



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



# Máster universitario en Tecnología Educativa

**ASIGNATURA: Recursos educativos digitales**

**Créditos: 6 ECTS**

**Curso: 2023-2024**

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura .....	3
1.2. Equipo docente .....	3
1.3. Introducción a la asignatura .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2. Contenidos.....	6
3. Metodología .....	7
4. Actividades formativas.....	8
5. Evaluación.....	9
5.1. Sistema de evaluación.....	9
5.2. Sistema de calificación.....	9
6. Bibliografía .....	11

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>ASIGNATURA</b>	<b>Recursos educativos digitales</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Cuatrimestre</b>	1
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Equipo docente

<b>Grupo A</b>	<b>Docentes:</b> <b>Inmaculada Aznar Díaz</b> <i>inmaculada.aznardiaz@docente.unia.es</i> <b>Francisco Javier Hinojo Lucena</b> <i>franciscojavier.hinojolucena@docente.unia.es</i> <b>José María Romero Rodríguez</b> <i>romejo@ugr.es</i>
<b>Grupo B</b>	<b>Docentes:</b> <b>Juan Manuel Trujillo Torres</b> <i>jttorres@ugr.es</i> <b>Francisco Javier Hinojo Lucena</b> <i>franciscojavier.hinojolucena@docente.unia.es</i> <b>José María Romero Rodríguez</b> <i>romejo@ugr.es</i>

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

### OBJETIVOS FORMATIVOS

OBJ3. Examinar la adecuación de contenidos y entornos digitales para el desarrollo de los procesos formativos.

### COMPETENCIAS BÁSICAS

COM-B06. 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.

COM-B07. 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.

COM-B08. 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.

COM-B09. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

COM-B10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### CONOCIMIENTOS

C02. Compara la utilidad de diferentes recursos digitales para los procesos de enseñanza-aprendizaje

### HABILIDADES

HD02. Identifica herramientas tecnológicas para diseñar, planificar y elaborar procesos formativos con contenido digital

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

COM-E03 Identificar contenidos digitales de carácter educativo de calidad en diferentes formatos

COM-E04 Examinar las posibilidades del diseño instruccional para el desarrollo de materiales educativos digitales

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta materia el estudiante será capaz de:

- Diferenciar entre los tipos de licencias de uso de contenidos, respetando los derechos de autor y la propiedad intelectual.
- Analizar las fortalezas y debilidades de las principales herramientas para el diseño de contenidos digitales
- Seleccionar contenidos educativos adecuados en formato imagen, presentación, sonido y vídeo
- Conocer el concepto y los principios del diseño instruccional para su aplicación
- Comparar las ventajas y desventajas de los diferentes modelos de diseño instruccional
- Estudiar el diseño instruccional en contextos e-learning

## 2. Contenidos

Los contenidos que se trabajarán en esta asignatura se recogen a continuación:

- Licencias, derechos de autor y propiedad intelectual
- Tipos de contenidos digitales
- Características didácticas a considerar para el diseño de contenidos digitales
- Análisis y selección de herramientas para el diseño y desarrollo de contenidos digitales
- Aportaciones de la investigación para el aprendizaje con herramientas online: imágenes, presentaciones, infografías, blogs, audios, vídeos y audiovisuales
- Herramientas de autor: HTML5 y SCORM; Curación de contenidos
- Conceptualización y principios del Diseño Instruccional; Análisis sobre el potencial formativo del Diseño Instruccional
- Planificación de la propuesta didáctica para contexto e-learning
- Fases del Diseño Instruccional; Diferentes modelos para implementar el Diseño Instruccional

### 3. Metodología

El profesorado implementará las metodologías docentes que han sido contempladas en la memoria de verificación del título para la consecución de los objetivos formativos, los conocimientos, las habilidades y las competencias específicas vinculadas a esta asignatura:

<b>Código metodológico</b>	<b>Descripción metodología</b>
<b>MD1</b>	Clases magistrales, impartición de seminarios y exposiciones multimedia en entorno virtual, bien de forma síncrona mediante Blackboard Collaborate, o bien de forma asíncrona con las herramientas adecuadas de la plataforma de docencia virtual.
<b>MD2</b>	Clases de ejercicios y resolución de casos prácticos, estudios de caso y discusión de trabajos y artículos en entorno virtual, bien de forma síncrona mediante Blackboard Collaborate, o bien de forma asíncrona con las herramientas adecuadas de la plataforma de docencia virtual.
<b>MD3</b>	Supervisión de trabajos (ejercicios, comentarios de textos, elaboración de documentación técnica, etc.).
<b>MD4</b>	Tutorías individuales y/o colectivas programadas. El profesorado atenderá adecuadamente las consultas del estudiantado, en un plazo no superior a los dos días lectivos desde su formulación.
<b>MD5</b>	Estudio personal del estudiante: lectura de bibliografía recomendada, realización de trabajos, revisiones bibliográficas, cuestionarios, test, ejercicios y exámenes preparatorios vía Moodle del Campus Virtual, etc.
<b>MD6</b>	Aprendizaje basado en proyectos (ABP), en problemas y/o en retos.

## 4. Actividades formativas

El profesorado implementará las actividades formativas docentes que han sido contempladas en la memoria de verificación del título para la consecución de los objetivos formativos, los conocimientos, las habilidades y las competencias específicas vinculadas a esta asignatura, siguiendo la distribución horaria y porcentaje de presencialidad estipulados:

<b>Código actividad formativa</b>	<b>Descripción actividad</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad</b>
<b>AF1</b>	Actividades expositivas y prácticas. Son actividades de enseñanza-aprendizaje de contenido teórico-práctico lideradas en todo momento por el profesorado. Ejemplos: clases magistrales, impartición de seminarios, clases de ejercicios y resolución de casos prácticos, discusión de trabajos, etc.	20	100%
<b>AF2</b>	Supervisión académica de comentarios críticos de textos, artículos o legislación asociados con la materia.	10	100%
<b>AF3</b>	Dirección de tareas y actividades para el aula.	10	0%
<b>AF4</b>	Búsqueda de información en Internet y bases de datos.	3	0%
<b>AF6</b>	Tutorización del seguimiento de la materia.	15	50%
<b>AF7</b>	Actividades autónomas del estudiante.	90	0%
<b>AF8</b>	Prueba objetiva final.	2	100%



## 5. Evaluación

### 5.1. Criterios de evaluación

#### Convocatorias ordinarias y extraordinaria

Código sistema de evaluación	Descripción actividad	Ponderación
SE1	Prueba objetiva final	40
SE2	Pruebas mediante el uso del Campus Virtual o vía telepresencial de resolución de ejercicios teórico-prácticos, cuestionarios, test de evaluación y/o comentarios sobre los contenidos de la asignatura	10
SE3	- Elaboración y/o presentación oral (virtual, a través de Blackboard) o escrita de trabajos, informes de investigación o proyectos de la asignatura.	10
SE4	Sistema de evaluación basado en la supervisión del portafolios digital de aprendizaje (con herramientas metodológicas diversas: Evaluación 360°, Rol playing, co-evaluación estudiantes-expertos, etc.).	40

### 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

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.

### **Aspectos a considerar.**

**Convocatorias.** No habrá diferencia en los porcentajes de evaluación entre las convocatorias ordinarias y extraordinaria. Las notas de los sistemas de evaluación de cada asignatura que se hubiesen superado en 1º convocatoria ordinaria, se guardarán para la 2º convocatoria ordinaria (mismo curso académico). Para las convocatorias extraordinarias (diferente curso académico) no se guardarán los sistemas de evaluación superados al poder modificarse tanto las tareas como los criterios de los docentes que impartan la asignatura.

**Ponderación asignatura.** El estudiante supera la asignatura cuando, entre todos los sistemas de evaluación, alcance la calificación de 5, no siendo obligatorio aprobar todas las partes.

**Asistencia.** No es obligatoria la asistencia, pero si recomendada, al igual que la visualización de las sesiones a las que no se pueda acudir de forma síncrona. La asistencia a la prueba final sí es obligatoria, debiendo identificarse (documento de identidad pertinente) para la realización de la misma.

**Normas de escritura.** La redacción de todas las evidencias evaluables debe ser cuidada a nivel de presentación y contenido, evitando errores gramaticales y ortográficos, los cuales se penalizará cada uno de ellos con 0,1 puntos, tanto en los trabajos como en las pruebas finales.

**Plagio.** El plagio no se tolerará en ningún caso o situación en el Máster. Será considerado plagio la reproducción de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen cumpliendo la normativa APA 7. El uso masivo de citas sin aportación del estudiante también será considerado una mala praxis.

## 6. Bibliografía

### Bibliografía básica

- Aznar-Díaz, I., Trujillo-Torres, J. M., Cáceres-Reche, M. P., & Romero-Rodríguez, J. M. (2021). *Recursos tecnológicos aplicados a la educación primaria y pedagogía*. Wolters Kluwer.
- Hinojo-Lucena, F. J., Aznar-Díaz, I., López-Núñez, J. A., & Trujillo-Torres, J. M. (2021). *Recursos Tecnológicos e Innovación en Educación*. Editorial Técnica AVICAM.

### Bibliografía recomendada

- Aznar-Díaz, I., Cáceres-Reche, M. P., & Romero-Rodríguez, J. M. (2019). Competencia digital de un tutor e-learning: un modelo emergente de buenas prácticas docentes en TIC. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 12(3), 49-68. <https://doi.org/10.17851/1983-3652.12.3.49-68>
- Azurmendi, A., Etayo, C., & Torrell, A. (2021). Sharenting y derechos digitales de los niños y adolescentes. *Profesional de la información*, 30(4), e300407. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.07>
- Ramírez-Montoya, M.S. (2022). *Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje*. Síntesis.
- Ramírez-Montoya, M.-S., & González Padrón, J. G. (2021). Arquitectura de horizontes en emprendimiento social: innovación con tecnologías emergentes. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 15(2), e25716. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.25716>
- Rodríguez-Sánchez, J., & Ruiz-Palmero, J. (2020). *Recursos didácticos y tecnológicos en educación*. Síntesis.
- Romero-Rodríguez, J. M., Aznar-Díaz, I., Trujillo-Torres, J. M., & Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Best practices in the use of mobile learning by university teachers of Didactics Language-Literature. *Revista Conhecimento Online*, 3(13), 6-25. <https://doi.org/10.25112/rco.v3.2772>
- Romero-Rodríguez, J. M., Hinojo-Lucena, F. J., Aznar-Díaz, I., & Gómez-García, G. (2022). Digitalización de la Universidad por Covid-19: impacto en el aprendizaje y factores psicosociales de los estudiantes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 153-172. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32660>
- Romero-Rodríguez, J. M., Pombo, L., & Martínez-Domingo, J. A. (2023). Implementación de los dispositivos móviles en educación superior: casos de buenas prácticas docentes. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 12(1), Artículo 6. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v12i1.15184>
- Serrano Gómez, E. (2019). *Medios de comunicación, contenidos digitales y derechos de autor*. Reus.
- Tenorio-Sepúlveda, G. C., Muñoz-Ortiz, K. P., & Nova-Nova, C. A. (2023). Educación abierta inclusiva: diseño instruccional de un libro electrónico. *HUMAN REVIEW: International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 17(5), 1-10.

Trujillo-Torres, J. M., & Romero-Rodríguez, J. M. (2018). La metodología blended learning en educación superior: un estudio interuniversitario sobre su consolidación en la Universidad española. En R. Roig-Vila (Ed.), *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior* (pp. 476-486). Octaedro.