DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS:
Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencia Digital Docente (OMA-COMPEDIG)

ASIGNATURA : Trabajo Fin de Máster (2988)

TIPO DE ASIGNATURA : Práctica

MODALIDAD : Virtual

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-O1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Trabajo fin de máster (TFM)

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

TEMPORALIDAD: 2º Semestre

DATOS DEL DOCENTE

ASIGNACIÓN DE TUTOR/A:

Los estudiantes tienen a su disposición en el Open Campus el aula de Trabajo Fin de Máster donde podrán encontrar la documentación aplicable y el calendario de las actividades de entregas previstas así como el calendario para su desarrollo.

Desde la Dirección del TFM, se realiza una sesión informativa para explicar en qué consiste la asignatura de TFM, el proceso para solicitar tutor/a y los plazos para conseguir defender el TFM ante un Tribunal.

El/La tutor/a asignado/a a cada estudiante realiza una sesión de tutoría inicial para explicar cómo elaborar el trabajo, y cuál va a ser la comunicación entre estudiante y tutor/a para corregir y valorar el trabajo.

La asignación de tutores se podrá realizar de acuerdo con los siguientes criterios:

- Las áreas de conocimiento de cada tutor/a.
- La carga docente y administrativa de cada tutor/a, así como el número de trabajos asignados para su tutorización.
- El expediente del estudiante

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Filología Hispánica (Universidad *Universidad de Valladolid*)
- Doctorado: Filosofía y Letras (Filología Hispánica) (2015)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Ha impartido asignaturas dentro del ámbito de la literatura en la Universidad de Valladolid, en Iowa State University (EE.UU.) y en Ohio State University (EE.UU.) En 2002, se incorporó a la Universidad Europea Miguel de Cervantes donde ha continuado impartiendo asignaturas relacionadas con la literatura, los medios de comunicación, la lengua española y la oratoria tanto en modalidad presencial como semipresencial, así como en el programa interuniversitario de la experiencia.)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Desde 2014 es Decana de la Facultad de Ciencias Sociales. Además de la actividad docente profesional es secetaria de la Asociación Cultural Isabel de Mendoza y forma parte del Consejo Episcopal de la Diócesis de Valladolid.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- Más de 10 años (Las principales líneas de investigación de la docente se centran en la relación de la

literatura con los medios de comunicación. Ha formado parte del grupo de investigación que llevó a cabo el proyecto de I+D+i (2009-2011) financiado por la Consejería de Educación de CyL titulado: "La Semana Santa en Valladolid y su provincia a través de documentos fotográficos y los periódicos: Hoja del Lunes y Diario Regional entre los años 1958-1984". Así como el proyecto financiado por la Diputación de Valladolid junto con la UEMC (2023-2024) sobre la presencia del éxodo rural de la provincia de Valladolid en la prensa digital local y especializada. Cuenta con diferentes publicaciones sobre literatura y cine, el análisis de contenido en los géneros de opinión en prensa y el postmodernismo en la literatura y el cine.)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC1 - Gran Competencia 1_Conocer y manejar las tecnologías digitales de soporte a la docencia orientadas a la planificación y gestión docente, la elaboración y publicación de materiales, el diseño adaptado de entornos de aprendizaje, la innovación, el despliegue de actividades en el aula, su evaluación y otros procesos asociados al contexto de enseñanza-aprendizaje tanto en entornos presenciales/híbridos/virtuales.
- GC2 - Saber diseñar y crear entornos y materiales de enseñanza accesibles, atractivos y de calidad, que sigan las reglas éticas y conociendo los recursos digitales que favorecen el trabajo colaborativo y la comunicación eficaz.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO1.1 - Comprender las teorías pedagógicas y modelos de aprendizaje que respaldan la integración de tecnologías en la educación así como sus implicaciones educativas.
- CO1.10 - Conocer los principios del diseño para desarrollar actividades de aprendizaje móvil y ubicuo utilizando aplicaciones móviles existentes; identificando y comprendiendo las diversas utilidades y características de las mismas y cómo incorporarla en la labor docente, facilitando interacciones, intercambio de información y creación de contenidos.
- CO1.2 - Desarrollar una comprensión exhaustiva de los conceptos inherentes a los entornos virtuales de aprendizaje, los recursos educativos que ofrecen, los modos de interacción con los estudiantes que proporcionan o las formas de seguimiento del progreso de los alumnos.
- CO1.3 - Conocer los principales entornos virtuales de aprendizaje existentes y saber determinar cuales son más adecuados para su implantación en función de factores como el ciclo formativo, las características del centro u otros condicionantes.
- CO1.4 - Comprensión profunda y especializada de los principios, estándares y prácticas que garantizan que los recursos y servicios digitales sean accesibles para todas las personas, incluidas aquellas con diversas discapacidades.
- CO1.5 - Conocimientos especializados en los principios, estrategias y técnicas asociadas a la integración efectiva de la gamificación en contextos educativos.
- CO1.6 - Conocer en profundidad las recomendaciones y estándares para el diseño y la creación de material educativo adaptado a entornos digitales.
- CO1.7 - Desarrollar una comprensión profunda de los elementos constitutivos de la identidad digital, considerando aspectos como la gestión de perfiles en redes sociales, la creación y mantenimiento de una presencia en línea coherente y auténtica, la protección de la privacidad en entornos digitales, así como una comprensión sólida de los principios éticos relacionados con la conducta en línea.
- CO1.8 - Conocer en profundidad el marco conceptual de la evaluación por competencias: las principales teorías de evaluación por competencias, el diseño y desarrollo de competencias alineadas con los objetivos educativos, la creación de indicadores claros y medibles, así como la retroalimentación constructiva y significativa.
- CO1.9 - Adquirir conocimientos sobre las características de la tecnología móvil y ubicua, las estrategias educativas subyacentes y los modelos existentes.
- HD1.1 - Saber aplicar procesos de diseño metodológico mediados por tecnología de forma adecuada en las

diferentes modalidades educativas.
- HD1.10 - Saber utilizar herramientas de grabación y transmisión de vídeo para su aplicación en la docencia.
- HD1.2 - Saber manejar herramientas de prototipado asociadas al diseño de propuestas didácticas y actividades de aprendizaje.
- HD1.3 - Saber gestionar y utilizar entornos virtuales de aprendizaje.
- HD1.4 - Conocer y saber utilizar herramientas y dispositivos de apoyo a la accesibilidad y cómo aplicarlas al ámbito docente.
- HD1.5 - Saber diseñar y crear entornos educativos virtuales gamificados.
- HD1.6 - Saber crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos contenidos educativos en formato digital.
- HD1.7 - Saber organizar los contenidos educativos digitales y publicarlos a través de plataformas de publicación de contenidos digitales.
- HD1.8 - Saber utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa.
- HD1.9 - Saber generar, seleccionar, analizar e interpretar las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado.
- CT2.1 - Capacidad para diseñar y crear entornos y materiales digitales de enseñanza accesibles, que atiendan a la diversidad del alumnado.
- CT2.2 - Capacidad para diseñar y crear material digital educativo atractivo y de calidad.
- CT2.3 - Capacidad para utilizar las tecnologías digitales de forma responsable y ética, así como respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual.
- CT2.4 - Capacidad para utilizar las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

El Trabajo de Fin de Máster (TFM) supone la realización por parte del estudiante de un proyecto, memoria o trabajo original, autónomo e individual, que se llevará a cabo bajo la orientación de un/a tutor/a y que permitirá al estudiante mostrar de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título de Máster, que han de ser sintetizadas, reflexionadas y aplicadas en esta materia. El estudiante deberá desarrollar el TFM y presentarlo para su defensa oral ante un Tribunal de tal manera que demuestre los conocimientos y capacidades adquiridos en las áreas de conocimiento de este Máster, teniendo en cuenta el carácter multidisciplinar del mismo y su orientación a la especialización profesional tal y como se establece en el Reglamento vigente disponible en https://www.uemc.es/p/trabajo-fin-de-master. Para la realización y defensa del TFM son necesarios los conocimientos y competencias de cada una de las materias que componen el programa de la titulación. Para cursarlo es necesario haber superado o estar matriculado de todas las asignaturas requeridas para finalizar el plan de estudios. El TFM solo podrá ser defendido cuando el estudiante haya aprobado el resto de las asignaturas que integran el título en su totalidad. Por tanto, el estudiante debe tener todo aprobado para solicitar su defensa en las fechas establecidas en el calendario de la asignatura. Si realiza la solicitud sin tener todas las asignaturas aprobadas, se le denegará la defensa en esa convocatoria.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Seminario sobre la elaboración del Trabajo Fin de Máster.

Periodo de realización del trabajo (de forma autónoma) apoyado en tutorías.

Presentación y defensa del trabajo y evaluación del mismo

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :
Práctica
METODOLOGÍAS:
El estudiante deberá desarrollar el trabajo y presentarlo para su defensa oral ante un Tribunal de tal manera que demuestre los conocimientos y capacidades adquiridos en las áreas de conocimiento del plan de estudios.
MÉTODO DIDÁCTICO:
No aplica
MÉTODO DIALÉCTICO:
No aplica
MÉTODO HEURÍSTICO:
Esta asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, aunque fundamentado en los conocimientos teóricos del estudiante. El estudiante contará con la ayuda y supervisión de un/a tutor/a académico/a, cuyas principales funciones comprenden: orientar en la definición del contenido del trabajo y los objetivos a conseguir, guiar al estudiante en su desarrollo, realizar el seguimiento e instar al estudiante a realizar las correcciones necesarias para la presentación y defensa del proyecto. Dicho/a tutor/a no podrá formar parte del Tribunal calificador. El/La tutor/a trasladará el trabajo del estudiante, si éste cumple con los mínimos exigibles, para la valoración previa por parte del Tribunal e informará al estudiante dichas valoraciones.