Escuela de Doctorado
y Estudios de Posgrado
Universidad de La Laguna

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster Universitario en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 0):

Avances en Tecnologías Digitales para la Enseñanza y el Aprendizaje
(2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Avances en Tecnologías Digitales para la Enseñanza y el Aprendizaje	Código: 125491105

- Centro: **Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado**
- Lugar de impartición: **Facultad de Educación**
- Titulación: **Máster Universitario en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación**
- Plan de Estudios: **2014 (Publicado en 2014-04-29)**
- Rama de conocimiento: **Ciencias Sociales y Jurídicas**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Ingeniería Informática y de Sistemas
- Área/s de conocimiento:
  Arquitectura y Tecnología de Computadores
  Ingeniería de Sistemas y Automática
- Curso: **1**
- Carácter: **Formación Obligatoria**
- Duración: **Anual**
- Créditos ECTS: **9,0**
- Modalidad de impartición:
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **castellano**

2. Requisitos para cursar la asignatura

Los especificados para el acceso a esta titulación

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARINA SOLEDAD GONZALEZ GONZALEZ

- Grupo: **Grupo único**

General
- Nombre: **CARINA SOLEDAD**
- Apellido: **GONZALEZ GONZALEZ**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Contacto
- Teléfono 1: **922318284**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **cjgonza@ull.es**
- Correo alternativo: **carina.gonzalez@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023

Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023

Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Profesor/a: **EVELIO JOSE GONZALEZ GONZALEZ**

- Grupo: **Grupo único**

General
- Nombre: **EVELIO JOSE**
- Apellido: **GONZALEZ GONZALEZ**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Contacto
- Teléfono 1: **922845294**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **ejgonzal@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15

Observaciones: Pendiente de asignación temporal de la docencia en algunas asignaturas/nuevas titulaciones, por lo que este horario es tentativo y sujeto a modificaciones en caso de colisión con docencia. Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/ Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2021-22.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15

Observaciones: Pendiente de asignación temporal de la docencia en algunas asignaturas/nuevas titulaciones, por lo que este horario es tentativo y sujeto a modificaciones en caso de colisión con docencia. Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/ Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2021-22.

Profesor/a: **JOSE LUIS SANCHEZ DE LA ROSA**

- Grupo: **Grupo único**

General
- Nombre: **JOSE LUIS**
- Apellido: **SANCHEZ DE LA ROSA**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Contacto
- Teléfono 1: **922845043**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **jsanrosa@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Martes	16:00	18:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045

Observaciones: Mientras estemos el escenario de docencia con presencialidad adaptada las tutorías serán online, a través de Google Meet. Una vez se esté en el escenario 0 de presencialidad completa las tutorías podrán ser tanto presenciales como online. En ambos casos el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y desde el cual se podrá acceder al meet. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página: https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho

Todo el cuatrimestre		Martes	17:30	18:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Jueves	17:30	18:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045

Observaciones: Una vez terminado el periodo lectivo del segundo cuatrimestre y hasta el inicio del curso escolar siguiente el horario de las tutorías será Martes y Jueves de 10:00 a 13:00 Mientras estemos el escenario de docencia con presencialidad adaptada las tutorías serán online, a través de Google Meet. Una vez se esté en el escenario 0 de presencialidad completa las tutorías podrán ser tanto presenciales como online. En ambos casos el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y desde el cual se podrá acceder al meet. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página: https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura:
Perfil profesional:

5. Competencias

Competencia Específica

CE2 - Conocer los procesos y procedimientos para la organización, gestión y administración de redes sociales, portales web, social media y otros recursos digitales de instituciones educativas
CE4 - Adquirir los conocimientos científicos y procesos implicados en el diseño y evaluación de entornos y contenidos educativos digitales
CE6 - Adquirir los conocimientos tanto teóricos como metodológicos implicados en el desarrollo de software, portales, herramientas web, apps y videojuegos educativos
CE10 - Conocer los fundamentos avanzados de la informática, de las telecomunicaciones y de la ingeniería del software y sus aplicaciones educativas

Competencia General

CG1 - Conocer los avances teóricos derivados de los estudios actuales sobre el impacto y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación
CG2 - Comprender los distintos enfoques, problemas y líneas de investigación desarrollados actualmente en las distintas disciplinas relacionadas con las TIC aplicadas a la Educación

Competencia Básica

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.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Profesor/a: Evelio González González
Temas: Bloque 1: Recursos Educativos Abiertos. Herramientas JessyInk y exeLearning
Introducción al XML. Recursos educativos abiertos. Licencias. Estándar SCORM. Herramientas para la creación de Recursos Educativos Abiertos: Presentaciones multimedia. Herramientas para la creación de Recursos Educativos Abiertos: exeLearning. Herramientas de apoyo para la narrativa como apoyo al aprendizaje social y colaborativo.

Profesor: José Luis Sánchez de la Rosa
Temas: Bloque 2. \"Los lenguajes audiovisual, hipertextual y multimedia. Web 2.0 y social media\"
Herramientas para la búsqueda de información, "social bookmarking", toma de notas ("note-taking"), creación de Mapas Conceptuales, Creación de materiales docentes audiovisuales, Análsisis estadístico de datos, Web 2.0 y social media.

Profesora: Carina Soledad González González
Temas: Bloque 3. Videojuegos, Realidad Aumentada y Robótica en la Educación
Aprendizaje basado en juegos. Gamificación en la Educación. Aplicaciones educativas videojuegos y realidad aumentada. Aplicaciones de la Robótica en la educación.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Se incluirán contenidos en lengua inglesa en formato digital para su lectura y comprensión. Se deberán realizar como mínimo un resumen de los trabajos en lengua inglesa en determinadas actividades, aunque se valorará que se elabore una mayor parte del trabajo o su totalidad en lengua inglesa.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Metodología a distancia u online. Se empleará un aula virtual de la asignatura donde se colgarán los materiales del curso -apuntes, píldoras de conocimiento, vídeos explicativos...-, diversos enlaces a material complementario, actividades a realizar para la evaluación del alumnado. El alumnado dispondrá de un espacio virtual en el campus virtual de la Universidad de La Laguna, que le servirá como e-portafolio, el cual se evaluará. El contacto profesorado-alumnado se realizará mediante videoconferencia, e-mail y cualquier otro método a distancia que se considere.

METODOLOGÍAS DOCENTES
Tutorización asíncrona mediante email, redes sociales y foros
Tutorización síncrona mediante videoconferencia
Seminarios virtuales
Creación de videoclips didáctico expositivos
Elaboración de documentos y presentaciones multimedia didácticas
Creación de objetos digitales didácticos (mapas conceptuales, líneas de tiempo, infografías, ...)

Tareas o actividades a realizar por el estudiante
Documentos lectura expositivos: 20 horas
Videoclips expositivos de contenidos: 15 horas
Presentaciones multimedia: 15 horas
Foros de debate: 20 horas
Elaboración de proyectos y/o de resolución de situaciones problemáticas: 20 horas
Elaboración de trabajos en equipo de forma virtual: 50 horas
Elaboración y resolución de problemas, ejercicios y/o actividades online: 40 horas
Búsquedas de información en Internet y creación de objetos digitales: 50 horas

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[CB7], [CB6], [CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	150,00	150,0	[CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]

Elaboración y resolución de problemas, ejercicios y/o actividades online	0,00	40,00	40,0	[CB7], [CB6], [CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]
Foros de debate	0,00	20,00	20,0	[CG2], [CG1], [CE6], [CE4], [CE2]
Total horas	0,00	225,00	225,00	
		Total ECTS	9,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Bloque 1:
Apuntes de la asignatura (accesibles en el aula virtual).
Videotutoriales realizados para la asignatura (accesibles en el aula virtual).
Bloque 2:
Apuntes de la asignatura (accesibles en el aula virtual).
Videotutoriales (accesibles en el aula virtual)
CRETU, V. I. (2013). \"Social Media in Romanian Higher Education. Features, Uses and Arhitectures of Educational Microblogging Platforms\". Accesible en la dirección:
http://www.cirip.ro/docs/report1.pdf
.
Mapa de ruta de la alfabetización: TICD el tratamiento de la información y la competencia digital o enseñar a leer, escribir y publicar en el sg. XX1, Josi Sierra Orrantia . Asesor TIC Berritzegune Nagusia. Dpto. Educación Gob. Vasco, España,
Concept Maps: Making Learning Meaningful Proc. of Fourth Int. Conference on Concept Mapping, Viña del Mar, Chile, 2010.
Accesible en la dirección:
http://cmc.ihmc.us/cmc2010papers/cmc2010-b6.pdf
Bloque 3:
Apuntes de la asignatura (accesibles en el aula virtual).
Videotutoriales (accesibles en el aula virtual).
Artículos académicos (accesibles en el aula virtual).

Bibliografía Complementaria

-González, Carina Soledad (2004). Sistemas Inteligentes en la Educación: Una revisión de las líneas de investigación actuales. Revista ELectrónica de Investigación y EValuación Educativa, v. 10, n. 1.
http://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1_1.htm.
- Moreno, Iveth; Muñoz, Lilia; Serracín, José Rolando; Quintero, Jacqueline; Pittí Patiño, Kathia; Quiel, Juan (2012). LA ROBÓTICA EDUCATIVA, UNA HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS Y LAS TECNOLOGÍAS. Accesible en la dirección: http://www.redalyc.org/pdf/2010/201024390005.pdf
- González-González, C.S. (2020). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_prese

-Material complementario listado en el aula virtual de la asignatura: tutoriales en vídeo subidos a la plataforma YouTube, etc.

Almenara, J. C., & Osuna, J. B. (2015).
Nuevos retos en tecnología educativa
. Síntesis.

Otros Recursos

Repositorios de Recursos Educativos Abiertos (REA)
Herramientas JessyInk, exeLearning.
Apps Google Edu.
Campus Virtual.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

En cada convocatoria el alumnado dispondrá de un plazo para la presentación de las actividades propuestas en el aula virtual.

Esto también incluirá las actividades de tipo foro o participación grupal (desarrollo de wikis...).

Los criterios, actividades, competencias y ponderación están recogidos en la tabla de Estrategia Evaluativa.

EVALUACIÓN CONTINUA:

La evaluación continua consistirá en las siguientes actividades:
Bloque 1. (33,33%)
Bloque 2. (33,33%)
Bloque 3. (33,33%)

Todas las actividades son obligatorias y es necesario que el alumnado obtenga una calificación de al menos 5.0 puntos (sobre 10) en cada una para que se realice la media ponderada. En caso contrario la nota de la convocatoria correspondiente (y la que figurará en el acta) será la nota mínima de las obtenidas en cada actividad (aunque no se haya presentado a alguna de ellas).

Las fechas de entrega de las actividades de cada módulo tendrán como plazo límite la fecha indicada en cada módulo.

En la modalidad de evaluación continua, se considerará que el alumnado se ha presentado a la asignatura desde el momento en que haya realizado un porcentaje del 25% o superior de las actividades de evaluación.

Con caracter general, el plazo máximo de entrega de las actividades correspondientes por convocatoria, será de dos semanas antes de la fecha oficial de entrega de notas según el calendario académico de la Universidad de La Laguna.

CONVOCATORIAS POSTERIORES
En caso de no haber superado la evaluación continua, el alumno deberá entregar todas las tareas requeridas en la evaluación continua en los plazos comunicados en el aula virtual.
La ponderación de las actividades será la misma que las establecidas para la evaluación contínua.

CADUCIDAD DE LAS CALIFICACIONES:
No se conservan las calificaciones de un curso académico a otro.

CONSIDERACIÓN FINAL:
En lo no indicado explícitamente en esta guía (evaluación en el caso de copia, etc.) se actuará según lo indicado en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[CB7], [CB6]	Consistirá en la cumplimentación de prácticas y actividades online.	0,00 %
Pruebas de respuesta corta	[CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]	Cuestionarios tipo test en el aula virtual y de respuesta corta, Se valorará el conocimiento de los aspectos vistos en el curso.	0,00 %
Trabajos y proyectos	[CB7], [CB6], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]	Se valorará la profundidad en la plasmación de los contenidos vistos en clase, la claridad expositiva en la redacción, la completitud de la búsqueda bibliográfica y adecuada comprensión y expresión escrita en lengua inglesa.	40,00 %
Informes memorias de prácticas	[CB7], [CB6]	Se valorará el grado de completitud en los objetivos de la práctica solicitada.	10,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]	Consistirá en la cumplimentación de prácticas y actividades online. Se valorará la profundidad en la plasmación de los contenidos vistos en clase, la utilización de recursos ofrecidos por las herramientas propuestas.	30,00 %
Portafolios	[CB6], [CE4], [CE2]	Consistirá en la cumplimentación de prácticas y actividades online.	10,00 %
Participación activa en foros y seminarios virtuales	[CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]	Aportaciones relacionadas con los contenidos de la asignatura. Grado de implicación.	10,00 %
Entrevistas a través de videoconferencia en tiempo real	[CG2], [CG1], [CE10], [CE6], [CE4], [CE2]	Grado de conocimiento mostrado sobre el contenido de la asignatura. Claridad expositiva.	0,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

Se espera que el alumno conozca y comprenda los últimos avances en tecnologías digitales. Se pretende que analice los distintos usos y aplicaciones de las tecnologías informáticas aplicadas a la enseñanza y sea capaz de utilizar dicho conocimiento para el desarrollo de proyectos de investigación educativa con TIC.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

*La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:			0.00	0.00	0.00
Semana 2:	Bloque 1	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 3:	Bloque 1	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 4:	Bloque 1	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 5:	Bloque 1	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 6:	Bloque 2	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 7:	Bloque 2	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 8:	Bloque 2	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00

Semana 9:	Bloque 3	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 10:	Bloque 3	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 11:	Bloque 3	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 12:	Bloque 3	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 13:	Bloque 4	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 14:	Bloque 4	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 15:	Bloque 4	Tutorización. Análisis de documentos, objetos digitales y presentaciones multimedia didácticas. Actividades de evaluación.	0.00	15.00	15.00
Semana 16 a 18:	Evaluación	Evaluación y trabajo autónomo del alumno.	0.00	15.00	15.00
		Total	0.00	225.00	225.00