

Denominación de la materia 1.4. Innovación en los recursos didácticos: Tecnologías de la Información y la Comunicación	Créditos ECTS 4
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Materia Común Primer semestre	Modalidad No presencial
Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia COMPETENCIAS BASICAS (Real Decreto 1393/2007): CB10 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. 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 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 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 CB9 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 COMPETENCIAS GENERALES CG2 Utilizar, transmitir y/o generar información a partir de la obtención, el contraste y tratamiento de la existente en diversas fuentes, generando documentación, formas de hacer y relaciones fluidas y efectivas en el contexto de los trabajos a realizar. CG3 Actuar proactivamente ante los problemas emergentes, planteando distintas respuestas alternativas y anticipando posibles resultados, que permitan seleccionar la respuesta más efectiva para aplicarla y evaluarla en el contexto de los trabajos a realizar. CG4 Seleccionar y aplicar una medida, una propuesta, etc. entre varias alternativas para dar respuesta en tiempo y forma pertinentes- a las necesidades y/o contingencias planteadas en el contexto de los trabajos a realizar. CG7 Aplicar conocimientos y estrategias adquiridas previamente para generar nuevos aprendizajes, reflexionando sobre los procedimientos y contextos más adecuados para adquirir y desarrollar conocimiento en todas aquellas situaciones que se presenten y transferirlos a otras nuevas. COMPETENCIAS TRANSVERSALES CT2 Comunicación efectiva CT3 Pensamiento orientado a la resolución de problemas CT4 Toma de decisiones CT7 Aprender a aprender COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE10 Elaborar recursos y materiales didácticos que fomenten la innovación educativa en pro de la mejora de los aprendizajes del alumnado. CE11 Aplicar y evaluar recursos y materiales didáctico- metodológicos y pedagógicos tomando como punto de partida el análisis de la propia realidad y cultura, fomentando la innovación educativa y la mejora de los aprendizajes. CE12 Diseñar y producir recursos didácticos utilizando tecnologías de la información y la comunicación. CE25.. Desarrollar indicadores de calidad de la docencia y aplicarlos al análisis del desempeño docente CE26. Desarrollar estrategias formativas basadas en el análisis compartido de la práctica docente	

Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

CE10. Crea cuentas en distintas aplicaciones web 2.0 (Blogger, Twitter, Diigo, Scoop.it...) para recibir actualizaciones sobre temas de interés, guardar enlaces favoritos de manera colaborativa, exponer opiniones sobre un tema de interés.

CE11. Diseña una webquest para una asignatura que imparte o impartirá.

CE12. Analiza buenas prácticas TICs y las sitúa en un proceso de investigación-acción

CE25. Elabora una explicación razonada, basándose en la reflexión y en el análisis crítico, sobre la enseñanza del S. XXI y el nuevo rol del profesorado en un nuevo escenario en el que las TIC juegan un papel predominante.

CE26. Representa el PLE propio

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

MT2 Resolución de problemas

MT3 Proyectos

Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD	HORAS	Presencialidad (%)
AP2	Estudio y trabajo dirigido a problemas	25	10
AP5	Estudio y trabajo en base a proyectos	50	10
AP7	Exposiciones orales	5	100
AP8	Foros	10	0
AP9	Tutorías de seguimiento	10	100

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

CÓDIGO	ACTIVIDAD	Ponderación mínima	Ponderación Máxima
EV2	Trabajos individuales	70	70
EV3	Exposiciones y presentaciones	20	20
EV6	Autoevaluación y co-evaluación del alumno	10	10

Breve resumen de contenidos

La educación en el S. XXI

- Características
- El nuevo rol del profesorado del S. XXI
- La Web 2.0 y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)
- Web 2.0:
 - Características de la Web 2.0
 - Aplicaciones
 - Filosofía
- Entornos Personales de Aprendizaje:
- Características de los PLE
- Importancia de los PLE en el aprendizaje a lo largo de la vida (Long Life Learning)
- Tratamiento (recopilación, clasificación...) de

- Marcadores sociales: Diigo, Delicious...
- Lectores RSS: Google Reader...
- Microblogging: Twitter como centro de aprendizaje y corazón del PLN (Red Personal de Aprendizaje)
- Curación de contenidos: Scoop.it. Paper.li...
- Publicación de contenidos: compartir conocimientos en red.
- Aplicaciones Google
- Blogs Wikis
- Otras aplicaciones Web 2.0
- Buenas prácticas:
- Buenas prácticas TICs
- Recursos interesantes para utilizar en el aula
- Netiqueta.
- Webquests para crear y publicar secuencias didácticas

la información y los contenidos en tiempos de intoxicación:	
---	--