

22-23

GRADO EN PEDAGOGÍA
SEGUNDO CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

CÓDIGO 63022089

UNED

22-23

MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CÓDIGO 63022089

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA
ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Nombre de la asignatura	MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Código	63022089
Curso académico	2022/2023
Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DD. ESPECIALES
Título en que se imparte	GRADO EN PEDAGOGÍA
Curso	SEGUNDO CURSO
Periodo	SEMESTRE 2
Tipo	OBLIGATORIAS
Nº ETCS	6
Horas	150.0
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura tiene tres partes sustantivas: Medios, Recursos y Tecnologías y dos adjetivos que aclaran y complementan los sustantivos: *didácticos* y *educativos*. Es decir que todos los medios, recursos y tecnologías que se utilizan y aplican deben de tener una dimensión didáctica y educativa.

La Asignatura, Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa, se inserta en el título de Grado de Pedagogía. Tiene un **carácter obligatorio** y es reconocida con **6 Créditos ECTS**. Está integrada en la Materia principal 4, denominada: "Diseño y Desarrollo de Planes, Programas, Proyectos y Recursos" con una carga docente de 24 créditos, junto a las asignaturas de Formación Básica y Obligatorias:

- Sociedad del conocimiento, Tecnología y Educación (Formación Básica).
- Diseño, desarrollo e innovación del curriculum (Obligatoria).
- Y de carácter optativo: Educación a Distancia (Optativa).

Los descriptores fundamentales son los siguientes: Los recursos del sistema educativo. Materiales didácticos digitales. Pautas herramientas e instrumentos para la evaluación y el diseño de materiales educativos. Las tecnologías como recursos al servicio de los programas. Los medios didácticos como soporte del proceso de enseñanza aprendizaje y de la formación integral. Producción, selección, aplicación e integración curricular de medios didácticos. Incorporación de los Medios digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje. Modalidades innovadoras en la elaboración de los medios y recursos educativos.

Esta asignatura contribuye al desarrollo del perfil profesional del Pedagogo/a al promover **la utilización de forma eficaz, sostenible y educativa de las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento, permitiendo la aplicación y coordinación de programas educativos de desarrollo personal, social y profesional.**

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Para cursar esta asignatura con buen aprovechamiento, se requiere el acceso a ordenador o dispositivo móvil con conexión a Internet, bien en el propio domicilio, en el Centro Asociado o en otros lugares (Bibliotecas, por ejemplo). Esta asignatura participa también del aprendizaje móvil y ubicuo. De esta manera, podrá participar igualmente en los diferentes foros de la

disciplina, resolver las cuestiones académicas y administrativas, acceder a las distintas bases de datos, hacer las consultas pertinentes bibliográficas y, en general, de los recursos más apropiados.

Del libro básico, preparado específicamente para esta asignatura es aconsejable, no solo su consulta, sino su estudio en profundidad ya que también la evaluación versará sobre sus contenidos. Asimismo, es necesario también tener disposición y actitud para elaborar materiales digitales educativos con base en los fundamentos teóricos y prácticos de la asignatura.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

MARIA MERCEDES QUERO GERVILLA
mercedes.quero@edu.uned.es

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

ESTEBAN VAZQUEZ CANO (Coordinador de asignatura)
evazquez@edu.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

ATENCIÓN A LOS ESTUDIANTES

Dr. D. Esteban Vázquez Cano

Atención telefónica al estudiante: Miércoles de 10:00 a 14:00 horas. Tlf: 91 398 8008

Dirección Postal: Facultad de Educación. C/ Juan del Rosal, 14 Madrid (28040) Despacho 215

Correo electrónico: evazquez@edu.uned.es

Dra. D.^a Mercedes Quero Gervilla

Atención telefónica al estudiante: Lunes lectivos de 16:30 a 20:30 horas. Tlf: 91 398 9029

Dirección Postal: Facultad de Educación. C/ Juan del Rosal, 14 Madrid (28040) Despacho 238

Correo electrónico: mercedes.quero@edu.uned.es

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

En el enlace que aparece a continuación se muestran los centros asociados y extensiones en las que se imparten tutorías de la asignatura. Estas pueden ser:

- **Tutorías de centro o presenciales:** se puede asistir físicamente en un aula o despacho del centro asociado.
- **Tutorías campus/intercampus:** se puede acceder vía internet.

Consultar horarios de tutorización de la asignatura 63022089

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

La Asignatura, como todas las que integran los diversos grados en la UNED, debe servir a una serie de competencias generales y específicas. El mapa de competencias genéricas y específicas de la UNED en la titulación de Pedagogía y en esta asignatura, en cuestión, es el siguiente:

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CE04 - Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos adaptados a los distintos niveles del sistema educativo, en las modalidades presenciales y virtuales.

CE06 - Diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, en las modalidades presenciales y virtuales.

CE08 - Aplicar y coordinar programas educativos de desarrollo personal, social y profesional.

CE17 - Asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.

CE18 - Analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CG1 - Gestionar y planificar la actividad profesional.

CG2 - Desarrollar procesos cognitivos superiores.

CG3 - Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación.

CG5 - Utilizar de forma eficaz y sostenible las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento.

CG6 - Trabajar en equipo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los **resultados de aprendizaje** más significativos, una vez realizada esta asignatura, serán los siguientes:

1. Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación.
2. Utilizar de forma eficaz y sostenible las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento.
3. Trabajar en equipo.
4. Desarrollar actitudes éticas de acuerdo con los principios deontológicos y el compromiso social
5. Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos adaptados a los distintos

niveles del sistema educativo, en las modalidades presenciales y virtuales.

6. Diseñar programas, propuestas y proyectos innovadores de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, en las modalidades presenciales y virtuales.

7. Asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.

8. Analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

CONTENIDOS

Contenidos fundamentales

El desarrollo de los contenidos de esta asignatura se aborda, en primer lugar, a través de los principios pedagógicos en el diseño, producción, análisis y evaluación de nuevos medios, recursos y tecnologías. Es esencial el diseño y producción de medios para la formación docente a partir del desarrollo tecnológico existente. Una de las actividades docentes como formadores es la utilización de los medios como elementos configuradores de situaciones de aprendizaje y, por tanto, auténticos motores del proceso escolar, en cuanto que fomentan un proceso más participativo, de reflexión e investigación sobre las posibilidades didácticas en el ámbito escolar. A lo largo de esta asignatura, se abordan las bases generales para el diseño y producción de medios y recursos didácticos para la formación. Establecidas esas bases, se invita al estudiante a conocer cómo esos aspectos generales se trasladan de forma diferente en función del medio a trabajar y el tipo de formación en el que se contextualiza. En este sentido, el diseño, aplicación y evaluación de los objetos digitales educativos (ODE), cada vez más utilizados en todos los ámbitos de la formación formal y no formal, será una parte importante de la asignatura.

Los **contenidos** de esta asignatura se concretan en los siguientes temas:

I.- TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

II.- LA ESCUELA, EL CURRÍCULO Y LA TECNOLOGÍA: COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES.

III.- EL APRENDIZAJE MÓVIL Y UBICUO: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES.

IV.- EL APRENDIZAJE EN ENTORNOS EN LÍNEA, HÍBRIDOS, ABIERTOS Y COLABORATIVOS: MOOC, PLE, REDES SOCIALES Y LA MONITORIZACIÓN DE PROYECTOS.

V.- TECNOLOGÍAS EMERGENTES: REALIDAD MIXTA, GAMIFICACIÓN, ASISTENTES VIRTUALES Y ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE.

VI.- PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO SOSTENIBLE DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN: PROTECCIÓN DE DATOS, USO ÉTICO, SEGURO Y ADAPTADO.

METODOLOGÍA

El desarrollo de esta asignatura contempla las metodologías propias y específicas de la Enseñanza Superior a Distancia, los principios del aprendizaje autónomo y las singularidades de la enseñanza - aprendizaje virtual. Cuenta con el apoyo del profesorado titular en la Sede Central y de los profesores/as tutores en los centros asociados.

La metodología de aprendizaje está basada en el conocimiento teórico/práctico de los materiales propuestos y diseñados específicamente para esta asignatura y la realización de las prácticas diseñadas. Los ejercicios que se encuentran al final de cada capítulo son de gran ayuda ya que permiten conocer el grado de asimilación de los contenidos y verificar su nivel de dominio.

No todas las actividades tendentes al aprendizaje han de ser corregidas y evaluadas por el profesor/a tutor o el profesor de la Sede central, para que produzca el efecto positivo de un aprendizaje significativo. El propio estudiante que valora su aprendizaje, sabe que debe realizar actividades autónomas tendentes a profundizar en los aprendizajes propuestos. Señalamos algunas de ellas:

Actividades relacionadas con los contenidos teóricos. De forma autónoma, aquello que no entiende bien, lo busca en diccionarios, enciclopedias, en la red, etc. El estudio y asimilación es otra tarea que nadie puede hacer por otro. Y el estudio exige esfuerzo, concentración, realización de resúmenes y en algunos casos memorización y siempre comprensión. Participación en las tutorías de la asignatura. En aquellos centros en los que se ofrezcan, es importante la asistencia y participación, siguiendo las instrucciones y recomendaciones del tutor/a. La interacción con los compañeros en los foros puede resultar provechosa. Es bueno aportar y no solo estar dispuestos a recibir. Los foros son exclusivamente para cuestiones académicas y el intercambio de ideas tendentes a una mayor comprensión de la asignatura. La modalidad de educación a distancia se basa en esa interacción entre recursos impresos, como es el libro, acción tutorial en el Centro Asociado, foros, orientaciones, exámenes, consultas con los profesores titulares de la Sede central, emisiones radiofónicas, videoconferencias y llegado el caso, participación presencial de los profesores de la Sede Central en los Centros Asociados.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen tipo test
Preguntas test	20
Duración del examen	60 (minutos)
Material permitido en el examen	
	Ninguno.
Criterios de evaluación	

El examen tipo test consta de 20 preguntas y su calificación máxima será de 10 puntos a razón de 0,5 por pregunta bien contestada y -0,16 por cada pregunta mal contestada (las preguntas no contestadas no restan puntuación). El porcentaje de este examen en la nota final de la asignatura es del 60%.

% del examen sobre la nota final	60
Nota del examen para aprobar sin PEC	3
Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC	6
Nota mínima en el examen para sumar la PEC	3
Comentarios y observaciones	

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?	Si
Descripción	

LA PEC consistirá en la realización de **cuatro actividades** a elegir libremente por el alumnado entre las cinco siguientes:

1.- Capítulo 1. “Sistema lúdico” (págs. 9-16). Lectura analítica de las características del sistema lúdico y realización de una infografía con la herramienta “Canvas” o similar para determinar sus características fundamentales. La selección de los elementos fundamentales del sistema lúdico (contenido) así como el diseño (forma) serán cuestiones relevantes en la elaboración de la actividad.

2.- Capítulo 3. “Evoke”. Lectura completa del capítulo y recensión crítica (resumen del capítulo junto con los pros y contras de la experiencia presentada). A continuación, se debe realizar una justificación pedagógica en la que se vincule el juego con contenidos y competencias de una o varias asignaturas en la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato o FP. El objetivo es que se relacione la dinámica del juego con determinados contenidos y competencias de esta etapa. Para ello, se deberán identificar el curso, la asignatura y tomando como referencia un decreto de currículo de la comunidad que el estudiante desee, realizar el análisis de los contenidos y competencias que mejor se prestan a ser desarrollados con la inclusión de esta experiencia gamificada. Extensión máxima 4 caras de folio y extensión mínima, 3 caras de folio.

3.- Capítulo 4. Con base en la lectura de este capítulo, proponer el diseño de un “Escape Room” para un área de primaria o una materia de secundaria con la siguiente estructura: (1) Título, (2) Temática, (3) Planificación de cuatro retos, (4) Identificar los Espacios y Recursos (4), Establecer la relación con el currículo (contenidos y competencias), (5) Evaluación mediante el diseño de una rúbrica similar a la que parece en el capítulo. La actividad no consiste en crear la “escape room” con una herramienta digital, sino en el diseño de la misma en forma de guía de desarrollo. (La extensión de esta actividad es variable dependiendo de la explicación y ejemplificación de los retos).

4.- Capítulo 7. Con base en la lectura de este capítulo, realizar una presentación “Power Point” para explicar las características fundamentales de las experiencias gamificadas presentadas en el capítulo relacionadas con el arte (págs. 125-134). Tras el diseño y elaboración de la presentación en Power Point con la opción “grabar” (de Power-Point) se realizará un vídeo, de no más de 5 minutos ni menos de 3, en el que se explique con audio, sin cámara, la presentación elaborada (Ver cómo hacer vídeo des P.P: <https://www.youtube.com/watch?v=1exQ4lcK6TA>). Posteriormente se subirá este vídeo a un canal de youtube propio (https://www.youtube.com/watch?v=YmxlNbzu_Yc) y se copiará el enlace en el informe final. La presentación Power-Point se adjuntará en formato PDF al final del trabajo como anexo.

5.- Capítulo 11. Localizar dos artículos publicados sobre gamificación y motivación de acceso libre que no estén en la tabla 11.5 del capítulo (búsqueda en Google académico <https://scholar.google.es/schhp?hl=es>). Citar los dos artículos en APA 7, copiar el resumen/abstract y tomando como referencia la tabla

11.8 de la pág. 205 ver qué aspectos de las dimensiones analizadas cumplen los artículos localizados (al menos cada uno de los artículos localizados, debe cumplir una dimensión).

Entrega: Las PEC se entregará en formato PDF, en un informe final que incluirá los enlaces (por ejemplo: vídeo Power Point) y anexos pertinentes (por ejemplo: pdf presentación Power Point), subido a los buzones habilitados.

La PEC tendrá como libro básico para su desarrollo el siguiente:

Vázquez-Cano, E., &Sevillano, M.^a L. (2021). *Gamificación en el aula*. McGrawHill.

Criterios de evaluación

Formato de presentación del Trabajo:

- .- Portada identificativa.
- .- Índice numerado e hipervinculado.
- .- Cinco bloques (uno para cada actividad).
- .- Tablas y figuras debidamente numeradas e identificadas.
- .- Bibliografía final en formato APA 7.
- .- Letra Times 11, interlineado sencillo.
- .- Trabajo en formato PDF.

Criterios

Cada actividad tiene un valor de 2,5 puntos. Las cuatro actividades se califican sobre un total de 10 puntos.

La nota obtenida en la PEC supone el 30% de la nota final siempre y cuando en la PEC se obtenga una puntuación mínima de 5 puntos.

La nota obtenida en la PEC supondrá hasta tres puntos de incremento en la nota obtenida en el examen de la asignatura, siempre y cuando, se supere el examen con, al menos, el 50% de su valor (3 puntos sobre los 6 posibles).

La no adecuación del trabajo final al formato podrá bajar la nota hasta en un 30%.

El contenido de cada actividad debe adecuarse a los requerimientos de esta guía con calidad y rigor.

Las faltas de ortografía podrán bajar la nota final del trabajo hasta en un 20%. (Más de cuatro faltas de ortografía incluyendo tildes) supondrá el 20% de bajada de la nota.

Ponderación de la PEC en la nota final 30%

Fecha aproximada de entrega 15/05/2023

Comentarios y observaciones

Si por motivos muy justificados el alumno/a no pudiera entregar el trabajo en la convocatoria ordinaria, lo podrá remitir hasta el **15 de julio de 2023** (Convocatoria extraordinaria).

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si

Descripción

Actividad continua voluntaria. Edutuber

EDUTUBERS: Vídeo educativo/divulgativo en red

Esta actividad tiene dos posibilidades para su desarrollo, a elegir una:

- 1.- Creación de vídeo educativo breve de temática libre (2-5 minutos aproximadamente) para cualquier nivel educativo y desde cualquier enfoque, buscando la participación del estudiante mediante la creación de contenidos de interés y valor pedagógico para compartir en un canal seleccionado (público o privado).
- 2.- Análisis del trabajo de un/a *Edutuber* seleccionadola a través de los contenidos de sus vídeos. Análisis crítico y valoración final.

Criterios de evaluación

Actividad continua voluntaria. Edutuber

- 1.- En la actividad de creación de vídeo educativo para su difusión se valorarán dos dimensiones principales: **CONTENIDO** (temática, público, estructura del discurso, recursos de apoyo, elementos de conexión con el receptor, etc.) y **FORMA** (composición, sonido, estética, etc.).
- 2.- En el análisis y crítica posterior se valorarán aspectos como: criterios de selección del edutuber (revisión del estado de la cuestión), temática, público objetivo (target), elementos comunicativos valorables, recursos, análisis contenido-forma.
- 3.- La actividad seleccionada (cualquiera de las dos) tiene un valor del 10%. (1 punto).
- 4.- No hay nota mínima. Siempre suma.
- 5.- Las faltas de ortografía se tendrán en cuenta en la nota final.

Ponderación en la nota final	10% cada una de las actividades
Fecha aproximada de entrega	15/05/2023
Comentarios y observaciones	

--

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La asignatura se aprueba obteniendo 5 puntos. La prueba presencial (examen) puntuará hasta un máximo de 6 puntos. Se requiere una nota mínima de 3 puntos en esta prueba para poder incrementar la nota obtenida en el trabajo obligatorio (PEC) y en las actividades continuas y poder llegar a 5 puntos. La PEC (Trabajo Obligatorio) representa el 30% de la nota final (requiere para su superación, al menos, obtener una nota del 50% de su valor) y su entrega es obligatoria. Hay una actividad continua, con un valor del 10%. Esta actividad no es obligatoria, pero forma parte de la nota final de la asignatura. Es decir, el estudiante puede decidir no realizarla, pero su nota final máxima será entonces de 9 puntos.

Si el estudiante aprueba el examen en junio y no ha entregado el trabajo, se le guardará la nota del examen para la convocatoria de septiembre (siempre y cuando esa nota sea como mínimo de 3 puntos). No se guardan notas ni de exámenes ni trabajos para los alumnos repetidores de futuros cursos académicos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788436277968

Título:MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Autor/es:Vázquez-Cano, Esteban ;

Editorial:UNED

Nota importante:

Tanto en el libro básico de la asignatura como en el libro asociado al Trabajo Obligatorio, **TODOS** los derechos de autor se han cedido íntegramente a la **Fundación Cris** (<httpss://criscancer.org/es/>) en apoyo de la Unidad de Investigación y Terapias Avanzadas en cáncer infantil del Hospital Universitario de La Paz.

Antes de "piratear los libros", solicítelos en una biblioteca, pídalos por préstamo interbibliotecario en la UNED, pero no contribuya con esas actitudes a destruir la cultura y, en este caso, al menos, con su compra estará contribuyendo a una acción solidaria.

Los dos libros se encuentran también en **formato electrónico**.

Medios, recursos didácticos y tecnología educativa

Gamificación en el aula

Trabajo Práctico OBLIGATORIO (PEC):

Libro para la realización del trabajo de curso obligatorio:

Vázquez-Cano, E., &Sevillano, M.^a L. (2021). ***Gamificación en el aula***. McGrawHill.

La especificación de este trabajo se encuentra en la Guía del Estudiante.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Sevillano García, M.L. (2004). *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*. Madrid: Pearson. Prentice Hall.

Sevillano García, M.L. (2004). *Didáctica en el siglo XXI*. Madrid: McGraw Hill.

Sevillano García, M.L. (2007). *Investigar para innovar en enseñanza*. Madrid: Pearson.

Sevillano García, M.L. (2008). (Coord.) *Nuevas tecnologías en educación social*. Madrid. McGrawHill

Sevillano García, M.L. (2009) (Dir.) *Competencias para el uso de herramientas virtual es en la vida, trabajo y formación permanentes*. Madrid: Pearson

Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (2011). *Educadores en Red. Elaboración y Edición de materiales audiovisuales para la enseñanza*. Madrid. Ediciones Académicas-UNED.

Vázquez Cano, E, Sevillano García, M.L. y Méndez Pérez, M.A. (2011). *Programar en Primaria y Secundaria*. Madrid. Pearson.

Vázquez-Cano, E. y Martín-Monje, E. (2014). *Nuevas tendencias para la elaboración y edición de materiales audiovisuales en la enseñanza de lenguas*. Madrid: McGraw-Hill-Interamericana.

Revistas

- Enseñanza&Teaching
- Comunicar
- Píxel-Bit
- Educación XXI
- IJERI

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Los estudiantes disponen de la **plataforma aLF** para incrementar sus aprendizajes. Dentro de la misma se encuentran los foros de debates que pueden ofrecer, si lo que se integra es académico y curricular, aportaciones de otros compañeros estudiantes de la misma asignatura. Por medio de esta plataforma aLF pueden además consultar lo referido al funcionamiento de la disciplina así como otros aspectos prácticos y de actualidad. La ventaja de la plataforma es que la información está siempre disponible. Con la plataforma experimentamos que no estamos solos. El Equipo docente aconseja visitar con cierta frecuencia la plataforma y leer bien las orientaciones indicadas en las guías (son imprescindibles para la preparación de la Asignatura) como horarios de tutorías en la Sede Central, en los Centros Asociados, calendarios de exámenes, materiales, recursos etc.

Los estudiantes pueden seguir la cuenta de Twitter **@EduSupervision** donde se muestran contenidos actuales relacionados con la Educación y la Innovación educativa y visulizar el periódico "**Supervisión Educativa**".

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.