

22-23

MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN  
EDUCACIÓN

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CONTEXTOS MEDIÁTICOS E INTERCULTURALES.

CÓDIGO 23302418

UNED

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN  
CONTEXTOS MEDIÁTICOS E  
INTERCULTURALES.

CÓDIGO 23302418

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN  
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA  
ASIGNATURA  
EQUIPO DOCENTE  
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE  
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   | ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CONTEXTOS MEDIÁTICOS E INTERCULTURALES. |
| Código                    | 23302418                                                         |
| Curso académico           | 2022/2023                                                        |
| Título en que se imparte  | MÁSTER UNIVERSITARIO EN INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN  |
| Tipo                      | CONTENIDOS                                                       |
| Nº ETCS                   | 5                                                                |
| Horas                     | 125.0                                                            |
| Periodo                   | SEMESTRE 2                                                       |
| Idiomas en que se imparte | CASTELLANO                                                       |

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La sociedad cambiante en forma dinámica obliga a replantear continuamente los modelos, estrategias y contenidos formativos en todos los espacios y formatos tendentes a facultar a nuevos profesionales. Los contextos de quienes se forman, los recursos disponibles para poner en marcha los procesos, las finalidades y perfiles de la aplicación, cambian con gran celeridad y profundidad. Los flujos procedentes de culturas diversas que buscan compartir un espacio en todos los ámbitos, las migraciones laborales y profesionales y movilidad estudiantil, hasta por imperativos legales, están urgiendo la creación de nuevas formas de entender el ser y el actuar de nuevas profesiones cuyos destinatarios vuelven a ser en potencia y tal vez en la realidad ciudadanos que viven de forma continuada en un ambiente inter-multicultural. Los potentes medios de comunicación en todas sus formas que superan y trascienden por supuesto el marco de Internet o los medios impresos, radiofónicos y visuales, ayudan a conformar ese nuevo espacio formativo, haciéndole al mismo tiempo más exigente al presenciar en forma fragmentaria y mosaical realidades nuevas multi e interculturales.

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

El impacto de las Nuevas Tecnologías sobre la organización y el contenido de los programas de educación y formación así como sobre el entorno de aprendizaje y las prácticas pedagógicas, necesitarán una adaptación de las técnicas y la introducción de modelos educativos innovadores.

Los estudiantes deberán de conocer la normativa, las recomendaciones de la unión europea en las que insta a potenciar los esfuerzos de los estados miembros encaminados a desarrollar la educación y formación en esta temática (cultura digital), desde la recomendada por el Consejo Europeo de Lisboa (2000) hasta el momento actual, con El Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027).

## EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos  
Correo Electrónico  
Teléfono  
Facultad  
Departamento

ESTEBAN VAZQUEZ CANO (Coordinador de asignatura)  
evazquez@edu.uned.es  
91398-8008  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

El seguimiento y tutorización de los estudiantes se realizará a través de la plataforma y de la consulta telefónica.

### **Lourdes Pérez Sánchez**

Martes, de 15.30 a 19.30

Tel. (+34) 91 398 7646.

lperezsanchez@edu.uned.es

Dirección postal:

Facultad de Educación (UNED)

Calle Juan del Rosal, 14

Planta 2ª

28040 Madrid.

### **María Luisa Sevillano García**

Miércoles, de 16.00 a 20.00

Tel. (+34) 91 398 7695.

mlsevillano@edu.uned.es

Dirección postal:

Facultad de Educación (UNED)

Calle Juan del Rosal, 14

Planta 2ª

28040 Madrid.

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

### **COMPETENCIAS BÁSICAS**

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 autodirigido o autónomo.

### **COMPETENCIAS GENERALES**

CG7 - Desarrollar las habilidades sociales para la dinámica del trabajo en grupo y para liderar y/o dinamizar equipos de mejora.

CG10 - Conocer las posibilidades de la educación a distancia y desarrollar estrategias de aprendizaje cooperativo en el entorno virtual.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

CE2 - Aplicar las técnicas y procedimientos metodológicos de la investigación y la evaluación para la solución de los problemas pedagógicos actuales de las instituciones educativas.

CE4 - Diseñar modelos para la innovación de las culturas de los centros educativos y desarrollar procesos, métodos e intervenciones para su mejora.

CE5 - Generar climas de colaboración y transformación de las comunidades educativas en interacción con el entorno y configurar culturas innovadoras desde procesos sistemáticos de mejora de las prácticas e indagaciones en los centros educativos.

CE7 - Comunicar y difundir los resultados de sus investigaciones a la sociedad.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura, cada estudiante deberá ser capaz de:

- Desarrollar las competencias necesarias para vivir y trabajar en la nueva sociedad de la información.
- Identificar las nuevas competencias básicas que deberán adquirirse mediante la formación a lo largo de la vida.
- Descubrir cómo acceder a la cultura digital.
- Conocer posibilidades, riesgos y responsabilidades de un mundo Inter-multicultural en cada lugar del planeta.
- Adquirir competencias mediales básicas para integrar de forma inteligente los nuevos recursos de los nuevos medios y formas de comunicación.
- Conocer la importancia de la Competencia Digital como una de las estrategias de desarrollo profesional docente más importante en la actualidad.
- Familiarizarse con las diferentes áreas competenciales que componen la Competencia Digital y sus implicaciones prácticas.
- Diseñar y desarrollar una investigación en este ámbito.

## CONTENIDOS

### Temas teóricos

El estudiante seleccionará sus lecturas de acuerdo con las preguntas que plantea el equipo docente.

### Aplicación práctica

Diseño y desarrollo de una investigación en el ámbito definido en la parte teórica de acuerdo con las fases establecidas en el cuaderno de trabajo.

## METODOLOGÍA

El estudiante desarrollará el aprendizaje autónomo y realizará una serie de actividades orientadas a la reflexión, la síntesis y el análisis de su práctica profesional en el ámbito de la formación y / o educación. Identificará algún problema para posteriormente investigar sobre él. Desarrollará aprendizajes activos en la resolución de ese problema, estudio de casos, tanto de forma personal como colaborativa.

Las actividades de aprendizaje previstas son:

1. Trabajo personal de ampliación.
2. Fundamentación y estado de la cuestión.
3. Exposición de los datos más relevantes de los documentos leídos e interpretación crítica.
4. Planteamiento de algún problema.
5. Formulación de objetivos.
6. Diseño y elaboración de instrumentos y muestras.
7. Recopilación de datos.
8. Interpretación de los datos.
9. Elaboración del informe.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen

No hay prueba presencial

### CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad

No

Descripción

Trabajo de investigación individual en el que se recogerán las diferentes fases del trabajo elaborado.

Criterios de evaluación

Ajustado a la estructura proporcionada.

Extensión pertinente.

Contenido adecuado.

Reflejo de esfuerzo y tareas realizadas.

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 70%

Fecha aproximada de entrega 30/05/2023

Comentarios y observaciones

Septiembre: 11/09/2023

#### **PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)**

¿Hay PEC? Si,PEC no presencial

Descripción

Se evaluará la participación en los foros.

Criterios de evaluación

Propuestas adecuadas de temas.

Intervenciones argumentadas, fundamentadas y referenciadas.

Pertinencia para los debates planteados.

Interacción con los demás participantes.

Corrección, inteligencia y elegancia comunicativa.

Ponderación de la PEC en la nota final 30%

Fecha aproximada de entrega 30/05/2023

Comentarios y observaciones

Septiembre: 14/09/2023

#### **OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES**

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

#### **¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?**

Evaluación formativa (foro): 30%

Evaluación sumativa (trabajo): 70%

**La nota final será el resultado de la sumatoria del resultado de la evaluación formativa y la sumativa antes indicadas.**

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

El equipo docente proporciona al estudiante una serie de lecturas categorizadas por los temas eje definidos en los contenidos, que pueden utilizar y de los que pueden partir para la realización de sus investigaciones.

### COMPETENCIAS BÁSICAS Y ESPECÍFICAS:

Becerril, C., Sosa, G., Delgadillo, M., & Torres, S. (2015). Competencias básicas de un docente virtual. *Revista de Sistemas y Gestión Educativa*, 2(4), 882-887.

[http://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas\\_y\\_Gestion\\_Educativa/vol2num4/18.pdf](http://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas_y_Gestion_Educativa/vol2num4/18.pdf)

Galdeano Bienzobas, C., & Valiente Barderas, A. (2010). Competencias profesionales. *Educación química*, 21(1), 28-32.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-893X2010000100004&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-893X2010000100004&script=sci_arttext&tlng=pt)

Torrecilla Sánchez, E. M., Martínez Abad, F., Olmos Migueláñez, S., & Rodríguez Conde, M. J. (2014). Formación en competencias básicas para el futuro profesorado de educación secundaria: competencias informacionales de resolución de conflictos.

<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3516>

Villarroel, V. A., & Bruna, D. V. (2017). Competencias pedagógicas que caracterizan a un docente universitario de excelencia: un estudio de caso que incorpora la perspectiva de docentes y estudiantes. *Formación universitaria*, 10(4), 75-96.

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062017000400008&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062017000400008&script=sci_arttext&tlng=en)

### COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES

Baca, A. R. (2015). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 235-248.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959015.pdf>

Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Marcos de competencias digitales docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 4(2), 137-158.

<http://52.225.194.101/index.php/recie/article/view/224>

Cuartero, M. D., Porlán, I. G., & Espinosa, M. P. P. (2016). Análisis conceptual de modelos de competencia digital del profesorado universitario. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 97-114.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5514576>

Fernández-Márquez, E., Leiva-Olivencia, J. J., & López-Meneses, E. (2018). Competencias digitales en docentes de Educación Superior. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 12(1), 213-231.

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162018000100013](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162018000100013)

Pozos Pérez, K. V., &Tejada Fernández, J. (2018). Competencias digitales en docentes de educación superior: niveles de dominio y necesidades formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 59-87.

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2223-25162018000200004&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2223-25162018000200004&script=sci_arttext&tlng=pt)

#### **ROL DE DOCENTE/TUTOR ON-LINE**

Arteaga, P. A. (2018). La calidad de la educación universitaria, educación virtual y rol del docente-tutor. *CITED Journal*, 1 (1), 10-26.

<http://citedjournal.corciem.co/index.php/citedJournal/article/view/1/8>

Badia, A., Meneses, J., &Garcia, C. (2017). La identidad del profesor como docente virtual: Roles, enfoques y sentimientos. El caso de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

[http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/149](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/149)

Valverde Berrocoso, J. (2010). El tutor on-line: funciones, roles y tareas. En M<sup>a</sup>.J. Miranda; L. Guerra; M. Fabbri y E. López (Eds.). Experiencias universitarias de innovación docente hispano-italianas en el Espacio Europeo de Educación Superior, Sevilla: Mergablum, 43-73.

(16) *El tutor on-line: funciones, roles y tareas.*

[https://www.researchgate.net/publication/259601571\\_El\\_tutor\\_on-line\\_funcionesroles\\_y\\_tareas](https://www.researchgate.net/publication/259601571_El_tutor_on-line_funcionesroles_y_tareas)

Zambrano, W. R., Medina, V. H. &García, V. M. (2010). Nuevo rol del profesor y del estudiante en la educación virtual. *Dialéctica Revista de Investigación*, (26), 51-61.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3340102.pdf>

#### **TV Y RADIO**

Galabay, A. S. S., Herrera, D. G. G., Berrezueta, L. B. C., &Álvarez, J. C. E. (2020). Incidencia de los medios de comunicación en la Educación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5 (1), 613-634.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610734>

Zavala Candelario, G. A., &Sahona Bonilla, K. Á. (2020). *Los medios de comunicación y formación de valores* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2020.).

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4037>

Luna, S. M., &Candel, E. C. (2019). Vídeo participativo y alfabetización visual: Desafíos y oportunidades para el cambio social y educativo. *Obra digital: revista de comunicación*, (17), 77-91.

<https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/download/363818/458082>

El aprendizaje por conducto de la radio y la televisión en tiempos del COVID-19.

<https://es.unesco.org/news/aprendizaje-conducto-radio-y-television-tiempos-del-covid-19>

#### **GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN**

Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.

<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022018000100448&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022018000100448&script=sci_arttext)

Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.

<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/100598>

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. <https://gredos.usal.es/handle/10366/142149>

Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9788448624491

Título: GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Autor/es: Vázquez-Cano, Esteban Y Sevillano, M.<sup>a</sup> Luisa ;

Editorial: MCGRAW HILL

- Sevillano García, M.L. y Vázquez Cano, E. (2015) *Modelos de investigación en contextos ubicuos y móviles en Educación Superior*. Madrid: McGraw Hill.
- Sevillano García, M.L. y Vázquez Cano, E. (Coords.) (2019). *Dispositivos digitales móviles en educación*. Madrid: Narcea.
- Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (Coords.) (2021) *Gamificación en el aula*. Madrid. McGrawHill

## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

El equipo docente incorpora en este espacio algunas referencias y recursos de apoyo que ayudarán al estudiante a enriquecer y desarrollar su trabajo de investigación y de diseño de su propuesta final. Son algunos documentos básicos de los que partir y que pueden ser de mucha ayuda.

### LECTURAS BÁSICAS:

Comisión Europea (2020). El Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027).

[https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_es](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_es)

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. INTEF. (2017). Marco Común de Competencia Docente Digital Docente.

<http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeacea>

Valencia-Molina, T., Serna-Collazos, A., Ochoa-Angrino, S., Caicedo-Tamayo, A. M.,

Montes-González, J. A., &Chávez-Vescance, J. D. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/estandares-tic-javeriana-unesco.pdf>

### **ELEARNING**

Balladares Burgos, J. A. (2018). Diseño pedagógico de la educación digital para la formación del profesorado. <http://dehesa.unex.es/handle/10662/7996>

Esteban-Albert, M., &Zapata-Ros, M. (2016). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (50). <https://revistas.um.es/red/article/view/271261>

Mujica-Sequera, R. (2020). E-Learning como estrategia pedagógica en la educación superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 37-41. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/103>

### **APLICATIVOS:**

E-learning Center (2018). ¿Qué actividades pueden hacerse en el aula?. UOC. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/111109>

Marcelo, C., Yot, C., Mayor, C., Sánchez Moreno, M., Murillo, P., Rodríguez López, J. M., &Pardo, A. (2014). *Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria: ¿hacia un aprendizaje autónomo de los alumnos?*. Ministerio de Educación.

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/31840/Las\\_actividades\\_de\\_aprendizaje\\_en\\_la\\_enseñanza\\_universitaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/31840/Las_actividades_de_aprendizaje_en_la_enseñanza_universitaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ayuda para maestros. (28 de mayo de 2020). 220 recursos TIC para docentes. <https://coggle.it/diagram/X-ZbLirTPnv7D4zP/t/220-recursos-tic-docentes-a5ba75c14f530e3db2bd6ffdfa76afde>

---

## **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.