

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2020/2021

Identificación y características de la asignatura			
Código	CC500454	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN SOCIAL		
Denominación (inglés)	INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN SOCIAL EDUCATION		
Titulaciones	Grado de Educación Social		
Centro	Facultad de Formación de Profesorado		
Semestre	2	Carácter	Básico
Módulo	Formación Básica		
Materia	Educación		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Páginaweb
M ^a Rosa Fernández Sánchez	T1 - 2.C	rofersan@unex.es	
Área de conocimiento	Didáctica y Organización Escolar		
Departamento	Ciencias de la Educación		
Profesor coordinador (si hay más de uno)	M ^a Rosa Fernández Sánchez		
Competencias*			
CE20. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito del contexto profesional.			
CE7. Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.			
CT7. Capacidad de autocrítica y crítica en el trabajo en equipo.			
CT17. Apertura hacia el aprendizaje a lo largo de toda la vida.			
Contenidos			
Breve descripción del contenido*			
Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Social, tienen un carácter básico, aplicado y transversal. Sus contenidos se centran, por un lado, en los medios y recursos tecnológicos para la Educación Social; y por otro lado, en el diseño y elaboración de materiales educativos sociales para la práctica del Educador/a Social.			
Temario de la asignatura			
Denominación del tema 1: Pedagogía de la Comunicación para una Sociedad Multimedia: sociedad y educación en la era digital.			
Contenidos del tema 1:			

***Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	1/7
Uri De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



1.1. Las tecnologías digitales y la Educación Social.
 1.2. La competencia digital y mediática en la Sociedad de la Información. Aprendizaje crítico de medios.
 1.3. Entornos y redes personales de aprendizaje.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Portafolio digital, retos.

Denominación del tema 2: Diseño y elaboración de materiales educativos sociales en soporte digital.
 Contenidos del tema 2:
 2.1. Procedimiento para el diseño y elaboración de materiales digitales educativos sociales.
 2.2. Gamificación, Serious Games y Aprendizaje Basado en Juegos (Game-based Learning).
 2.3. Diseño Universal de Aprendizaje para el desarrollo de materiales educativos digitales.
 2.4. Herramientas y recursos digitales para la creación de materiales educativos sociales.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Diseño de materiales educativos digitales, portafolio digital, retos.

Denominación del tema 3: Recursos tecnológicos-didácticos I: los medios informáticos y telemáticos en la Educación Social.
 Contenidos del tema 3:
 3.1. Software libre y Recursos Educativos Abiertos (REA).
 3.2. Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
 3.3. Uso de la web en Educación Social.
 3.4. Videojuegos como recursos para la intervención socioeducativa.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Diseño de materiales educativos digitales, portafolio digital, retos.

Denominación del tema 4: Recursos tecnológicos didácticos II: los medios audiovisuales en la Educación Social.
 Contenidos del tema 4:
 4.1. Uso educativo de la imagen en Educación Social.
 4.2. Uso educativo del vídeo en Educación Social.
 4.3. Realidad virtual y Aumentada como recurso educativo social.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Diseño recurso educativo audiovisual, portafolio digital, retos.

Actividades formativas*

Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
1	20	5			-			15
2	45,5	4			10		3,5	28
3	37	7			7,5			22,5
4	47,5	6,5			5		4	32
Evaluación **		2			4,5			10
TOTAL	150	22,5			22,5		7,5	97,5

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).
 PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
 LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)
 ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)

*** Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	2/7
Uri De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes). TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS). EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.
Metodologías docentes*
<p>1. Exposición verbal: directiva y/o interactiva. Clases en grupo grande dirigidas a la exposición de los diferentes conceptos y procedimientos asociados a la materia con la ayuda de materiales bibliográficos y audiovisuales.</p> <p>2. Discusión y debate sobre el contenido de la asignatura. La exposición verbal se combina con actividades de discusión y con cuestiones a responder por parte de los alumnos con objeto de que puedan construir nuevos conceptos a partir de conceptos conocidos (relacionados con otras asignaturas ya cursadas o con otros temas del programa con los que existan importantes interrelaciones).</p> <p>3. Lectura, análisis, comentario y debate de materiales bibliográficos.</p> <p>4. Visionado, análisis, comentario y debate de materiales audiovisuales (documentales, películas, etc).</p> <p>5. Debates y discusión sobre temas de actualidad relacionados con la materia.</p> <p>7. Experiencias y aplicaciones prácticas.</p> <p>8. Búsqueda y consulta de material bibliográfico para realización de proyectos.</p> <p>10. Diseño y desarrollo de proyectos. Esta actividad tiene como objetivo orientar y coordinar distintos aspectos del proyecto y de las sesiones formativas (delimitación del objeto del trabajo, estructura, selección bibliográfica, etc.) de forma autónoma, individual o en pequeños grupos.</p> <p>19. Orientación, resolución de las dudas planteadas por el alumno y toma de decisiones. Seguimiento del trabajo no presencial del alumno. Seguimiento de trabajos individuales o en pequeños grupos. Consulta y asesoría individual y en grupo.</p> <p>20. Exposición de los trabajos realizados de forma autónoma. Esta actividad está programada para que los alumnos expongan o presenten los trabajos y los materiales elaborados de forma autónoma.</p> <p>21. Estudio de la materia y preparación de exámenes.</p> <p>22. Realización de exámenes. Esta actividad tiene la finalidad de evaluar los resultados del aprendizaje de los alumnos en relación a los objetivos o competencias que se planteen en el plan docente de las asignaturas que conformen una materia.</p>
Resultados de aprendizaje*
<p>Los alumnos deben reflejar en sus distintas tareas formativas, actividades y exámenes de esta asignatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que saben utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en su ámbito de estudio y para el contexto profesional. • Que saben elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención educativo-social. • Que valoran el compromiso ético del educador social con su identidad y para su futuro desarrollo profesional a lo largo de toda la vida • Que saben trabajar en equipo y mantienen autocrítica y crítica en ello.
Sistemas de evaluación*
<p>1. Pruebas y exámenes de desarrollo escritos/orales y/o pruebas objetivas (55%).</p> <p>1.1. Prueba escrita sobre los contenidos del programa de la asignatura (3,5 puntos sobre 10, 35%).</p> <p>1.2. Prueba Individual o en Grupo: Elaboración de recurso educativo audiovisual (2 puntos sobre 10, 20%).</p>

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	3/7
Url De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



2. Evaluación continua: Elaboración de trabajos, actividades, tareas, portafolios, protocolos, diarios y otros tipos documentos escritos (45%).

2.1. Trabajo Individual o en Grupo: Elaboración de material educativo digital (2 puntos sobre 10, 20%).

2.2. Portafolio Digital: Elaboración de un Portafolio Digital a través de un Blog individual (2,5 puntos sobre 10, 25%).

No se valorarán trabajos y actividades que contengan más de dos faltas ortográficas. El plagio en los trabajos y documentos generados para la asignatura conlleva la puntuación 0 (cero) en la parte correspondiente. Es necesario superar el Trabajo individual o en grupo (2.1.) y las pruebas establecidas (1.1. y 1.2.) para poder hacer la media de calificaciones y superar asignatura.

De conformidad con el art. 4.6 de la Normativa de Evaluación de la UEx de 25 de noviembre de 2016 (DOE de 12 diciembre), el estudiante elegirá el tipo de evaluación que desea (una "evaluación continua" o acogerse a la "prueba final alternativa de carácter global [PFACG]"), que tendrá que comunicar por escrito al profesor de la asignatura en las tres primeras semanas del semestre. Cuando un estudiante no indique oficialmente su decisión, se entenderá que opta por la evaluación continua. Una vez elegido el tipo de evaluación, el estudiante no podrá cambiar dicha opción en la convocatoria ordinaria de ese semestre y se atenderá a la normativa de evaluación para la convocatoria extraordinaria. En cuanto a la evaluación del alumnado que opte por esta prueba final alternativa de carácter global se garantiza en cualquier caso la calificación de 0 a 10 en todas las convocatorias (tal como establece la normativa de evaluación de la UEX). La prueba final alternativa consistirá en tres cuestiones: (1) entrega, en fecha establecida oficialmente para la prueba, de un material educativo digital que siga las indicaciones que se establecerán para el mismo; (2) entrega, en fecha establecida oficialmente para la prueba, de un montaje audiovisual que siga las indicaciones que se establecerán para el mismo; (3) prueba escrita, en fecha establecida oficialmente para la prueba, sobre los contenidos de la asignatura con preguntas adicionales, a fin de que se pueda evaluar el conjunto de competencias requeridas en la asignatura y evaluadas a través del Portafolio Digital (2.2.). Se recomienda que estos alumnos se informen debidamente a través de los horarios de tutoría de la docente.

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0 - 4,9: Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9: Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9: Notable (NT)
- 9,0 - 10: Sobresaliente (SB)

La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Bibliografía (básica y complementaria)

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	4/7
Url De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



Básica:

Adell, J. & Castañeda, L. (2013). El ecosistema pedagógico de los PLEs. En Adell, J. y Castañeda, L. (Coord.). *Entornos personales de aprendizaje. Claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil. <http://www.um.es/ple/libro/>

Area, M., & Pessoa, M. T. R. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0 - From Solid to Liquid: New Literacies to the Cultural Changes of Web 2.0. *Revista Comunicar*, 19(38), 13-20. doi: 10.3916/C38-2012-02-01.

Bingham, T., & Conner, M. (2015). *The new social learning: Connect, collaborate, work*. San Francisco, CA: Berrett-Koehler

Cabero J. y Gisbert, M. (2005). *La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Trillas Eduforma.

Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Downes, S. (2010). New technology supporting informal learning. *Journal Of Emerging technologies In Web Intelligence*, 2 (1). <http://www.academypublisher.com/ojs/index.php/jetwi/article/viewArticle/02012733>

García Canclini, N., Cruces, F. & Urteaga, M. (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Barcelona: Ariel. Fundación Telefónica. Recuperado de: https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/164/

Fernández Sánchez, M. R. (2010). La figura del educador social como dinamizador tecnológico. En Domínguez, G.; López, E.; Amador, L.V. y Estaban, M. (2010). *Experiencias universitarias innovadoras en Educación Social*. Sevilla: Mergablum.

Fernández Sánchez, M. R. & Sosa Díaz, M.J. (2008). Agenda de utilidades Web de contenido educativo para el ámbito universitario. en: López Meneses, E. *Sociedad de la información, lateleformación y el ámbito universitario*. Sevilla: Edición Digital @tres.

Fernández Sánchez, M.R. & Valverde Berrocoso, J. (2014). Comunidades de práctica: un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Comunicar*, 42 (XXI), 97-105. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-09>

Fernández Sánchez, M.R. & Sosa Díaz, M.J. (2016). La educación para la ciudadanía desde la perspectiva del e-learning social. Experiencias desde la confluencia de contextos formales y no formales. *Foro Educación*, 20, 253-281. Recuperado de: <http://forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/436>

Gutiérrez, A. & Tyner, K. (2012). Alfabetización mediática en contextos múltiples [Media Literacy in Multiple Contexts]. *Comunicar*, 38, 10-12. <http://doi.org/10.3916/C38-2012-02-00>

Groff, J. (2013). Technology-Rich Innovative Learning Environments. OECD - CERl Working Paper.

Moravec, J. W. (2008). Knowmads in Society 3.0. Education Futures. Retrieved from <http://www.educationfutures.com/2008/11/20/knowmads-in-society-30/>

Pérez-Manzano, A., & Almeda-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar*, 26(55), 93-103.

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	5/7
Uri De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*. Slough: NFER.

Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Madrid: Editorial Oceano.

Sierra Daza, C. & Fernández Sánchez, M. R. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 7, 135-148.

Valverde Berrocoso, J. & Fernández Sánchez, M.R. (2013). Serious game para el aprendizaje en red. En F.I. Revuelta & G. Esnaola (Coords.). *Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Barcelona: Laertes.

Valverde Berrocoso, J. (2012). *Fuentes de documentación sobre Tecnología Educativa*. Santiago: RUTE Ediciones. E-book recuperado de: http://www.rute.edu.es/images/publicaciones/fuentes_de_documentacion_sobre_tecnologia_educativa_2012.pdf

Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M^a C. & Fernández Sánchez, R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC. En De Pablos Pons, J. (Coord.) *Buenas prácticas de enseñanza con TIC* [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(1), 203-229.

Valverde, J. (Coord.) (2015). *El proyecto de educación digital en un centro educativo*. Madrid: Síntesis.

Complementaria:

Aguaded, J.I. y Cabero, J. (Coords.) (2002). *Educación en red. Internet como recurso para la educación*. Málaga: Aljibe.

Area, M., Gros, B. & Marzal, M. A. (2008). *Alfabetizaciones y Tecnologías de la Educación y Comunicación*. Madrid: Síntesis.

Area Moreira, M. (2009). [Introducción a la Tecnología Educativa. Manual Electrónico. Universidad de La Laguna.](#)

Barberá, E. (2004). *La educación en la red. Actividades de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona. Paidós.

Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.


[Castells, M. \(1997\) La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad Red \(vol.1\). Madrid: Alianza Editorial.](#)

De Pablos Pons, J. (Coord.) (2009). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires (Argentina): Fondo de Cultura Económica.

Revuelta Domínguez, F.I. y Fernández Sánchez (2010). Videojuegos en redes sociales: posibilidades de enseñanza y aprendizaje. En I Congreso Internacional Virtual de Formación de Profesorado. Recuperado de: <http://congresos.um.es/cifop/cifop2010/paper/view/11671/8781>

Revuelta Domínguez, F. I. y Pérez Sánchez, L. (2009). *Interactividad en los entornos*

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03	
Observaciones		Página	6/7	
Url De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

de formación on-line. Barcelona: UOC.

Sevillano García, M. L. (Coord.) (2008). *Nuevas Tecnologías en Educación Social*. Madrid: McGrawHill.

Valverde, J. (Coord.) (2011). *Docentes e-competentes*. Barcelona: Octaedro.

[Valverde Berrocoso, J. \(2008\). El software libre y las buenas prácticas educativas con TIC, *Comunicación y Pedagogía*, 222, 48-55.](#)

Valverde Berrocoso, J. (2010). El movimiento de «Educación Abierta» y la «Universidad Expandida», *Tendencias pedagógicas*, 16, 157-180

Zemos98 (2012). Educación Expandida. Sevilla: Zemos98.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Se facilitará material educativo digital, audiovisual, documentación y bibliografía adicional a través del espacio virtual de la asignatura.

Código Seguro De Verificación	c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Francisco Miguel Leo Marcos	Firmado	04/11/2022 20:32:03
Observaciones		Página	7/7
Url De Verificación	https://uex09.unex.es/vfirma/code/c7xeva49pyKNmciHSN7tsA==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		

