

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

Datos Generales

➤ PROFESORADO

.

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

Aunque no son necesarios conocimientos previos para acometer el estudio de esta asignatura, resulta recomendable que el alumnado esté familiarizado con nuevas tecnologías, así como que cuente con competencias básicas de evaluación e intervención psicopedagógica.

➤ 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 evaluación innovadora educativa.

Capacitarse en el dominio de recursos digitales de apoyo para la investigación psicopedagógica.

Indagar sobre la filosofía subyacente a los distintos recursos digitales disponibles, facilitando un talante creativo y abierto que promueva una adaptación flexible y personalizada en su labor psicopedagógica actual.

Generar una reflexión crítica y transversal que dote a los profesionales de este ámbito de una motivación proactiva que, ulteriormente, facilite su protagonismo de cara a la creación de nuevos recursos pedagógicos innovadores

➤ 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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

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**

Bloque I. Fundamentos

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

Bloque II. Recursos especializados

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

Bloque III. Implicaciones psicopedagógicas

Unidad 9. Implicaciones educativas de las redes sociales

Unidad 10. El rol del profesorado y del alumnado

Unidad 11. El hipermedia y audiovisual educativo

Bloque IV. Desde la investigación hasta a la evaluación e intervención especializadas

Unidad 12. Las fuentes de información documental y científica

Unidad 13. Realidad Virtual como cauce de Evaluación e Innovación Educativa

Tema 14. Investigación e Intervención Educativa desde de las Nuevas Tecnologías

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

DENOMINACIÓN	Nº HORAS	% PRESENCIALIDAD
Exposiciones del profesorado, seminarios y debates	15 h	100 %
Actividades prácticas	15 h	100 %
Trabajos tutelados	22,5 h	30 %

Tutorías (grupales o individuales)	7,5 h	100 %
Estudio independiente del alumnado	75 h	0 %
Campus virtual y TIC	15 h	0 %

➤ CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Resultados y Calificaciones

La calificación de la asignatura se gestionará de igual modo para las dos convocatorias oficiales: Un 40% de la calificación global se obtiene en función de la nota obtenida en por la realización de un trabajo teórico.

El 60% restante se obtendrá mediante las calificaciones derivadas del resto de actividades de evaluación continua: trabajos prácticos (40%), junto a la valoración de la calidad de las intervenciones de los debates en clase (20%). 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 trabajo teórico 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.

ALUMNOS QUE CURSAN POR SEGUNDA VEZ LA ASIGNATURA:

En 2ª matrícula no computan los puntos correspondientes a asistencia y participación, por este motivo se ponderan el resto de conceptos para llegar al 100% de la evaluación. De este modo, los alumnos deberán realizar los trabajos y actividades que evalúan contenidos teórico-prácticos de la asignatura, ponderándose dichas actividades teóricas y prácticas mediante un 60 % y un 40 %, respectivamente.

➤ **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.

Hilario Silva, P., Maestro, J.A., Valladares Cortés, M. y Moya Muñoz, C. (2020). Metodologías para una educación innovadora. Casos prácticos. Editorial Cuadernos de Pedagogía.

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.

Silva, F., y Martínez, G. (2021). Estrategias de innovación docente mediante las TIC. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 10(4), 89-103.

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

Bibliografía recomendada

Crespo Costés, C.N. & Cortés León, J.R. (2024). Autismo y Nuevas Tecnologías. Herramientas para una vida de calidad. Ra-Ma S.A. Editorial y Publicaciones.

Donovan, T. (2017). Its 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**

La información actualizada respecto a las tutorías se puede encontrar en el campus virtual del alumno, estando asignados los espacios semanales del martes y jueves por la tarde, siendo previamente solicitadas a través de petición por correo electrónico.

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

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