DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Tecnología Educativa
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Educación Primaria (OGR-EDUPRI)
GRUPO: 2526-O1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básica (BA)
ECTS: 6,0
CURSO: 1º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: MARÍA MADRID RISQUEZ
EMAIL: mmadrid@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00

CV DOCENTE:

- Profesora en el Grado de Primaria en la Universidad Europea Miguel de Cervantes
- Directora de Trabajos de Fin de Máster en la Universidad Internacional de Valencia
- Directora de Trabajos de Fin de Máster en la Universidad Alfonso X el sabio
- Profesora de Educación Física en el Colegio Virgen del Carmen de Córdoba
- Desarrollo de contenido/currículos oficiales de Grados de FP (Universidad TECH Tecnológica)
- Coordinadora y profesora de Ciclos de FP de la familia deportiva en el Centro de Estudios Internacionales Tartessos (Córdoba)
- Secretaria del Equipo Directivo del Centro de Estudios Internacionales Tartessos (Córdoba)
- Profesora de Educación Física en el Colegio La Salle (Córdoba)

CV PROFESIONAL:

- Doctorado en el Programa de Sociedad del Conocimiento y Acción en los ámbitos de la educación, comunicación y nuevas tecnologías (UNIR)
- Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (Universidad Pablo de Olavide)
- Diplomada en Magisterio (UEM)
- Graduada en Psicología (UNED)
- Nivel B2 Competencia Digital Docente (Junta de Andalucía)
- Máster Oficial en formación del profesorado de ESO y Bachillerato, FP y enseñanza de idiomas (UNIR)
- Máster Oficial Intervención Social en las Sociedades del Conocimiento
- Máster en Inteligencias Múltiples (Universidad San Jorge)
- Máster en Dirección, Organización y Gestión de Centros Educativos (Universidad San Jorge)

CV INVESTIGACIÓN:

Madrid-Rísquez, M., Gómez-Rey, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Muñoz-Llerena, A. (2025). IQ variability and cognitive life skills: insights from Spanish students in vocational physical activity and sports training. *Frontiers in Sports and Active Living*, *7*, 1554023.

2024. Miembro del Comité Organizador del XVII Congreso Internacional AEISAD. 3 y 4 de octubre de 2024. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla

2023. Autora del artículo *"Programa de intervención para la mejora de las funciones ejecutivas en alumnado de Formación Profesional de Grado Medio"*. Editorial Dykinson. ISBN: 978-84-1170-366-6

2023. Co-autora en el libro *"El universo del deporte desde un prisma de género"*. Editorial Dykinson. En prensa

2023. Proyecto European School Network. Proyecto realizado en Setúbal (Portugal). *Habilidades a través de actividades de agua*. 26-31 de marzo.

2022. Autora del contenido didáctico, recursos complementarios y recursos de evaluación del Módulo *"Maniobras con cuerdas"* perteneciente al Ciclo Formativo de Grado Medio *"Guía en el Medio natural y de Tiempo Libre"*. Hábilon Elearning.

2022. Autora de la programación didáctica y recursos de evaluación del Módulo *"Actividades Físico-Deportivas de implementos"* (9 créditos ECTS) y del Módulo *"Actividades Físico-Deportivas Individuales"* (10 ECTS), pertenecientes al Ciclo Formativo de Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva. Hábilon Elearning

2019. Estancia investigadora en la Drawehn-Schule de Clenze, en Hamburgo (Alemania) relacionada con la tesis. Inicio desde el 1 de mayo y presencial del 19 al 29 de Agosto. *Estudio de la inteligencia y funciones ejecutivas del alumnado cuyo objetivo es estudiar un ciclo de FP.* Evaluación individual y grupal con los test presentados en el Proyecto de la Tesis.

2019. Estancia investigadora en la Drawehn-Schule de Clenze, en Hamburgo (Alemania) relacionada con la tesis. Inicio desde el 1 de mayo al 29 de Agosto. *Estudio de la inteligencia y funciones ejecutivas del alumnado cuyo objetivo es estudiar un ciclo de FP*. Evaluación individual y grupal.

CONGRESOS

Junio 2023. Madrid, M. (2023). *Programa de intervención para la mejora de las funciones ejecutivas en alumnado de Formación Profesional de Grado Medio*. XI Congreso Internacional de Psicología y Educación (CIPE). Valencia (España). 26-28 junio 2023. Revista Dykinson. ISBN: 978-84-1170-366-6

Octubre. 2022. Moderadora de ponencias. *Programas deportivos en la actualidad*. III Congreso Andaluz de Profesionales del Deporte. Málaga.

Junio 2021. Madrid, M. (2021). *Relación entre la Inteligencia y las Funciones Ejecutivas en estudiantes de Formación Profesional de Alemania.* X Congreso Internacional de Psicología y Educación (CIPE). Córdoba (España). 14-18 junio 2021. ISBN: 2021058965

Junio 2021. Madrid, M. (2021). *Relación entre la inteligencia y la creatividad en estudiantes del Ciclo Medio de Técnico de Formación Profesional*. X Congreso Internacional de Psicología y Educación (CIPE). Córdoba (España). 14-18 junio 2021. ISBN: 2021058965.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Conocimientos y destrezas previas

Para abordar esta asignatura, no se requieren conocimientos técnicos avanzados. Sin embargo, es recomendable que los estudiantes tengan un nivel básico en el uso de tecnologías digitales, como el manejo de ordenadores,

dispositivos móviles, y navegación en internet. Además, es importante que los alumnos posean una disposición abierta hacia el aprendizaje de nuevas herramientas y metodologías tecnológicas, ya que la asignatura involucra tanto la adquisición de competencias digitales como la reflexión sobre su uso pedagógico.

Contextualización de la asignatura

La Tecnología Educativa se encuentra en el cruce entre la pedagogía y las tecnologías digitales. La asignatura busca dotar a los futuros maestros de Primaria de las competencias necesarias para integrar de manera efectiva las tecnologías en el aula. Esto incluye tanto el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza (como plataformas digitales, recursos multimedia y aplicaciones educativas) como la comprensión de cómo estas tecnologías impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo del curso, los estudiantes explorarán tanto las bases teóricas como las aplicaciones prácticas de la tecnología en la educación, analizando su potencial, conociendo diferentes herramientas y sus limitaciones. También se abordará cómo las tecnologías pueden apoyar metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo, flipped classroom, o proyectos basados en problemas.

Importancia de la asignatura para el ámbito profesional

En el contexto actual, la incorporación de la tecnología en el aula es una habilidad esencial para los maestros. La pandemia global ha subrayado la necesidad de competencias digitales en la enseñanza, y las tendencias actuales de digitalización en la educación no hacen más que reforzar este aspecto.

Para los futuros docentes, esta asignatura es clave, ya que aprenderán a:

- Integrar herramientas tecnológicas para crear entornos de aprendizaje más dinámicos y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Fomentar el pensamiento crítico y el uso responsable de las tecnologías en sus alumnos.
- Desarrollar recursos educativos digitales que puedan motivar y apoyar el aprendizaje de sus estudiantes.
- Adaptarse a entornos de enseñanza híbridos o virtuales, que cada vez son más comunes en la educación formal.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Tecnología Educativa**
    1. El impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y del uso de las pantallas : El uso de herramientas multimedia en la educación ha transformado la interacción entre docentes y alumnos, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y personalizado. Estas herramientas mejoran el acceso a la información y promueven la creatividad, la colaboración y el desarrollo de competencias tecnológicas. Es esencial que los docentes conozcan y utilicen estratégicamente estas herramientas para enriquecer el aprendizaje y atender la diversidad en el aula.
    2. Conocimiento de las herramientas multimedia para la interacción con el alumnado : La tecnología educativa implica el uso innovador de las TIC para mejorar y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. Los docentes deben conocer las herramientas y recursos digitales adecuados para adaptarse a las diversas realidades educativas y mejorar su práctica.
    3. Recursos didácticos y nuevas tecnologías: Las TIC, TAC, TEP, TRIC en educación : Las nuevas tecnologías juegan un papel clave en la transformación educativa, facilitando el acceso a la información, la comunicación y la colaboración en el aula. Conceptos como TIC, TAC, TEP y TRIC se destacan como enfoques esenciales para integrar la tecnología en la enseñanza. Estas herramientas promueven el desarrollo de competencias digitales y el aprendizaje colaborativo, mientras que la Inteligencia Artificial (IA) emerge como un aliado en la personalización del aprendizaje y la evaluación, aunque plantea retos éticos. Los docentes deben conocer y aplicar estas tecnologías para crear entornos educativos inclusivos y dinámicos.
    4. Utilización de diferentes aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas : En el contexto educativo actual, las aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas son esenciales para mejorar tanto la calidad de la enseñanza como la gestión de las instituciones. Estas herramientas

tecnológicas optimizan los procesos pedagógicos, facilitando la planificación, evaluación y organización del trabajo de docentes y estudiantes. Además, promueven la interacción activa, la personalización de contenidos y la accesibilidad a diversos recursos educativos. Este tema analiza la importancia de estas aplicaciones en la enseñanza y la administración educativa, destacando su impacto en la inclusión, el aprendizaje colaborativo y la gestión institucional eficiente. El contenido se complementa con vídeos, esquemas y actividades de reflexión, además de un glosario, bibliografía y actividades de evaluación al final.

5. Evaluación del alumnado a través de las Nuevas Tecnologías : La evaluación en la educación primaria es esencial para medir el rendimiento académico y adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes. Con las nuevas tecnologías, la evaluación ha evolucionado, permitiendo a los docentes usar herramientas digitales más interactivas y flexibles para recoger, analizar y retroalimentar de manera continua. Estas aplicaciones hacen la evaluación más dinámica e inclusiva, beneficiando tanto a alumnos como a maestros. El tema se organiza en bloques que abarcan la importancia de la evaluación, las herramientas multimedia y los beneficios de su uso, acompañados de recursos didácticos y actividades de reflexión.
6. Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de las Competencias Digitales Docentes. Parte 1 : Este tema aborda los contenidos del nivel A1 del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, que es crucial para que los educadores desarrollen habilidades para integrar la tecnología en sus prácticas pedagógicas. Se enfoca en áreas como la transformación digital, la interacción a través de herramientas tecnológicas y la participación ciudadana mediante plataformas digitales. Estas competencias son esenciales en un entorno educativo donde el teletrabajo y la educación a distancia son cada vez más comunes. El contenido se organiza en bloques sobre transformación digital, competencias e interacción digital, y participación ciudadana, complementado con vídeos, glosarios, y actividades de evaluación.
7. Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de las Competencias Digitales Docentes. Parte 2 : En la era digital, las tecnologías han transformado la educación, permitiendo a los docentes evaluar, retroalimentar y empoderar a sus alumnos de manera más personalizada y adaptada a sus necesidades. Este contexto requiere un enfoque inclusivo que fomente la participación activa del alumnado y tenga en cuenta la diversidad en el aula. El desarrollo de la competencia digital es fundamental tanto para docentes como para estudiantes, siendo los profesores quienes deben adquirir las habilidades para integrar estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas. El tema aborda la evaluación, las analíticas de aprendizaje, la retroalimentación, y el empoderamiento del alumnado, así como la formación de ciudadanos digitales responsables. Se organiza en bloques sobre evaluación, accesibilidad, participación y desarrollo de competencias digitales, acompañado de recursos didácticos y actividades de evaluación.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en todas las asignaturas de la titulación (salvo las prácticas externas) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Zoom work place)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC01. COMPETENCIA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA/APRENDIZAJE: Ser capaz de conocer curricularmente la estructura que conforma la educación primaria comprendiendo la relación interdisciplinar y transversal entre las áreas, los elementos curriculares y procedimientos de enseñanza y aprendizaje, llegando a alcanzar las competencias planteadas para el fin educativo y los objetivos propuestos realizando un trabajo en equipo.
- GC03. COMPETENCIAS SOCIALES Y CIVICAS: Ser capaz de comprender la diversidad de un aula aplicando los principios de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), respetando los principios y valores democráticos, el respeto a los derechos humanos y a la igualdad de género, fomentando la convivencia en el aula y fuera de ella, la no discriminación entre hombres y mujeres, grupos étnicos o culturales y formando personas íntegras, respetuosas y éticas, capaces de vivir en la sociedad dinámica, cambiante y compleja en la que vivimos.
- GC05. COMPETENCIA DIGITAL: Ser capaz de dominar los pilares básicos de la competencia digital (informatización y alfabetización, comunicación y elaboración, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas) para conocer en profundidad las nuevas tecnologías, aplicarlas en el aula e implicarlas como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, todo ello desde el uso adecuado de estas herramientas, análisis del impacto social y educativo y desarrollando una sensibilidad hacia el uso correcto de las mismas.
- GC06. COMPETENCIA TRANSVERSAL: Ser capaz de poseer conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y capacidades, para que el futuro maestro llegue a analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de las competencias transversales, fundamentadas en valores y aprendizajes adquiridos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Subcompetencia_Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- SbC5.1_Subcompetencia_Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación para poder utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- SbC5.2_Subcompetencia_Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- SbC5.3_Subcompetencia_Utilizar herramientas multimedia para interactuar con el alumnado y evaluar sus resultados de aprendizaje.
- SbC5.4_Subcompetencia_Saber utilizar las nuevas tecnologías para realizar diferentes tareas docentes como búsqueda de información, elaboración de contenidos, resolución de problemas en el uso de las diferentes plataformas educativas, etc.cuidando la gestión de datos personales y teniendo en cuenta los riesgos del uso de estas herramientas.
- SbC6.1_Subcompetencia_Desarrollar las competencias transversales en las diferentes asignaturas.
- C3.4_Conocimiento_Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes

audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.

- C5.1_Conocimiento_Adquirir los conocimientos del nivel A1 en el desarrollo de las competencias del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente vigente.
- C5.2_Conocimiento_Analizar el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales, de forma crítica para fomentar en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad, etc.haciéndole reflexionar ante tal hecho.
- H5.1_Habilidad o Destreza_Dominar herramientas multimedia TICs, TACs,TEP, TRIC para presentar, compartir y mejorar la comunicación dentro de los espacios tecnológicos, relacionando habilidades sociales con entornos virtuales.
- CT6.1_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.
- CT6.3_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT6.4_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.
- CT6.7_Competencia transversal, valor o actitud_Gestionar la información de medios audiovisuales.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Romero-Rodríguez, L. M., Ramírez-Montoya, M. S., & Aguaded, I. (2020): Determining Factors in MOOCs Com pletion Rates: Application Test in Energy Sustainability Courses.. Sustainability, 12(7), 2983.. ISBN: https://doi.org/10.3390/su12072893
- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021): Gamification and trans media in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom.. Heliyon, 7(6), e07374. ISBN: https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374
- Forero-Carboa, W. y Negre, F. (2024): Técnicas y aplicaciones del Machine Learning e Inteligencia Artificial en educación: una revisión sistemática.. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(1), pp. 209-253.. ISBN: https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37491
- Incio, F. A., Lucero, D., Estela, R. O., Valles, M. A., Vergara, S. E. y Elera, D. G. (2022): Inteligencia artificial en educación: una revisión de la literatura en revistas científicas internacionales.. Apuntes Universitarios, 12(1), 135-152.. ISBN: https://doi.org/10.17162/au.v12i1.974
- Bernate, J. A., y Fonseca, I. P. (2022): Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI: Revisión bibliométrica.. Revista de Ciencias Sociales, 29(1), 227-242.. ISBN: https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/index
- Sosa-Paucar, G. (2021): Recursos audiovisuales y el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de primaria.. Polo del conocimiento, 6(54), 250-269.. ISBN: http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es
- Mariaca M. C., Zagalaz, M. L., Campony, T. J. y González, C. (2022): Revisión bibliográfica sobre el uso de las TIC en la educación.. Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales, 18(1), 23-40.. ISBN: http://scielo.iics.una.py/pdf/riics/v18n1/2226-4000-riics-18-01-23.pdf
- Padilla-Hernández, A. L., Gámiz-Sánchez, V. y Romero-López, M. A. (2019): Niveles de desarrollo de la competencia digital docente: una mirada a marcos recientes del ámbito internacional.. Innoeduca, International journal of technology and educational innovation, 5(2), 140-150.. ISBN: 10.24310/innoeduca.2019.v5i2.5600
- Molina, M., y López-Pastor, V. M. (2019): ¿Evalúo cómo me evaluaron en la facultad? Transferencia de la evaluación vivida durante la formación inicial del profesorado a la evaluación practicada como docente..

Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 12(1), 85-101.. ISBN: https://doi.org/10.15366/riee2019.12.1.005

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Barroso, C., Mendoza, M. R., Sáenz-Rico, B. y Rayón, L. (2024): Gamificación-educación: el poder del dato. El profesorado en las redes sociales.. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(1), pp. 373-396.. ISBN: https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37648
- López, C., Sánchez, M. C. y García-Valcárcel, A. (2021): Desarrollo de la Competencia Digital en estudiantes de primaria y secundaria en tres dimensiones: fluidez, aprendizaje-conocimiento y ciudadanía digital. . RISTI, 44, 5-20.. ISBN: https://scielo.pt/pdf/rist/n44/1646-9895-rist-44-5.pdf
- Mañas, M. y González, B. (2023): Formación en competencia digital del profesorado de educación primaria e infantil en España. Una revisión bibliométrica de la literatura.. Publicaciones, 53(1), 137- 162.. ISBN: https://doi.org/10.30827/publicaciones.v53i1.27990
- Bolaño, M. (2017): Uso de herramientas multimedia interactivas en educación prescolar.. Didáctica, Innovación y multimedia, 35(14), 1-20.. ISBN: http://dimglobal.net/revista.htm
- Peirats, J., San Martín, A. y Sales, C. (2008): Tecnologías informáticas: variantes organizativas emergentes en los centros de primaria. Investigación e innovación en el conocimiento educativo actual.. nvestigación e Innovación en el conocimiento educativo actual (pp. 343-359). Editorial Marfil.. ISBN: http://hdl.handle.net/10550/55067

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripcion
Beneficios pantallas interactivas en Educación(https://synetechworld.com/noticias/beneficios-pantallas-interactivas-en-la-educacion/) Beneficios pantallas interactivas en Educación
Ventajas del uso de pantallas y pizarras digitales en el ámbito educativo(https://gruposolutia.com/ventajas-del-uso-de-pantallas-y-pizarras-digitales-en-el-ambito-educativo/) Ventajas del uso de pantallas y pizarras digitales en el ámbito educativo
El uso de la Inteligencia artificial en el entorno educativo(https://www.incibe.es/menores/blog/el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-el-entorno-educativo) El uso de la Inteligencia artificial en el entorno educativo
Orientaciones para centros educativos(https://www.aepd.es/guias/guia-orientaciones-apps-datos-alumnos.pdf) INFORME SOBRE LA UTILIZACIÓN POR PARTE DE PROFESORES Y ALUMNOS DE APLICACIONES QUE ALMACENAN DATOS EN LA NUBE CON SISTEMAS AJENOS A LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS
Las 5 mejores apps para evaluar alumnos online(https://edutive-2.hubspotpagebuilder.com/las-5-mejores-apps-para-evaluar-alumnos-online) Las clases online en vivo son un desafío, sobretodo porque al momento de evaluar a nuestros alumnos, no tenemos la posibilidad de hacerlo en el modo tradicional. Pero para ello, la tecnología siempre dispuesta a ayudarnos, nos trae varias aplicaciones para que podamos hacer evaluaciones completas y entretenidas.
Las 20 mejores herramientas digitales para la educación en línea(https://www.ispring.es/blog/herramientas-digitales-para-la-educacion-en-linea) Listado de 20 herramientas digitales para la educación.
Aplicaciones para evaluar en el aula(https://www.rauldiego.es/aplicaciones-para-la-evaluacion-en-el-aula/) Aplicaciones para evaluar en el aula

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de carácter grupal.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Las ACTIVIDADES FORMATIVAS que se realizan en la asignatura son las siguientes:

Clases teóricas: Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en OpenCampus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

Actividades prácticas: Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- Actividades de debate. Se trata de actividades desarrolladas en el foro de Open Campus, en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.
- Entregas de trabajos individuales o en grupo a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

Tutorías: Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas tres sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio, otra antes de la evaluación parcial y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

SESIONES EN TIEMPO REAL

En la asignatura se planifican clases magistrales y tutorías a través de videoconferencias.

La asistencia a las videoconferencias no será obligatoria, pero si recomendable para un adecuado seguimiento de la asignatura, la comprensión de los materiales y el desarrollo óptimo de las actividades de aprendizaje. En cualquier caso, salvo circunstancias excepcionales, será posible acceder a ellas en diferido a las 48 horas máximo desde su celebración.

SESIONES EN TIEMPO REAL :

	Título
TU1	Presentación asignatura y Guía docente
CM1	El impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y del uso de las pantallas.
CM2	Conocimiento de las herramientas multimedia para la interacción con el alumnado.
CM3	Recursos didácticos y nuevas tecnologías: Las TIC, TAC, TEP, TRIC en educación.
CM4	Utilización de diferentes aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas.
CM5	TU. Parc. Resolución de dudas y preparación de la prueba parcial
CM6	Evaluación del alumnado a través de las Nuevas Tecnologías.
CM7	Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. Parte 1
CM8	Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. Parte 2
TU2	Resolución de dudas antes de la evaluación

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

Evaluación continua 60%
Evaluación final 40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluacion contínua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	18
	2. Defensa Actividad 1 (Defensa)	12
	3. Actividad 3 (Entrega individual)	18
	4. Defensa Actividad 3 (Defensa)	12
Evaluacion final (40 %)	1. Prueba de evaluación final (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará **actividades de evaluación continua** que forman parte de la calificación de la asignatura con un peso del 60% sobre la nota final.

Para superar la evaluación continua, el alumno deberá obtener al menos un 5 en la nota total de la evaluación continua, de lo contrario, deberá acudir a la convocatoria extraordinaria para superarla. Si una pareja de actividades (entrega individual o foro de debate y su defensa) tiene una nota de 5 o superior en la convocatoria ordinaria, dicha nota se conservará en la convocatoria extraordinaria, no pudiéndose volver a entregar por el

estudiante. No se guardan notas de parejas de actividades suspensas.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua se desarrollarán según se indica y, para ser evaluadas, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha prevista y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán actividades entregadas posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios establecidos por el profesor.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la asignatura.
- Cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- Las actividades de evaluación continua se desarrollarán con anterioridad a la realización de las pruebas de evaluación final de la asignatura
- Si la asignatura tuviera actividad de laboratorio presencial, su asistencia será obligatoria para superar la asignatura

Los alumnos accederán a través de Open Campus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo aproximado de 20 días lectivos desde la fecha fin de fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se complementará con una **evaluación final** que se realizará al finalizar el periodo lectivo en cada asignatura. La prueba constará de parte práctica y teórica, suponiendo un 40% de la calificación sobre la nota final.

La evaluación final de la asignatura se desarrollará del siguiente modo:

- A mitad de cada semestre se ofrece al a alumno el poder realizar de forma voluntaria un parcial para eliminar materia.
- Para eliminar la materia es necesario que el alumno lo supere al menos con un 5. En este caso, se le guardaría la nota del parcial hasta la convocatoria extraordinaria. El alumno sólo podrá presentarse a la segunda parte de la asignatura bien en convocatoria ordinaria o extraordinaria.
- En convocatoria ordinaria, la prueba final constará de dos exámenes (primera y segunda parte de la asignatura)
    - En el caso de que el alumno hubiera superado y eliminado materia con el primer parcial, sólo se presentará a la segunda parte. Para superar la asignatura se hará la media siempre que en la segunda parte se obtenga al menos un 4 y la media supere el 5.
    - En el caso de que el alumno no hubiera superado el primer parcial, se podrá presentar a ambas partes. Para superar la asignatura se hará la media de ambas partes siempre que se obtenga al menos un 4 en cada una y la media supere el 5.
- El alumno tendrá la posibilidad, siempre dentro de los tres días siguientes a la publicación de las notas, a renunciar a su calificación, y presentarse en la siguiente convocatoria
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud"

La nota final se corresponderá con la media aritmética del resultado obtenido en cada una de las partes. En caso de no superación, se guarda la parte aprobada para la convocatoria extraordinaria.

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

De igual modo si el alumno no entrega ninguna actividad de evaluación continua, obtendrá la calificación de "No presentado", con independencia de que haya aprobado la prueba de evaluación final, en cuyo caso, se le guardaría su calificación para la convocatoria extraordinaria

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Evaluación continua 60%
Evaluación final 40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluacion contínua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	18
	2. Defensa Actividad 1 (Defensa)	12
	3. Actividad 3 (Entrega individual)	18
	4. Defensa Actividad 3 (Defensa)	12
Evaluacion final (40 %)	1. Prueba de evaluación final (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria.

Para la convocatoria extraordinaria se guardan las calificaciones de las parejas de actividades de evaluación continua y pruebas de evaluación (parcial y final), superadas por el estudiante (nota superior o igual a 5), no permitiéndose volver a realizarlas.

- En convocatoria extraordinaria, la prueba final también constará de dos exámenes (primera y segunda parte de la asignatura)
  - En el caso de que el alumno hubiera superado el parcial (al menos un 5) o una de las partes en convocatoria ordinaria (al menos un 5), esta calificación se mantiene para la extraordinaria, presentándose el alumno sólo a lo suspenso. Para superar la asignatura se hará la media entre lo aprobado en ordinaria y la calificación que haya sacado en extraordinaria siempre que se obtenga al menos un 4 y la media supere el 5.
  - En el caso de que el alumno tuviera que presentarse a ambas partes, para superar la asignatura se hará la media siempre que se obtenga al menos un 4 en cada parte y la media supere el 5.
- En convocatoria extraordinaria, el alumno solo podrá entregar las parejas de actividades de evaluación

continua no superadas, guardándose la calificación de las aprobadas.

- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud".

En la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final, de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario superar tanto la evaluación continua como la evaluación final para aprobar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	30%
Pruebas escritas	58%
Pruebas orales	12%