



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Diseño, creación y evaluación de materiales didácticos*

Título: *Grado en Educación Primaria*

Materia: *Especialista en TIC en Educación*

Créditos: *6 ECTS*

Código: *42GEPR*

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Equipo docente	3
1.3.	Introducción a la asignatura.....	3
1.4.	Competencias y resultados de aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	7
3.	Metodología	7
4.	Actividades formativas	8
5.	Evaluación.....	9
5.1.	Sistema de evaluación.....	9
5.2.	Sistema de calificación	10
6.	Bibliografía.....	11

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Optativas
MATERIA	Especialista en TIC en Educación
ASIGNATURA	<i>Diseño, creación y evaluación de materiales didácticos</i> 6 ECTS
Carácter	Optativo
Curso	Tercero
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesora	Dra. Andrea Cívico Ariza <i>Doctora en Ciencias de la Educación</i> andrea.civico@campusviu.es
------------------	---

Profesora	Dña. Estefanía Hita Egea <i>Doctoranda en Tecnología Educativa</i> <i>Máster en Educación y Nuevas Tecnologías</i> <i>Graduada en Educación Primaria</i> estefania.hita@campusviu.es
------------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

En el contexto digital actual, no podemos obviar el papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la realidad de las personas. En el ámbito de la educación, estas han propiciado no solo cambios en las metodologías, sino también en los materiales utilizados. Por ello, esta asignatura pretende que el/la estudiante se especialice en el diseño y la creación de materiales didácticos a través del uso de las TIC, así como en la evaluación de materiales ya existentes para su selección e integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB.1. - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB.2. - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB.3. - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB.4. - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB.5. - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- Capacidad para comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza/aprendizaje en particular.

CG.2.- Capacidad para reconocer las características cognitivas, emocionales y conductuales de cada etapa del niño(a) en edad escolar.

CG.3.- Capacidad para estimular y valorar el esfuerzo y la constancia en los (las) estudiantes.

CG.4.- Capacidad para identificar u planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.

CG.5.- Capacidad para diseñar y planificar la actividad docente en contextos multiculturales y, en general, de diversidad, atendiendo a la igualdad de género, la equidad y el respeto a los Derechos Humanos.

CG.6.- Capacidad para utilizar como herramientas de trabajo habituales las tecnologías de la información y comunicación en las actividades de enseñanza y aprendizaje.

CG.7.- Capacidad para fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, identificando en fase precoz problemas de conducta y resolviéndolos mediante técnicas psicopedagógicas apropiadas.

CG.8.- Capacidad para desempeñar la función tutorial.

CG.9.- Capacidad para trabajar en equipo como condición necesaria para la mejora de la actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias.

CG.10.- Capacidad para colaborar con los restantes sectores de la comunidad educativa y con el entorno y, en particular, con las familias del alumnado.

CG.11.- Capacidad para asumir la dimensión ética del maestro(a), potenciando en el alumnado una actitud de ciudadanía respetuosa y responsable.

CG.12.- Capacidad para asumir que la profesión docente es un proceso de aprendizaje permanente que, además, está comprometido con la calidad y la innovación.

CG.13.- Capacidad para asumir la necesidad de desarrollo profesional continuo, mediante la autoevaluación de la propia práctica.

CG.14.- Capacidad para participar en proyectos de investigación relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, introduciendo propuestas de innovación encaminadas a la mejora de la calidad educativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1.- Capacidad para el empleo de una segunda lengua (inglés) en la docencia de materias específicas.

CE.2.- Capacidad para el empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la docencia de materias específicas.

CE.4.- Capacidad para generar climas escolares integradores en los que las relaciones estén basadas en el respeto, la tolerancia y la solidaridad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.ESP. Edu.TIC.10. Promover actitudes positivas hacia el uso de las TIC.

C.ESP. Edu.TIC.11. Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes del impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas.

C.ESP. Edu.TIC.12. Identificar los cambios metodológicos derivados del uso de las TIC

C.ESP. Edu.TIC.13. Adquirir conocimientos y destrezas de los recursos informáticos y tecnológicos para la gestión del centro escolar.

C.ESP. Edu.TIC.14. Aplicar los conocimientos y destrezas del uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje

C.ESP. Edu.TIC.15. Diseñar y desarrollar recursos y materiales didácticos multimedia

C.ESP. Edu.TIC.16. Adquirir habilidades y estrategias de comunicación y trabajo colaborativo a través de las TIC.

C.ESP. Edu.TIC.17. Utilizar las TIC para el desarrollo profesional.

C.ESP. Edu.TIC.18. Formar y asesorar al resto de los miembros de la comunidad educativa en el uso de las TIC.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- Promover actitudes positivas hacia el uso de las nuevas tecnologías.
- Adquisición de los conocimientos y destrezas como usuarios de los recursos informáticos y tecnológicos existentes en el ámbito educativo.
- Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y de la televisión en la infancia (6-12 años).
- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes del impacto social y educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Adquisición de conocimientos y destrezas para usar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.
- Ser capaces de programar y desarrollar materiales didácticos digitales.
- Ser capaz de estimular al alumno hacia este nuevo campo educativo, fomentando su creatividad en la creación de nuevos recursos educativos mediante TIC.
- Adquisición de las habilidades y estrategias de comunicación y de trabajo colaborativo a través de espacios y redes virtuales.
- Ser capaces de formar y asesorar al resto de miembros de la comunidad educativa como usuarios de las tecnologías de la información y la comunicación

2. Contenidos/temario

Unidad Competencial 1: Diseño de materiales didácticos.

- 1.1. Diseño instruccional.
 - 1.1.1. Modelo ADDIE.
- 1.2. Redacción de objetivos.
- 1.3. Redacción de resultados de aprendizaje.
- 1.4. Guion educativo.

Unidad Competencial 2: Digitalización de materiales didácticos.

- 2.1. Herramientas de autor.
 - 2.1.1. eXeLearning.
- 2.2. Maquetación de contenidos.
- 2.3. Derechos de autor y propiedad intelectual.
- 2.4. Licencias Creative Commons.
- 2.5. Estándares y especificaciones.
- 2.6. Criterios de catalogación de contenidos digitales.

Unidad Competencial 3: Creación de recursos educativos digitales.

- 3.1. Concepto de software educativo.
- 3.2. Clasificación del software educativo.
- 3.3. Evolución del software educativo.
- 3.4. Concepto de Recurso Educativo Abierto.
- 3.5. Concepto de Objeto de Aprendizaje.

Unidad Competencial 4: Evaluación de materiales didácticos.

- 4.1. Criterios de evaluación de los materiales didácticos digitales.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos/as estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la

medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando, así, el intercambio de experiencias y dudas con el/la docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el/la docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los/as estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas, se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al/a la estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el/la estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del/de la estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los/as estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Clases teóricas: sesiones de Contextualización

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el/la profesor de la asignatura, destinadas a la adquisición por parte de los/as estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del/de la estudiante (manual, SCORM y material complementario).

2. Actividades de carácter práctico: sesiones de Learning by doing y Feedback

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el/la profesor de la asignatura, vinculadas con la adquisición por parte de los/as estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con una visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al/a la estudiante una formación completa e integral. Engloba las sesiones de discusión y debate, Seminarios y las actividades guiadas.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el/la profesor comparte información sobre el progreso académico de los y las estudiantes y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo del alumno y en grupo

Se trata de un conjunto de actividades que el/la estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra

la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final (Examen)

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los/as estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teóricas	27	100
Sesiones de discusión y debate	7,2	100
Tutorías	6	100
Seminarios	6	100
Actividades guiadas	9	100
Trabajo autónomo en grupo	3,6	50
Exámenes	1,2	100
Trabajo autónomo del alumno	90	0

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de evaluación	Ponderación
Portafolio*	40%
<i>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las actividades, tutorías, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</i>	
Sistema de evaluación	Ponderación
Prueba final*	60%
<i>La realización de una prueba cuyas características son definidas en cada caso por el correspondiente profesorado.</i>	

* **Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada parte, portafolio y prueba final (examen)**, con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones y superar la asignatura.

* **Tres faltas ortográficas graves o muy graves en cada prueba escrita supondrán el suspenso automático de la actividad o prueba presentada.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el/la docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el/la docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Álvarez, J. A. D. (2014). Entornos personales de aprendizaje (pe): aprendizaje conectado en red.

Aguaded, J. I. (2014). Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad.

Muñoz, A. J., & Álvarez, R. F. (2007). Tecnología de objetos de aprendizaje.

Valdeni, D. L. J., & Singo, F. (2014). Objetos de aprendizaje multimodales: diseños y aplicaciones