramientas para su creación). Imprescindibles los ejemplos de PLEs en acción explicados por docentes que los aplican, tanto en formación de aula para alumnado en enseñanzas regladas como en aprendizaje informal.

Bibliografía complementaria

Cabero, J. y Llorente, M.C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación. *Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación*. Disponible en <https://idus.us.es/handle/11441/24672>.

Castells, M. (2003). La revolució de la tecnologia de la informació. En M. Castells, *La societat xarxa*, (pp 61-113). Barcelona: UOC.

Codina, L. (2000). Parámetros e indicadores de calidad para la evaluación de recursos digitales. En *7as Jornadas Españolas de Documentación*, (pp 135-144). Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial.

De Benito Crosetti, B. (2006). Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.556>.

Hodge, G. (1999). *Digital Electronic Archiving: The State of the Art, The State of the Practice*. Recuperado de <http://www.icsti.org>.

Krämer, B. & Han, P. (2009). Educational Content Creation and Sharing in a Technology-rich Environment. *International Journal on Advances in Software*, 2, 188-201. Recuperado de <http://www.ariajournals.org/software/tocv2n23.html>.

Marqués Graells, P. (2011). *Los medios didácticos*. Barcelona: Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de www.peremarques.net/medios.htm

Pinzón Rodríguez, S. & Castañeda Barón, J. M. (2010). Producción de material educativo digital: el rol del diseñador gráfico. *Actas de diseño*, 10, 238-240. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/271_libro.pdf

Otros recursos	<p>Comunidades virtuales de aprendizaje. https://www.youtube.com/watch?v=FK-wAOwgsu0.</p> <p>Donde se habla de las comunidades de aprendizaje y se muestran las principales características de ese modelo de comunidad mediado por internet.</p> <p>Copyright de material educativo en Finlandia. http://www.finlex.fi/en/laki/kaannokset/1961/en19610404.pdf.</p> <p>Finlandia, referencia de los resultados en las pruebas PISA, nos muestra su modelo de licencias para sus materiales educativos.</p> <p>La utilidad de un blog académico. https://tiscar.com/2006/09/14/la-utilidad-de-un-blog-academico/.</p> <p>Tiscar Lara nos explica en qué consiste un blog educativo y cuál es su utilidad en el ámbito académico.</p> <p>Los PLE. https://www.youtube.com/watch?v=blzYQlj63Cc.</p> <p>Jordi Adell, uno de los artífices del concepto en nuestro país, nos define en un vídeo en qué consisten los entornos personales de aprendizaje (PLE).</p> <p>Manual Huellas digitales. https://www.internetsociety.org/es/tutorials/your-digital-footprint-matters/.</p> <p>Un marco de referencia de la Internet Society que nos abre los ojos ante las huellas que dejamos mientras navegamos por internet, además de la consideración de nuestra identidad digital.</p> <p>¿Qué es la obsolescencia programada? https://www.youtube.com/watch?v=nKjcewrTuKU.</p> <p>Para reflexionar acerca de la perdurabilidad de los contenidos digitales y la necesidad del uso de herramientas que, por su uso, ya lleven años utilizándose y obtengan formatos de salida de uso común.</p> <p>Taxonomía de Bloom para la era digital. http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital.</p> <p>La taxonomía de Bloom, aunque para algunos ya esté denostada, permite saber los mecanismos de aprendizaje hasta llegar a un aprendizaje eficaz. Ésta es la adaptación al contexto digital.</p>
-----------------------	--