

23-24

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN
EDUCACIÓN

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CONTEXTOS MEDIÁTICOS E INTERCULTURALES.

CÓDIGO 23302418

Ambito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
Código Seguro de Verificación (CSV) en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169

uned

23-24

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

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
"Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BFE24B3E88B23B63169

Nombre de la asignatura	ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CONTEXTOS MEDIÁTICOS E INTERCULTURALES.
Código	23302418
Curso académico	2023/2024
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN
Tipo	
Nº ETCS	0
Horas	0.0
Periodo	SEMESTRE
Idiomas en que se imparte	

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).

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	ESTEBAN VAZQUEZ CANO (Coordinador de asignatura)
Correo Electrónico	evazquez@edu.uned.es
Teléfono	91398-8008
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	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.

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

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

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B63163

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

Los siguientes temas teóricos seleccionados por el equipo docente componen los ejes temáticos centrales sobre los que se deberá buscar información, leer e investigar.

- 1.- Competencias docentes básicas, específicas y profesionales.
- 2.- Competencias digitales docentes.
- 3.- El rol del docente en espacios virtuales y mediales.
- 4.- La TV y la radio. Recursos mediales para la educación.
- 5.- La gamificación en el aula. Otra forma de enseñar.

Aplicación práctica

Actividad 1. Análisis crítico de los temas asociados a los bloques conceptuales de la asignatura y creación de un vídeo explicativo de los aspectos fundamentales de cada

Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BFE5E24B3E88B23B69169

bloque.

Actividad 2. Diseño y desarrollo de una investigación para generar una situación de aprendizaje para el fomento de la interculturalidad y/o la alfabetización mediática en una etapa educativa preuniversitaria elegida por el estudiante (primaria, secundaria, bachillerato o formación profesional).

METODOLOGÍA

Se utilizará la metodología propia de la educación a distancia, integrando la utilización de diversos materiales y recursos didácticos. Análisis documental y audiovisual de buenas prácticas en innovación didáctica y evaluación. Debate y análisis de propuestas innovadoras. Evaluación de la innovación a través del análisis de las evidencias científicas. Para ello, se empleará la tutoría telefónica, los debates en foros, la visualización de vídeos, el uso de redes sociales y la compartición de contenidos.

Las actividades a realizar serán:

- 1.- Búsqueda de datos y documentos.
- 2.- Lectura crítica de documentos.
- 3.- Recensión y creación audiovisual de materiales.
- 4.- Análisis de experiencias educativas innovadoras.
- 5.- Trabajo académico de investigación en innovación.

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

Actividad 1. Análisis crítico de los temas asociados a los bloques conceptuales de la asignatura y creación de un vídeo explicativo de los aspectos fundamentales de cada bloque.

Actividad 2. Diseño y desarrollo de una investigación para generar una situación de aprendizaje para el fomento de la interculturalidad y/o la alfabetización mediática en una etapa educativa preuniversitaria elegida por el estudiante (primaria, secundaria, bachillerato o formación profesional).

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 100%

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169

Fecha aproximada de entrega 30/05/2024

Comentarios y observaciones

Convocatoria extraordinaria: Entrega del trabajo **05/09/2024**

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

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?

El estudiante integrará la actividad 1 (enlace a YouTube) y 2 en un único documento pdf páginas con índice para cada una de las dos actividades y portada identificativa con los datos personales. Este documento se subirá a la plataforma en el buzón "Trabajo final".

Ponderación de las actividades: Actividad 1: 40% Actividad 2 (60%)

Para poder realizar la ponderación entras dos partes, al menos cada parte debe alcanzar un desarrollo del 50%.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Toda la bibliografía básica para la preparación de los temas y trabajos de esta asignatura se encuentra de forma **GRATUITA** y de **ACCESO LIBRE** en la sección de documentos de la plataforma.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9788448624491

Título:GAMIFICACIÓN EN EL AULA

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

Editorial:: MCGRAW HILL

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

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

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

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

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169

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

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

Valverde Berrocoso, J. (2010). El tutor on-line: funciones, roles y tareas. En M^a.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

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

Ámbito: GUL - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B63169

<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

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>

Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (Coords.) (2021) Gamificación en el aula. Madrid. Mc GrawHill

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

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

Ámbito: GÜJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B63163

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/10609/1111109>

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

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.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



0E45C872FD03BF5E24B3E88B23B69169