25-26

GRADO EN PEDAGOGÍA
SEGUNDO CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

CÓDIGO 63022089

UNED

25-26

MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

CÓDIGO 63022089

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
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	MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CÓDIGO	63022089
CURSO ACADÉMICO	2025/2026
DEPARTAMENTO	DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DD. ESPECIALES
TÍTULO EN QUE SE IMPARTE	GRADO EN PEDAGOGÍA
CURSO	SEGUNDO CURSO
PERIODO	SEMESTRE 2
Nº ETCS	6
HORAS	150.0
IDIOMAS EN QUE SE IMPARTE	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura tiene tres partes sustantivas: Medios, Recursos y Tecnologías y dos adjetivos que aclaran y complementan los sustantivos: *didácticos* y *educativos*. Es decir que todos los medios, recursos y tecnologías que se utilizan y aplican deben de tener una dimensión didáctica y educativa.

La Asignatura, Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa, se inserta en el título de Grado de Pedagogía. Tiene un **carácter obligatorio** y es reconocida con **6 Créditos ECTS**. Está integrada en la Materia principal 4, denominada: "Diseño y Desarrollo de Planes, Programas, Proyectos y Recursos" con una carga docente de 24 créditos, junto a las asignaturas de Formación Básica y Obligatorias:

• Sociedad del conocimiento, Tecnología y Educación (Formación Básica).
• Diseño, desarrollo e innovación del curriculum (Obligatoria).
• Y de carácter optativo: Educación a Distancia (Optativa).

Los descriptores fundamentales son los siguientes: Los recursos del sistema educativo. Materiales didácticos digitales. Pautas herramientas e instrumentos para la evaluación y el diseño de materiales educativos. Las tecnologías como recursos al servicio de los programas. Los medios didácticos como soporte del proceso de enseñanza aprendizaje y de la formación integral. Producción, selección, aplicación e integración curricular de medios didácticos. Incorporación de los Medios digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje. Modalidades innovadoras en la elaboración de los medios y recursos educativos.

Esta asignatura contribuye al desarrollo del perfil profesional del Pedagogo/a al promover **la utilización de forma eficaz, sostenible y educativa de las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento, permitiendo la aplicación y coordinación de programas educativos de desarrollo personal, social y profesional.**

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Para cursar esta asignatura con buen aprovechamiento, se requiere el acceso a ordenador o dispositivo móvil con conexión a Internet, bien en el propio domicilio, en el Centro Asociado o en otros lugares (Bibliotecas, por ejemplo). Esta asignatura participa también del aprendizaje móvil y ubicuo. De esta manera, podrá participar igualmente en los diferentes foros de la disciplina, resolver las cuestiones académicas y administrativas, acceder a las distintas bases de datos, hacer las consultas pertinentes bibliográficas y, en general, de los recursos más apropiados.
Del libro básico, preparado específicamente para esta asignatura es aconsejable, no solo su consulta, sino su estudio en profundidad ya que también la evaluación versará sobre sus contenidos. Asimismo, es necesario también tener disposición y actitud para elaborar materiales digitales educativos con base en los fundamentos teóricos y prácticos de la asignatura.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	ESTEBAN VAZQUEZ CANO (Coordinador/a de asignatura)
Correo Electrónico	evazquez@edu.uned.es
Teléfono	91398-8008
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

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

ATENCIÓN A LOS ESTUDIANTES

Dr. D. Esteban Vázquez Cano
Atención teléfonica al estudiante: Miércoles de 10:00 a 14:00 horas. Tlf: 91 398 8008
Dirección Postal: Facultad de Educación. C/ Juan del Rosal, 14 Madrid (28040) Despacho 263
Correo electrónico: evazquez@edu.uned.es

Dra. D.ª Mercedes Quero Gervilla
Atención teléfonica al estudiante: Lunes lectivos de 16:30 a 20:30 horas. Tlf: 91 398 9029
Dirección Postal: Facultad de Educación. C/ Juan del Rosal, 14 Madrid (28040) Despacho 238
Correo electrónico: mercedes.quero@edu.uned.es

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

En el formulario que aparece a continuación se muestran los centros asociados y extensiones en las que se imparten tutorías de la asignatura. Estas pueden ser:

•**Tutorías de centro o presenciales**: se puede asistir físicamente en un aula o despacho del centro asociado.

•**Tutorías campus/intercampus**: se puede acceder vía internet.

Consultar horarios de tutorización de cualquier asignatura y centro

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

La Asignatura, como todas las que integran los diversos grados en la UNED, debe servir a una serie de competencias generales y específicas. El mapa de competencias genéricas y específicas de la UNED en la titulación de Pedagogía y en esta asignatura, en cuestión, es el siguiente:

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CE04 - Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos adaptados a los distintos niveles del sistema educativo, en las modalidades presenciales y virtuales.

CE06 - Diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, en las modalidades presenciales y virtuales.

CE08 - Aplicar y coordinar programas educativos de desarrollo personal, social y profesional.

CE17 - Asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.

CE18 - Analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CG1 - Gestionar y planificar la actividad profesional.

CG2 - Desarrollar procesos cognitivos superiores.

CG3 - Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación.

CG5 - Utilizar de forma eficaz y sostenible las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento.

CG6 - Trabajar en equipo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los **resultados de aprendizaje** más significativos, una vez realizada esta asignatura, serán los siguientes:

1. Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación.
2. Utilizar de forma eficaz y sostenible las herramientas y recursos de la sociedad del conocimiento.
3. Trabajar en equipo.
4. Desarrollar actitudes éticas de acuerdo con los principios deontológicos y el compromiso social

5. Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos adaptados a los distintos niveles del sistema educativo, en las modalidades presenciales y virtuales.
6. Diseñar programas, propuestas y proyectos innovadores de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, en las modalidades presenciales y virtuales.
7. Asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.
8. Analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

CONTENIDOS

Contenidos fundamentales

El desarrollo de los contenidos de esta asignatura se aborda, en primer lugar, a través de los principios pedagógicos en el diseño, producción, análisis y evaluación de nuevos medios, recursos y tecnologías. Es esencial el diseño y producción de medios para la formación docente a partir del desarrollo tecnológico existente. Una de las actividades docentes como formadores es la utilización de los medios como elementos configuradores de situaciones de aprendizaje y, por tanto, auténticos motores del proceso escolar, en cuanto que fomentan un proceso más participativo, de reflexión e investigación sobre las posibilidades didácticas en el ámbito escolar. A lo largo de esta asignatura, se abordan las bases generales para el diseño y producción de medios y recursos didácticos para la formación. Establecidas esas bases, se invita al estudiante a conocer cómo esos aspectos generales se trasladan de forma diferente en función del medio a trabajar y el tipo de formación en el que se contextualiza. En este sentido, el diseño, aplicación y evaluación de las objetos digitales educativos (ODE), cada vez más utilizados en todos los ámbitos de la formación formal y no formal, será una parte importante de la asignatura.

Los **contenidos** de esta asignatura se concretan en los siguientes temas:

I.- TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

II.- LA ESCUELA, EL CURRÍCULO Y LA TECNOLOGÍA: COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES.

III.- EL APRENDIZAJE MÓVIL Y UBICUO: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES.

IV.- EL APRENDIZAJE EN ENTORNOS EN LÍNEA, HÍBRIDOS, ABIERTOS Y COLABORATIVOS: MOOC, PLE, REDES SOCIALES Y LA MONITORIZACIÓN DE PROYECTOS.

V.- TECNOLOGÍAS EMERGENTES: REALIDAD MIXTA, GAMIFICACIÓN, ASISTENTES VIRTUALES Y ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE.

VI.- PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO SOSTENIBLE DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN: PROTECCIÓN DE DATOS, USO ÉTICO, SEGURO Y ADAPTADO.

METODOLOGÍA

El desarrollo de esta asignatura contempla las metodologías propias y específicas de la Enseñanza Superior a Distancia, los principios del aprendizaje autónomo y las singularidades de la enseñanza - aprendizaje virtual. Cuenta con el apoyo del profesorado titular en la Sede Central y de los profesores/as tutores en los centros asociados.
La metodología de aprendizaje está basada en el conocimiento teórico/práctico de los materiales propuestos y diseñados específicamente para esta asignatura y la realización de las prácticas diseñadas. La lectura del manual se complementa con el visionado de videoclases.
No todas las actividades tendentes al aprendizaje han de ser corregidas y evaluadas por el profesor/a tutor o el profesor de la Sede central, para que produzca el efecto positivo de un aprendizaje significativo. El propio estudiante que valora su aprendizaje, sabe que debe realizar actividades autónomas tendentes a profundizar en los aprendizajes propuestos. Señalamos algunas de ellas:
Actividades relacionadas con los contenidos teóricos. lecturas de artículos, uso de la inteligencia artificial generativa, visionado de vídeos, etc. El estudio y asimilación es otra tarea que nadie puede hacer por otro. Y el estudio exige esfuerzo, concentración, realización de resúmenes y en algunos casos memorización y siempre comprensión. Participación en las tutorías de la asignatura. En aquellos centros en los que se ofrezcan, es importante la asistencia y participación, siguiendo las instrucciones y recomendaciones del tutor/a. La interacción con los compañeros en los foros puede resultar provechosa. Es bueno aportar y no solo estar dispuestos a recibir. Los foros son exclusivamente para cuestiones académicas y el intercambio de ideas tendentes a una mayor comprensión de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen tipo test
Preguntas test	20
Duración del examen	60 (minutos)

Material permitido en el examen

Ninguno.

Criterios de evaluación

El examen tipo test consta de 20 preguntas y su calificación máxima será de 10 puntos a razón de 0,5 por pregunta bien contestada y -0,16 por cada pregunta mal contestada (las preguntas no contestadas no restan puntuación). El porcentaje de este examen en la nota final de la asignatura es del 60%.

% del examen sobre la nota final	60
Nota del examen para aprobar sin PEC	3
Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC	6
Nota mínima en el examen para sumar la PEC	3

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? Si

Descripción

LA PEC consistirá en la realización de **tres actividades:**

1.- ACTIVIDAD 1. EDUTUBERS

EDUTUBERS: Reflexión y creación de un vídeo educativo/divulgativo en red.

Esta actividad tiene dos tareas asociados para su desarrollo:

1.- Análisis del trabajo de un/a Edutuber seleccionado/a a través de los contenidos de sus vídeos. Análisis crítico y valoración final.

2.- Creación de vídeo educativo breve de temática libre (2-5 minutos aproximadamente) para cualquier nivel educativo y desde cualquier enfoque, buscando la participación del estudiante mediante la creación de contenidos de interés y valor pedagógico para compartir en un canal seleccionado (público o privado).

Criterios de evaluación:

1.- En el análisis y crítica del trabajo de un Edutuber se valorarán aspectos como: criterios de selección del Edutuber (revisión del estado de la cuestión), temática, público objetivo (target), elementos comunicativos valorables, recursos, análisis contenido-forma.

2.- En la actividad de creación de vídeo educativo para su difusión se valorarán dos dimensiones principales: CONTENIDO (temática, público, estructura del discurso, recursos de apoyo, elementos de conexión con el receptor, etc.) y FORMA (composición, sonido, estética, etc.).

3.- Esta actividad tiene un valor del 15%. (1,5 puntos) del total de la PEC.

4.- Las faltas de ortografía se tendrán en cuenta en la nota final.

2.- ACTIVIDAD 2. ChatGPT

Aplicación de ChatGPT en la enseñanza preuniversitaria. El estudiante tendrá que realizar 4 tareas asociadas al uso de esta herramienta y valorar su adecuación y funcionalidad desde el punto de vista docente y discente.

1.- Creación de un "prompt" para que ChatGPT diseñe una tarea competencial basada en un contenido establecido en el currículo (estatal o autonómico) destinada a ponerla en práctica en una sesión de 50 minutos contextualizada en un área/materia y etapa educativa a su elección.

2.- Solicitar a ChatGPT que relacione curricularmente la tarea competencial conforme al Real Decreto o Decreto de currículo de una Comunidad Autónoma, solicitando a ChatGPT identifique las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos implicados en la tarea competencial creada. Para ello, se deberá crear un "prompt muy detallado e ir probando diferentes opciones hasta que se obtenga una respuesta adecuada. A continuación, se deberá contrastar en el Real Decreto o Decreto de currículo la exactitud o no de la información aportada por ChatGPT (principalmente, si las competencias específicas, los criterios de evaluación y saberes básicos coinciden con los mencionados en el currículo correspondiente).

3.- Realización de un informe personal de una cara de folio en el que se expongan los puntos fuertes y débiles del uso de ChatGPT para esta actividad.

4.- Registro mediante capturas de pantalla de las respuestas de ChatGPT y de los prompts realizados. Debajo de la captura de pantalla, se identificarán las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos identificados en el currículo y utilizados por ChatGPT. En caso de que no coincidan, se realizará captura de pantalla de las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos del currículo y se explicará qué ha hecho ChatGPT (inventar esta información, adaptarla o identificarla correctamente).

Por ejemplo, puedes pedirle que te diseñe el título, misión y esquema de un escape-room para practicar las reglas generales de acentuación del español (agudas, llanas y esdrújulas) para el curso 3.º Educación Primaria según los contenidos, competencias específicas y criterios de evaluación del DECRETO 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. (Este ejemplo, no se puede utilizar).

Criterios de evaluación:

1.- La actividad tiene un valor del 10%. (1 punto).

2.- Tipología y profundidad en el diseño de prompts.

3.- Numeración y presentación de las capturas de pantalla.

4.- Calidad y profundidad en el análisis de la efectividad y adecuación de ChatGPT para la actividad realizada.

5.- Las faltas de ortografía se tendrán en cuenta en la nota final.

3.- ACTIVIDAD 3. ESCAPE-ROOM

Creación de un Escape-Room (“Breakout”) para un contenido de una etapa educativa y área/materia a elegir por el estudiante.

El objetivo es crear un escape-room educativo, previamente, hay que identificar los Contenidos (saberes básicos), Competencia/as específica/s y Criterios de evaluación implicados en el mismo y derivados principalmente del Real Decreto correspondiente.

Criterios de evaluación

1.- La primera página del Escape-Room (Título y descripción) debe incluir, además, el nombre del estudiante y de la asignatura más el logo de la UNED, así como el año académico.

2.- Debe indicarse el nombre del reto y la descripción del mismo o la misión.

3.- Al menos debe contener cinco retos o preguntas para superar el escape-room.

4.- La última diapositiva debe tener contener la justificación curricular:

4.1.- Contenidos (saberes básicos) del currículo que del área/materia que se han empleado.

4.2.- Competencia/as específica/s contempladas.

4.3.- Criterios de evaluación implicados.

5.- Se genera un enlace público de la actividad creada y se pegará en el documento final.

A modo de ejemplo, se incluye los siguientes tutoriales, pero se puede emplear

cualquier otro que encuentre el estudiante.
Tutoriales:
Tutorial 1 / Tutorial 2

6.- La actividad tiene un valor del 15%. (1,5 puntos).
Criterios de corrección
1.- Se proporcionará una rúbrica previa para la evaluación de esta actividad.

FORMATO DE ENTREGA DE LA PEC
1.- Documento PDF con portada identificativa, nombre del estudiante y convocatoria.
2.- Índice hipervinculado.
3.- Se incluirá en cada actividad que lo requiera los enlaces web y anexos pertinentes.
4.- El estudiante verificará que el acceso del material creado sea público y gratuito.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se han incluido en la descripción de cada actividad.

ACTIVIDAD 1

Criterios de evaluación:

1.- En el análisis y crítica del trabajo de un Edutuber se valorarán aspectos como: criterios de selección del Edutuber (revisión del estado de la cuestión), temática, público objetivo (target), elementos comunicativos valorables, recursos, análisis contenido-forma.

2.- En la actividad de creación de vídeo educativo para su difusión se valorarán dos dimensiones principales: CONTENIDO (temática, público, estructura del discurso, recursos de apoyo, elementos de conexión con el receptor, etc.) y FORMA (composición, sonido, estética, etc.).

3.- Esta actividad tiene un valor del 15%. (1,5 puntos) del total de la PEC.

4.- Las faltas de ortografía se tendrán en cuenta en la nota final.

ACTIVIDAD 2

Criterios de evaluación:

1.- La actividad tiene un valor del 10%. (1 punto).

2.- Tipología y profundidad en el diseño de prompts.

3.- Numeración y presentación de las capturas de pantalla.

4.- Calidad y profundidad en el análisis de la efectividad y adecuación de ChatGPT para la actividad realizada.

5.- Las faltas de ortografía se tendrán en cuenta en la nota final.

ACTIVIDAD 3

La actividad tiene un valor del 15%. (1,5 puntos).

Criterios de corrección

1.- Se proporcionará una rúbrica previa para la evaluación de esta actividad.

Ponderación de la PEC en la nota final	40%
Fecha aproximada de entrega	15/05/2026
Comentarios y observaciones	

Si por motivos muy justificados el alumno/a no pudiera entregar el trabajo en la convocatoria ordinaria, lo podrá remitir hasta el **1 de septiembre de 2026** (Convocatoria extraordinaria).

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?

La asignatura se aprueba obteniendo, al menos, 5 puntos. La prueba presencial (examen) tiene un valor del 60%. La nota máxima del examen es 10 y para aprobar la asignatura se precisa que la nota mínima del examen sea 5 puntos. La PEC, cuya entrega es obligatoria, tiene un valor del 40%. La nota máxima de la PEC es de 4 puntos para aprobar la asignatura se precisa que la nota mínima de la PEC sea de 2 puntos.

Si el estudiante aprueba el examen en junio y no ha entregado el trabajo (PEC-Obligatoria), se le guardará la nota del examen para la convocatoria de septiembre (siempre y cuando esa nota sea como mínimo 5 puntos sobre 10). No se guardan notas ni de exámenes ni trabajos para los alumnos repetidores de futuros cursos académicos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788436277968
Título:MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVAnull
Autor/es:Vázquez-Cano, Esteban ;
Editorial:UNED

Nota importante:

El libro básico de la asignatura cede **TODOS** los derechos de autor íntegramente a la **Fundación Cris** (**httpss://criscancer.org/es/**) en apoyo de la Unidad de Investigación y Terapias Avanzadas en cáncer infantil del Hospital Universitario de La Paz.

Antes de "piratear el libro", solicítelo en una biblioteca, pídalo por préstamo interbibliotecario en la UNED, pero no contribuya con esas actitudes a destruir la cultura y, en este caso, al menos, con su compra estará contribuyendo a una acción solidaria.

El libro se encuentra también en **formato electrónico**.

Medios, recursos didácticos y tecnología educativa

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Fernández Batanero, J. M., López Meneses, E., Vázquez-Cano, E., &Moreno Martinez, N. (2018). *Diversidad funcional y tecnologías de la información y la comunicación***.** Barcelona: Octaedro.

Sevillano, M.ªL. y Vázquez-Cano, E. (2015). *Modelos de investigación en contextos ubicuos y móviles en Educación Superior*. McGraw-Hill-Education.

Sevillano, M.L. (2009) (Dir.) *Competencias para el uso de herramientas virtual es en la vida, trabajo y formación permanentes.* Pearson

Vázquez-Cano, E. (2023). *Chatbots en la enseñanza. Diseño y propuestas didácticas*. Octaedro.

Vázquez-Cano, E., &Cordero, C. (2023). *Gamificación y aprendizaje móvil de la ortografía Diseño GAUBI App*. Octaedro.
Vázquez-Cano, E., &Sevillano, M. (2022). *Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria*. Graò. Análisis y Estudios 66.
Vázquez-Cano, E., &Sevillano, M. (2022). *La gamificación como recurso educativo en Educación Primaria*. Dykinson.
Vázquez-Cano, E., López-Meneses, E., Morón, J. A., &Cobos, D. (2022). *Juegos y Gamificación. Evidencias científicas para su integración en educación*. Síntesis.
Vázquez-Cano, E., &Sevillano, M. (2021). *Gamificación en el aula*. McGrawHill.
Vázquez-Cano, E. y Sevillano, M.ªL. (2015). *Dispositivos digitales móviles en Educación. El aprendizaje ubicuo*. Narcea.
Vázquez-Cano, E., López Meneses, E. y Barroso Osuna, J. (2015). *El futuro de los MOOC: Retos de la formación on-line, masiva y abierta*. Síntesis.
Vázquez-Cano, E. y Martín-Monje, E. (2014). *Nuevas tendencias para la elaboración y edición de materiales audiovisuales en la enseñanza de lenguas*. McGraw-Hill-Interamericana.
Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (2011). *Educadores en Red. Elaboración y Edición de materiales audiovisuales para la enseñanza*. Ediciones Acdémicas-UNED.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Los estudiantes disponen de la **plataforma aLF** para incrementar sus aprendizajes. Dentro de la misma se encuentran los foros de debates que pueden ofrecer, si lo que se integra es académico y curricular, aportaciones de otros compañeros estudiantes de la misma asignatura. Por medio de esta plataforma aLF pueden además consultar lo referido al funcionamiento de la disciplina así como otros aspectos prácticos y de actualidad. La ventaja de la plataforma es que la información está siempre disponible. Con la plataforma experimentamos que no estamos solos. El Equipo docente aconseja visitar con cierta frecuencia la plataforma y leer bien las orientaciones indicadas en las guías (son imprescindibles para la preparación de la Asignatura) como horarios de tutorías en la Sede Central, en los Centros Asociados, calendarios de exámenes, materiales, recursos etc.
Los estudiantes pueden seguir la cuenta de Twitter ***@EduSupervision*** donde se muestran contenidos actuales relacionados con la Educación y la Innovación educativa.

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.