

Asignatura

| | |
|-------------------|--|
| Nombre Asignatura | Tecnologías de Apoyo a la Investigación e Innovación Psicopedagógica |
| Código | 200000495 |
| Créditos ECTS | 6.0 |

Plan/es donde se imparte

| | |
|------------|--|
| Titulación | Máster Universitario en Psicopedagogía (Plan 2020) |
| Carácter | OPTATIVA |
| Curso | 1 |

Profesores

| | |
|--------|-------------------------|
| Nombre | Carlos Valiente Barroso |
|--------|-------------------------|

Datos Generales

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

- Conocer las tecnologías actuales y su aplicación como herramienta para la participación, el empoderamiento y el cambio socio-educativo.
- Profundizar en las nuevas tecnologías para su aplicación como herramienta para la innovación educativa.
- Capacitarse en el dominio de recursos digitales de apoyo para la investigación psicopedagógica.

➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

El estudio de esta asignatura pretende lograr los siguientes objetivos generales prácticos:

- 1) Adiestrar en el uso práctico de las nuevas tecnologías para optimizar la acción educativa.
- 2) Formar en la búsqueda de fuentes que proporcionen una actualización continua en el campo de la innovación educativa.
- 3) Adentrarse en la utilización de recursos digitales orientados a la investigación en Educación.
- 4) Comprender el contexto de la Sociedad Digital y su influencia y retos que se plantean en el ámbito de la educación y el aprendizaje.
- 5) Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital. 6) Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- 7) Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación.

➤ COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

Generales

CG3 - Asesorar y orientar a estudiantes y familias en materia educativa y a los profesionales de la educación en el diseño, implementación y evaluación de programas y de experiencias de innovación y mejora.

Transversales

CT1 - Elaborar, escribir y defender informes de carácter científico y técnico.

CT2 - Trabajar en equipo (en clase, en la preparación de papers o participando en grupos de investigación de la Universidad).

CT3 - Demostrar capacidad de autoaprendizaje.

CT4 - Adquirir compromiso ético.

CT5 - Comunicar resultados de forma oral y escrita (mediante exposiciones y papers presentados en clase, en seminarios, en congresos).

CT6 - Demostrar motivación por la investigación científica (mediante la participación en asociaciones científicas, la asistencia y aportaciones a congresos y seminarios, la consulta frecuente de revistas científicas...)

Específicas

CE6 - Aplicar e interpretar instrumentos de diagnóstico y evaluación psicopedagógica en situaciones complejas que requieran un diagnóstico diferencial o la participación de diferentes tipos de expertos o profesionales.

CE8 - Disponer de la capacidad de toma de decisiones para determinar las medidas más adecuadas en el ámbito correspondiente del trabajo psicopedagógico.

CE9 - Comprender y utilizar el lenguaje en el que se expresan las ciencias en las que se apoya la psicopedagogía.

CE10 - Manejar fuentes documentales de investigación psicopedagógica como medio de obtención de evidencias para la práctica profesional.

➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

Unidad 1. Tecnologías y medios para la educación en la e-Sociedad

Unidad 2. Las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza

Unidad 3. Teorías del aprendizaje

Unidad 4. Modelos de la Comunicación

Unidad 5. Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)

Unidad 6. Gamificación, serious games y los juegos digitales

Unidad 7. Los entornos colaborativos en la educación

Unidad 8. El aprendizaje móvil

Unidad 9. Implicaciones educativas de las redes sociales

Unidad 10. El rol del profesorado y del alumnado

Unidad 11. Las fuentes de información documental y científica

Unidad 12. El hipermedia y audiovisual educativo

Unidad 13. Realidad Virtual como cauce de Innovación Educativa

Tema 14. Investigación Educativa desde de las Nuevas Tecnologías

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

Resultados y Calificaciones

La calificación de la asignatura se gestionará de igual modo para las dos convocatorias oficiales:

Un 30% de la calificación global se obtiene en función de la nota obtenida en la prueba escrita de cuatrimestre.

El 70% restante se obtendrá mediante las calificaciones derivadas del resto de actividades de evaluación continua: trabajos dirigidos (30%) y actividades prácticas (40%). Para aprobar la asignatura, la suma de los dos bloques tiene que ser mayor o igual a 5 puntos, y, por otra parte, se podrá realizar la media, si y sólo si, el examen global supera el 4.99.

De modo complementario, se podrá obtener un aumento de hasta un punto final en función del grado de participación activa en las clases presenciales; se aplicará sobre una nota final igual o superior al 5 (condición imprescindible).

El sistema de calificaciones seguirá lo estipulado en el RD.1125/2003 que en su artículo 5 indica que:

“Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se

calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4.9 Suspenso (SS); 5.0-6.9 Aprobado (AP); 7.0-8.9 Notable (NT); 9.0-10 Sobresaliente (SB)".

Observaciones

En los trabajos académicos de los alumnos, no se tolerará ninguna manifestación de plagio: la utilización deliberada de ideas, expresiones o datos de otros autores sin citar la fuente, se considera plagio, siendo considerada como una conducta deshonesta por parte de un estudiante universitario. Por tanto, todo trabajo en el que se detecte plagio, así como otras conductas deshonestas tales como suplantar la presencia o esfuerzo personal de otro alumno ausente, firmar un trabajo no realizado o cualquier manifestación de falta de honradez académica durante la realización de las pruebas de evaluación, conllevará automáticamente la calificación de suspenso en la convocatoria, independientemente de los resultados obtenidos en otras pruebas, exámenes o trabajos realizados en la asignatura.

La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario. Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación. Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un máximo de dos puntos.

Actividades Formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Exposiciones del profesorado, seminarios y debates 15 horas (100% Presencial)

Actividades prácticas 15 horas (100% Presencial)

Trabajos tutelados 22,5 horas (30% presencial)

Tutorías (grupales o individuales) 7,5 horas (100% Presencial)

Estudio independiente del alumnado 75 horas (No presencial)

Campus virtual y TIC 15 horas (No presencial)

Adaptación metodológica del plan de estudios bajo la situación de riesgo sanitario:
reprogramación de actividades de evaluación

Las modificaciones que afectan a este apartado son las siguientes: sin perjuicio del resto de indicaciones no afectadas, y que se conservan más arriba, dentro del presente apartado, se

suprime la prueba escrita presencial prevista por una prueba oral, cuyo contenido aglutina tanto una presentación/exposición por parte del alumnado como la resolución de preguntas que formulará seguidamente el docente, relativas tanto a la temática de la presentación como a contenidos esenciales del temario. Este acto será grabado a través del soporte empleado (Blackboard Collaborate) de cara a constituir criterio de evidencia que apoya objetivamente la evaluación y calificación del alumnado.

De este modo, la ponderación o reparto porcentual no se siente significativamente alterado, quedando del siguiente modo: un 30% de la calificación global se obtiene en función de la nota obtenida en la prueba oral, y el 70% restante se obtendrá mediante las calificaciones derivadas del resto de actividades de evaluación continua: trabajo dirigido (30%) y actividades prácticas (40%).

De cara a la Convocatoria Extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación.

➤ **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

Bibliografía básica

Area Moreira, M., San Nicolas Santos, M. B., & Sanabria Mesa, A. L. (2018). Virtual classrooms in face-to-face tertiary education: the student perspective. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación A Distancia*, 21(2), 179-198.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

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

Doménech Villa, R. (2012). Medios, recursos didácticos y tecnología educativa. *Educatio Siglo XXI*, 30(1), 343-346.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.

Sevillano García ML. (2011). *Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa*. Harlow : Pearson Prentice Hall.

Urbina, S., & Salinas, J. (2014). *Campus virtuales: una perspectiva evolutiva y tendencias*. RED. *Revista de Educación a Distancia*, (42).

Bibliografía recomendada

Donovan, T. (2017). *It's all a game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.

Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.

Parkin, S. (2016). *Death by Video Game*. New York: Melville House.

Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del*

juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

Planells de la Maza, A.J. (2015). Diseño de juegos orientado al sistema lúdico en D. Aranda (Ed.), Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC.

➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

Esta información actualizada se puede encontrar en el campus virtual del alumno.

➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha elaborado de acuerdo a la memoria verificada de la titulación.