

23-24

MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA  
LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA  
SOCIEDAD MULTICULTURAL

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CÓDIGO 23305168

UNED

**23-24****CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS  
EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS****CÓDIGO 23305168**

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN  
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA  
ASIGNATURA  
EQUIPO DOCENTE  
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE  
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE  
CONTENIDOS  
METODOLOGÍA  
SISTEMA DE EVALUACIÓN  
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA  
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA  
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA  
IGUALDAD DE GÉNERO

Nombre de la asignatura	CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
Código	23305168
Curso académico	2023/2024
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA SOCIEDAD MULTICULTURAL
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El mundo digital configura un ecosistema de gran interés en su análisis y comprensión y resulta fundamental reflexionar sobre él y qué supone en la realidad educativa. Nos interesa conocer bien internet, los contenidos que circulan y las aplicaciones didácticas facilitadas por este gran medio, observar cuáles son sus posibilidades educativas, los riesgos a los que hay que atender para su uso –especialmente por parte de los más jóvenes–, y valorar las estrategias docentes correspondientes.

La Sociedad del Conocimiento se caracteriza por el uso generalizado de internet y telefonía móvil y por cómo esta realidad nos configura: cómo habitamos, cómo nos relacionamos y cómo aprendemos y enseñamos entre realidad y virtualidad. Esta asignatura aborda el conocimiento de contenidos digitales (multimedia interactivos) para su uso educativo, su programación e implantación para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, su análisis y el desarrollo de estrategias didácticas que favorezcan su uso de un modo crítico y sostenible. Abordaremos desde diferentes perspectivas el uso de contenidos y tecnología digital interactiva estudiando la importancia de conocer y reflexionar sobre sus riesgos así como principios éticos para su uso.

Por tanto, se invita a la lectura reflexiva (de textos e imágenes –vídeos– propuestos), la participación en los foros, compartiendo impresiones y vivencias y elaborando de forma progresiva la propuesta de PEC final del curso, dudas y aportaciones personales para la creación de un conocimiento compartido.

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Se recomienda interés y cierto conocimiento de uso de dispositivos digitales así como amplia capacidad de lectura y escritura, en definitiva, las competencias propias de estudiantes de posgrado.

- 1.- Amplia capacidad de lectura para abordar cierta cantidad de documentos propuestos en la asignatura.
- 2.- Cierta conocimiento y sobre todo interés para emplear internet como recurso de investigación para la selección de buscadores y fuentes de valor en investigación, que

permitan al estudiante crear su librería de referencias principales para su trabajo.

3.- Capacidad de elaborar discursos personales basados en el conocimiento adquirido a través de referencias seleccionadas.

Se requiere el conocimiento y la práctica de tecnología digital para obtener la máxima identidad y el desarrollo profesional en el estudio de esta materia.

## EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	MARIA MERCEDES QUERO GERVILLA
Correo Electrónico	mercedes.quero@edu.uned.es
Teléfono	91398-9029
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

### Mercedes Quero Gervilla

Lunes lectivos de 10,30 a 14,30 horas.

Teléfono: 91.398.90.29

Correo electrónico: mercedes.quero@edu.uned.es

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

### COMPETENCIAS BÁSICAS

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

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.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Aplicar los conocimientos adquiridos en contextos multiculturales y tecnológicos

CG02 - Usar de forma eficaz herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento

CG03 - Comunicarse de forma eficaz con públicos especializados y no especializados utilizando creativamente medios tradicionales y tecnológicos

CG04 - Trabajar en equipo

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE03 - Diseñar modelos didácticos interculturales y tecnológicos

CE07 - Implementar las fases de la metodología de investigación educativa y el uso de aplicaciones informáticas para el análisis y toma de decisiones para la mejora de la investigación-acción docente

CE08 - Diseñar, desarrollar, aplicar e integrar medios y recursos didácticos y tecnológicos que contribuyan al aprendizaje autónomo y colaborativo en el ámbito curricular

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que se pretende que el estudiante logre son:

- Conocer las posibilidades que los contenidos educativos en red ofrecen a la enseñanza.
- Investigar la influencia de estos contenidos en nuevas formas de organización docente.
- Proponer diferentes estrategias didácticas para la explotación educativa de los contenidos educativos en la red.
- Valorar y desarrollar las posibilidades interactivas de los contenidos educativos en red dentro de diferentes entornos de aprendizaje.
- Definir los valores de la Web 2.0 aplicados a la educación.
- Valorar las aplicaciones educativas de los blogs, las redes sociales, youtube, buscadores y, en particular, los diveojuegos.

## CONTENIDOS

1.- Comunicación en red: Los paradigmas de las Tecnologías de la información y la Comunicación.

2.- Contenidos educativos interactivos en red. Características específicas de los contenidos multimedia e interactivos y sus aplicaciones didácticas.

3.- Uso ético y sostenible de pantallas.

## METODOLOGÍA

La metodología se centrará en la lectura artículos, libros, documentales y vídeos sobre el tema que nos ocupa (contenidos interactivos para la educación), su análisis y comentario en los foros: qué es más interesante, cómo aplicarlo a la actividad docente, presente y futuro de los temas abordados desde el ámbito académico –artículos- así como cualquier aportación reflexiva de los contenidos y recursos propuestos en el campus virtual.

Para la evaluación final será necesario presentar un trabajo individual de entre los propuestos en el campus virtual de la asignatura, centrado en diseñar tareas formativas para futuros estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen No hay prueba presencial

### CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad No

#### Descripción

Para la evaluación final será necesario presentar un trabajo individual de entre los temas abordados en el contenido del curso, centrado en diseñar tareas formativas que experimentarán los futuros estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo (elegir nivel para el desarrollo del trabajo), llevando a cabo experiencias concretas con estudiantes, familia y/o comunidades.

#### Criterios de evaluación

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios para la evaluación:

El valor científico de la propuesta educativa.

Sus posibilidades de aplicación a la educación en TIC.

La calidad del trabajo en sus aspectos de contenido y formales.

La creatividad e Innovación.

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 100%

Fecha aproximada de entrega Consultar la entrega de tareas en el curso virtual (convocatoria ordinaria y extraordinaria)

#### Comentarios y observaciones

### PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? No

#### Descripción

#### Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

#### Comentarios y observaciones

### OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? No

#### Descripción

#### Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

### ¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Mediante la entrega del trabajo obligatorio planteado en la asignatura antes del plazo final propuesto para la presentación en la plataforma. La calificación de este trabajo y, eventualmente, la participación en los foros, constituirán la valoración del desempeño del estudiante en la asignatura.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Lecturas seleccionadas y compartidas en el espacio virtual de la asignatura al inicio del curso.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Lecturas seleccionadas y compartidas en el espacio virtual de la asignatura al inicio del curso.

## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Se utilizarán los recursos propios de la educación a distancia: entorno virtual con material seleccionado para cursar la asignatura además de contacto con el equipo docente y estudiantes a través de los foros de debate. Se utilizará también el correo electrónico y teléfono para las consultas personales.

La webgrafía, como el resto de la bibliografía y referencias estarán disponibles en el entorno virtual al comienzo de la asignatura.

---

## IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.