



Información de la asignatura

Titulación: Máster Universitario en Innovación Tecnológica en Educación

Facultad: Magisterio y Ciencias de la educación

Código: 1360005

Nombre: Diseño de Actividades Digitales

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 1

Módulo: Diseño de Contenidos Digitales

Materia: Diseño de Actividades Digitales

Carácter: Obligatorio

Departamento: Didáctica General, Teoría de la educación e Innovación tecnológica

Tipo de enseñanza: Híbrido

Lengua/s en las que se imparte: Español

Profesorado:

Sara Cebrián Cifuentes

Sara.cebrian@ucv.es

Organización del módulo

FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

| Materia | ECTS | Asignatura | ECTS | Curso/semestre |
|--------------------------------|------|--------------------------------|------|----------------|
| Diseño de Contenidos Digitales | 15 | Creación de Recursos Digitales | 6 | 1/1 |
| | | Animación Digital | 3 | 1/1 |



| | | | | |
|--|--|---------------------------------|---|-----|
| | | Diseño de Actividades Digitales | 6 | 1/1 |
|--|--|---------------------------------|---|-----|

Conocimientos recomendados

No procede.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

| Código | Resultados de aprendizaje |
|--------|--|
| R1 | El alumnado conoce repositorios educativos y desarrolla habilidades de búsqueda y selección contenidos digitales interactivas. |
| R2 | El alumnado diseña la acción formativa realizando previamente un análisis de necesidades proponiendo metodologías adecuadas aplicando de forma correcta las TIC en función del contexto. |
| R3 | El alumnado aprende el manejo de herramientas de autor para la generación de materiales didácticos y desarrolla la creatividad para aplicar estas en el aula. |
| R4 | El alumnado diseña y adapta programas y recursos TIC dirigidos a estudiantes con diferentes discapacidades. |



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son:
(valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

| Código | Generales | Ponderación | | | |
|--------|---|-------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CG1 | Que los estudiantes sean capaces de crear materiales digitales adecuados a los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de herramientas TIC. | | | | X |
| CG2 | Que los estudiantes sean capaces de adaptarse a las nuevas situaciones tecnológicas actualizando contenidos y competencias. | | | | X |
| CG3 | Que los estudiantes sean capaces de innovar su metodología docente incorporando la competencia digital en el aula. | | | | X |
| CG4 | Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo con otros profesionales dentro y fuera del aula a través de las TIC. | | X | | |
| CG5 | Que los estudiantes sean capaces de trabajar de forma autónoma, realizando síntesis de contenidos y emitiendo juicios para su debate y análisis posterior en el aula virtual. | | X | | |
| CG7 | Que los estudiantes sean capaces de generar, compartir y divulgar el conocimiento académico y profesional. | | | X | |

| Código | Básicas | Ponderación | | | |
|--------|---|-------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 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. | | X | | |
| 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. | | | X | |
| 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. | | | X | |



| Código | Específicas | Ponderación | | | |
|--------|---|-------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CE5 | Que los estudiantes desarrollen habilidades de búsqueda y selección de contenidos y recursos interactivos | | | X | |
| CE6 | Que los estudiantes sean capaces de introducir cambios metodológicos innovadores a través de las TIC. | | | | X |
| CE7 | Que los estudiantes sean capaces de aprender el manejo y configuración de herramientas de autor para la generación de materiales digitales didácticos adaptados a las distintas etapas educativas y contextos del aula. | | | | X |
| CE8 | Que los estudiantes sean capaces de promover el aprendizaje significativo a través de la interactividad que ofrece el uso de las TIC. | | | | X |

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

| Resultados de aprendizaje evaluados | Porcentaje otorgado | Instrumento de evaluación |
|--|---------------------|---------------------------|
| R-1 El alumnado conoce repositorios educativos y desarrolla habilidades de búsqueda y selección contenidos digitales interactivas. | 20% | Rúbrica |
| R-2 El alumnado diseña la acción formativa realizando previamente un análisis de necesidades proponiendo metodologías adecuadas aplicando de forma correcta las TIC en función del contexto. | 20% | Rúbrica |
| R-3 El alumnado aprende el manejo de herramientas de autor para la generación de materiales didácticos y desarrolla la creatividad para aplicar estas en el aula. | 30% | Rúbrica |
| R4- El alumnado diseña y adapta programas y recursos TIC dirigidos a estudiantes con diferentes discapacidades. | 30% | Rúbrica |

Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece.

Los criterios de concesión de "Matrícula de Honor" se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de "Observaciones" del sistema de evaluación de la guía docente.



Universidad
Católica de
Valencia
San Vicente Mártir

Guía Docente

Curso 2024-2025
Asignatura



Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

| | |
|-----------|---|
| M1 | Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor. Estudio de casos, problemas, estudio de campo, búsqueda de datos, análisis de programas, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno. |
| M2 | Atención personalizada al estudiante de forma virtual y presencial online, utilizando la plataforma de la universidad. |
| M3 | Sesión formativa a través de una herramienta de videoconferencia integrada en el campus virtual que implica la participación y/o exposición del docente y el grupo clase en tiempo real |
| M4 | Debates u opiniones en línea supervisadas por el docente que permiten a los estudiantes la expresión de sus ideas, opiniones y comentarios argumentados respecto a los contenidos trabajados. |
| M5 | Atención personalizada al estudiante de forma virtual e individual. Período de instrucción u orientación realizado por un docente con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados, ayudar en la realización de las actividades de evaluación continua, etc. |
| M6 | Exposición de contenidos por parte del docente, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula virtual, que requieren del feedback y de la participación del alumnado en distintos tiempos. |
| M7 | Comentarios, resúmenes, análisis críticos, reseñas, glosarios, webquest, pruebas, etc., individualmente o en equipo, para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje. |
| M8 | Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. |



Presenciales

| Actividad | Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura | Metodología | ECTS |
|------------------|---|-------------|------|
| CLASES PRÁCTICAS | Todos los resultados de aprendizaje | M1 | 1.10 |
| Total | | | 1.10 |

A distancia

| Actividad | Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura | Metodología | ECTS |
|---------------------------------|---|-------------|------|
| VIDEOCONFERENCIA | Todos los resultados de aprendizaje | M3 | 0.10 |
| TUTORÍAS VIRTUALES PRESENCIALES | Todos los resultados de aprendizaje | M2 | 0.10 |
| Total | | | 0.20 |

| Actividad | Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura | Metodología | ECTS |
|-----------------|---|-------------|------|
| Foros discusión | Todos los resultados de aprendizaje | M4 | 0.18 |
| Tutoría virtual | Todos los resultados de aprendizaje | M5 | 0.10 |
| Tarea/Proyecto | Todos los resultados de aprendizaje | M8 | 0.82 |
| Total | | | 1.1 |

La asignatura y/o materia se organiza en **DOCENCIA VIRTUAL** y **TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO** con un porcentaje estimado en ECTS. Una adecuada distribución es la siguiente: **40%** para las Actividades Formativas DOCENCIA (60 horas) y **60%** para las de Trabajo Autónomo tutorizado (90 horas) para una asignatura de 6 créditos.



Trabajo autónomo

| Actividad | Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura | Metodología | ECTS |
|------------------------------------|---|-------------|-------------|
| Actividades de evaluación continua | Todos los resultados de aprendizaje | M7 | 0.5 |
| TRABAJO AUTÓNOMO | Todos los resultados de aprendizaje | M8 | 2.5 |
| Sesión virtual asíncrona | Todos los resultados de aprendizaje | M6 | 0.60 |
| Total | | | 3.60 |

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

| BLOQUE DE CONTENIDOS | Contenidos |
|----------------------|--|
| 1 | Búsqueda y evaluación de actividades educativas digitales. |
| 2 | Metodologías e Instrumentos de Recogida de Información para la integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje |
| 3 | Diseño de objetos de aprendizaje con herramientas de la web 2.0 y de autor. |
| 4 | Tipos de actividades con TIC: Geolocalización, líneas del tiempo, infografía, Cazas del Tesoro, etc. |
| 5 | Proyectos educativos innovadores a través de las TIC. |

Organización temporal del aprendizaje

| BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA | N.º de sesiones | Horas |
|--|-----------------|-------|
| Búsqueda y evaluación de actividades educativas digitales. | 1 semana | 25 |



| | | |
|--|--------------|----|
| Metodologías e Instrumentos de Recogida de Información para la integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje | 2 semana | 25 |
| Diseño de objetos de aprendizaje con herramientas de la web 2. 0 y de autor. | 3 semana | 25 |
| Tipos de actividades con TIC: Geolocalización, líneas del tiempo, infografía, Cazas del Tesoro, etc. | 4 semana | 25 |
| Proyectos educativos innovadores a través de las TIC. | 5 y 6 semana | 50 |



Referencias

- Amadiou, F., Tricot, A. y Mariné, C. (2009). Prior knowledge in learning from a non-linear electronic document: Disorientation and coherence of the reading sequences. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 381–388. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.12.017>
- Area-Moreira, M., Cepeda, O., González Salamanca, D. y Sanabria, A. (2010). Un análisis de las actividades didácticas con TIC en aulas de Educación Secundaria. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 38, 187–199.
- Area-Moreira, M., Hernández-Rivero, V. y Sosa-Alonso, J. (2016). Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula. *Comunicar*, 47, 79–87. doi: <https://doi.org/10.3916/C47-2016-08>
- Álvarez, J. F. (2018). Aprendizaje móvil fuera del aula en Educación Secundaria. López, E., Cobos, D., Martín, A. H., Molina, L. y Jaén, A. (eds.), *Experiencias pedagógicas de innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente investigadora* (pp. 937- 943). *Octaedro*.
- Barao, L. y Palau, R.F. (2016). Análisis de la implementación de Flipped Classroom en las asignaturas instrumentales de 4º Educación Secundaria Obligatoria. *EduTec. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, (55). doi: 10.21556/edutec.2016.55.733
- Castellano, T. y Santacruz, L. P. (2018). EnseñAPP: Aplicación educativa de Realidad Aumentada para el Primer ciclo de Educación Primaria. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 21, 7-14. <https://doi.org/10.24215/18509959.21.e01>
- Conole, G. y Alevizou, P. (2010). *A literature review of the use of Web 2.0 tools in Higher Education*. Milton Keynes: The Open University.
- Costa, S., Soares, F., Santos, C., Pereira, A.P. y Moreira, M.F. (2016). Lego Robots & Autism Spectrum Disorder: a potential partnership?. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 3 (1), 50-59. <https://doi.org/10.17979/reipe.2016.3.1.1478>
- Del Moral Pérez, M.E. (2007). Una herramienta emergente de la Web 2.0: la Wiki. Reflexión sobre sus usos educativos. *UNIÓN-Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 9, 73-82.



- Fúneme, C. C. (2019). El aula invertida y la construcción de conocimiento en matemáticas: el caso de las aplicaciones de la derivada. *Revista de la Facultad de Ciencia y Tecnología*, 45(1), 159-174. doi: 10.17227/ted.num45-9840
- García-Valcárcel, A., Basilotta, V. y López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-06>
- Gasco, J.L. y Melo, M.E. (2017). Importancia de la selección de recursos de tecnología, información y comunicación (TIC) en la educación superior en Colombia. En R. Roig- Vila (eds.), *Educación y Tecnología. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp.528-537). *Octaedro*.
- Hatlevik, I. K. R. y Hatlevik, O. E. (2018). Students' evaluation of digital information: The role teachers play and factors that influence variability in teacher behaviour. *Computers in Human Behavior*, 83, 56–63. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.022>
- Herrera, G. y Prendes, M.P. (2019). Implementación y análisis del método de aula invertida. Un estudio de caso en Bachillerato. *International journal of technology and educational innovation*, 5(1), 24-33. doi: 10.24310/innoeduca.2019.v5i1.3091
- laza De La Hoz, J. (2018). Autoridad docente y Nuevas Tecnologías: cambios, retos y oportunidades. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 269–286. <https://doi.org/10.5209/RCED.52281>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training Education*. Pfeiffer.
- Monereo, C., y Badia, A. (2012). La competencia informacional desde una perspectiva psicoeducativa: enseñanza basada en la resolución de problemas prototípicos y emergentes. *Revista Española de Documentación Científica*, 35(Monográfico), 75–99.
- Moreno, A. J., Rodríguez, C., Ramos, M. y Sola, J. M. (2020) Interés y motivación del estudiantado de Educación Secundaria en el uso de Aurasma en Educación Física. *Retos*, 38, 333-340. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76832>
- Nappa, N. R. y Pandiella, S. B. (2012) Estudio y aplicación de Objetos de Aprendizaje a través del uso de Recursos Educativos



Abiertos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 39. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.373>

Pérez-Mateo, M., Romero, M. y Romeu, T. (2014). La construcción colaborativa de proyectos como metodología para adquirir competencias digitales. *COMUNICAR-Revista Científica de Comunicación y Educación*, 42, 15-24. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-01>

Pérez, A. (2018). Uso de smartphones y redes sociales en alumnos/as de Educación Primaria. *Revista de Ciencias Sociales*, (20), 76-9.

Posada F. (2013). El modelo TPACK. Recuperado el 14 de diciembre de 2017 de <http://canaltic.com>

Rodríguez-Gallego, M.R. y García-Jiménez, F. (2011). Evaluación y transformación de material didáctico en contenido web accesible. *Revista de Medios y Educación*, 38, 225-238. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61430>

Valverde-Crespo, D y González-Sánchez, J. (2016). Búsqueda y selección de información en recursos digitales: Percepciones de alumnos de Física y Química de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato sobre Wikipedia. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(1), 67-83.



Universidad
Católica de
Valencia
San Vicente Mártir

Guía Docente

Curso 2024-2025
Asignatura

Adenda a la guía docente de la asignatura