26-27

GRADO EN PEDAGOGÍA
SEGUNDO CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

CÓDIGO 63022089

UNED

26-27

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	2026/2027
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

La asignatura **Medios, Recursos Didácticos y Tecnología Educativa** es una materia obligatoria de 6 créditos ECTS, impartida en el segundo curso del Grado en Pedagogía impartida en el segundo semestre. Se integra en la Materia principal 4: “Diseño y Desarrollo de Planes, Programas, Proyectos y Recursos”, junto con las asignaturas Sociedad del conocimiento, Tecnología y Educación, Diseño, desarrollo e innovación del currículo y la optativa Educación a Distancia, lo que refuerza su carácter estructural en la formación pedagógica vinculada al diseño, desarrollo, aplicación y evaluación de recursos educativos.

El **objetivo general** de esta asignatura es que el estudiantado comprenda, analice, seleccione, diseñe, produzca, integre curricularmente y evalúe **medios, recursos didácticos y tecnologías educativas** desde criterios pedagógicos, didácticos, éticos y sostenibles, de manera que pueda utilizarlos de forma fundamentada en contextos presenciales, virtuales e híbridos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, la asignatura aborda los medios y las tecnologías no como simples soportes instrumentales, sino como componentes pedagógicos que condicionan la planificación, la comunicación educativa, la construcción del conocimiento, la innovación metodológica y la evaluación de los aprendizajes.

La asignatura contribuye de forma directa al **perfil profesional del pedagogo o pedagoga**, especialmente en funciones relacionadas con el **diseño, desarrollo, evaluación y coordinación de procesos y recursos didácticos tecnológicos y multimedia**, la **formación de formadores y el asesoramiento pedagógico**, el desarrollo de programas y recursos educativos y la utilización eficaz de las herramientas de la sociedad del conocimiento. De este modo, proporciona una base teórico-práctica imprescindible para que el futuro profesional pueda valorar críticamente las potencialidades y limitaciones de los medios educativos, asesorar sobre su uso pedagógico, diseñar materiales y entornos digitales de aprendizaje y participar en procesos de innovación educativa ajustados a las necesidades de los distintos contextos formativos.

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, utilizar herramientas digitales de apoyo al aprendizaje creadas por el equipo docente, 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
Curso Virtual en Ágora

Dra. D.ª Mercedes Quero Gervilla
Atención teléfonica al estudiante: Martes lectivos de 10:30 a 14:30 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
Curso Virtual en Ágora

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

Las sesiones de tutoría se imparten presencialmente y en línea desde el Centro Asociado de referencia o, en su defecto, desde otro Centro Asociado. A continuación se muestran los centros asociados y extensiones en las que se imparten tutorías de la asignatura.

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:

- Valorar las virtualidades y carencias de los distintos medios didácticos.
- Identificar, seleccionar y aplicar criterios y estrategias para valorar la pertinencia de medios y recursos didácticos.
- Identificar, seleccionar y aplicar criterios y estrategias para la producción e integración curricular de los medios didácticos.

•Valorar la pertinencia de los medios tecnológicos para la construcción de ideas, edición y difusión de mensajes.
•Desarrollar la colaboración entre estudiantes, profesores y tutores mediante mensajes de texto, videoconferencias e Internet.
•Adquirir conocimientos, habilidades y destrezas para planificar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje a través de recursos y aulas virtuales.
•Diseñar materiales en línea.

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.
Este tema contextualiza la Tecnología Educativa a partir de su concepto, evolución y desarrollo desde el último tercio del siglo XX hasta el siglo XXI. Analiza su enfoque científico en España, el progreso tecnológico y su incidencia en el aprendizaje, incorporando el aprendizaje en red y el conectivismo. En este marco se sitúan los **medios y tecnologías como soporte del proceso de enseñanza-aprendizaje**, abordados desde una perspectiva histórica, conceptual y pedagógica.

II.- LA ESCUELA, EL CURRÍCULO Y LA TECNOLOGÍA: COMPETENCIAS DOCENTES Y DISCENTES.
Este tema estudia la relación entre escuela, tecnología y currículo, con especial atención al papel del docente ante los medios y la tecnología. Presenta el nuevo rol docente como

consumidor, creador y difusor de contenidos digitales en red, así como las competencias mediales y su vinculación curricular. En este contexto adquieren presencia **los medios en la enseñanza** y el estudio y reflexión de **los procesos de enseñanza-aprendizaje para los medios de comunicación**, actualizados desde la creación, difusión y uso educativo de contenidos multimedia. Asimismo, incorpora la regulación y objetivación de la competencia digital docente y discente mediante marcos como DigCompEdu, INTEF y DigComp 2.1.

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

Este tema analiza la movilidad y ubicuidad en educación, cómo los dispositivos digitales transforman los tiempos, espacios y formas de aprendizaje. Se centra en tendencias como la flipped classroom, el aprendizaje basado en retos o proyectos y el aprendizaje adaptado y personalizado. Integra el uso educativo de smartphones, tabletas, eBooks, videojuegos, videoconsolas y apps, dando continuidad a **las tablets en la nueva enseñanza**. Asimismo, el contenido sobre **digitalización y recursos del sistema operativo** se actualiza a través del manejo educativo de dispositivos, aplicaciones móviles y recursos digitales para el estudio y la creación de materiales audiovisuales.

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

Este tema desarrolla el aprendizaje abierto, híbrido y masivo mediante MOOC, EVA-PLE, recursos OER y herramientas para la creación de contenidos en entornos híbridos. Se integran procesos y recursos como el **e-learning**, las **plataformas como nuevos espacios formativos**, los **portales educativos y culturales**, la **Web 2.0** y las **redes sociales como espacios de aprendizaje**. R**adio y televisión en la nueva enseñanza** quedan actualizados a través de los recursos 2.0, blogs enriquecidos, creación de contenidos digitales y redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram y TikTok). Se abordan también conceptos fundamentales en esta nueva era educativa como la formación masiva gratuita, los PLE y la monitorización de proyectos docentes.

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

Este tema aborda tecnologías emergentes aplicadas a la educación con especial atención a la realidad mixta, la gamificación, la programación en el aula y el uso de Scratch. Realiza también un acercamiento a las analíticas de aprendizaje, la visualización de datos mediante tableros y las herramientas para medir el aprendizaje. La **aplicación de las TIC a la evaluación,** incluidas las **e-rúbricas y e-portafolios,** aparece actualizada desde una perspectiva basada en datos, seguimiento, medición y visualización del proceso educativo.

Finalmente, incorpora los asistentes virtuales y chatbots educativos, sus características, tipos, clasificación y recursos de creación.

VI.- PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO SOSTENIBLE DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN: PROTECCIÓN DE DATOS, USO ÉTICO, SEGURO Y ADAPTADO.
Este tema se centra en los medios y recursos didácticos, los materiales curriculares y su relación con la tecnología educativa. Desarrolla la protección de datos en educación, la privacidad, el consentimiento, el uso de imágenes del alumnado, la Ley Orgánica 3/2018, los derechos de autor, el acceso abierto, la ciencia abierta, el plagio y el uso ético de la información. Los **principios pedagógicos en el diseño y producción de nuevos medios, recursos y tecnologías** se concretan en materiales educativos en red, proyectos multimedia, diseño web y principios para la selección de materiales multimedia. Además, aborda las funciones del autor-diseñador-tutor, la evaluación de medios y recursos educativos, y las pautas para analizar y seleccionar materiales curriculares.

METODOLOGÍA

El desarrollo de esta asignatura se fundamenta en las metodologías propias de la Enseñanza Superior a Distancia, en los principios del aprendizaje autónomo y en las singularidades de la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Para ello, el estudiante cuenta con el apoyo del equipo docente de la Sede Central y del profesorado tutor de los centros asociados, cuya orientación resulta especialmente relevante para el seguimiento del proceso formativo y para el adecuado desarrollo y asesoramiento de la Prueba de Evaluación Continua (PEC).
La metodología de aprendizaje se basa en el estudio teórico-práctico de los materiales elaborados específicamente para la asignatura, la realización de las actividades propuestas y el análisis aplicado de medios, recursos didácticos y tecnologías educativas. La lectura del manual se complementa con el visionado de videoclases y con el uso de recursos digitales abiertos y flexibles orientados a la práctica, la reflexión crítica y la transferencia de los aprendizajes a contextos educativos reales.
No todas las actividades de aprendizaje requieren corrección externa para generar aprendizaje significativo. El estudiante, como agente activo de su formación, debe realizar tareas autónomas de profundización: lectura de artículos, análisis de casos, visionado de vídeos, elaboración de resúmenes, estudio comprensivo y uso formativo de la inteligencia artificial generativa. Asimismo, en la plataforma de la asignatura se ponen a disposición del alumnado herramientas gratuitas, sostenibles y éticas, con garantías de protección de datos, para practicar contenidos mediante entornos conversacionales tipo chatbot, actividades basadas en inteligencia artificial y recursos de autoevaluación desarrollados por Vibe Coding.
La participación en las tutorías del centro asociado, así como en los foros académicos de la asignatura, constituye un elemento esencial para contrastar ideas, resolver dudas y

enriquecer la comprensión de los contenidos desde una perspectiva colaborativa y rigurosa. Esta metodología se vinculada con los contenidos de la asignatura, que incluyen tecnologías emergentes, asistentes virtuales y principios de diseño sostenible con protección de datos y uso ético de los medios y recursos digitales para el aprendizaje.

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	15/05/2027
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 2027** (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 calificación final de la asignatura se obtiene mediante la suma ponderada de la prueba presencial y de la PEC obligatoria. La prueba presencial se califica de 0 a 10 y representa el 60% de la nota final; por tanto, puede aportar un máximo de 6 puntos. La PEC también se califica de 0 a 10, pero al ponderar el 40% puede aportar un máximo de 4 puntos. La fórmula de cálculo es la siguiente:

Nota final = (Examen ×0,60) + (PEC ×0,40)

Para superar la asignatura deben cumplirse simultáneamente tres requisitos: obtener al menos 5 puntos sobre 10 en el examen, obtener al menos 5 puntos sobre 10 en la PEC, equivalentes a 2 puntos sobre 4 en su contribución ponderada, y alcanzar una nota final igual o superior a 5 puntos. En consecuencia, una media ponderada superior a 5 no implica necesariamente haber aprobado, si alguna de las dos partes no alcanza el mínimo exigido.

Ejemplo de asignatura superada

Un estudiante obtiene un 6 en el examen y un 7 en la PEC. Aplicando la ponderación establecida, el examen aporta 3,6 puntos (6 ×0,60) y la PEC aporta 2,8 puntos (7 ×0,40). La nota final es, por tanto, 6,4 puntos. En este caso, la asignatura está superada, ya que el estudiante alcanza el mínimo exigido en el examen, en la PEC y en la calificación final.

Ejemplo de asignatura no superada

Un estudiante obtiene un 3,5 en el examen y un 8 en la PEC. Aplicando la ponderación, el examen aporta 2,1 puntos (3,5 ×0,60) y la PEC aporta 3,2 puntos (8 ×0,40), lo que da una nota final de 5,3 puntos. Sin embargo, la asignatura está no superada, porque, aunque la media ponderada final es superior a 5, el estudiante no alcanza la nota mínima de 5 puntos en el examen, requisito obligatorio para aprobar la asignatura. Aparecera 1 en su nota final.

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

Informes y Documentos Institucionales sobre Tecnología Educativa

1. **OECD. (2026).** ***OECD Digital Education Outlook 2026: Exploring Effective Uses of Generative AI in Education*****.** OECD Publishing.
   Página oficial
   Muy útil como informe de referencia sobre usos pedagógicos de la IA generativa, criterios de diseño y riesgos educativos.
2. **OECD. (2026).** ***Reimagining Teaching in an Accelerating World*****.** OECD Publishing.
   Página oficial
   Especialmente pertinente para conectar profesión docente, cambio educativo, innovación e IA.
3. **OECD. (2024).** ***Education Policy Outlook 2024: Reshaping Teaching into a Thriving Profession from ABCs to AI*****.** OECD Publishing.
   Página oficial
   Aporta una visión comparada de políticas educativas y dedica atención explícita al uso de IA en educación.
4. **OECD. (2025).** ***The Impact of Digital Technologies on Students' Learning*****.** OECD Education Working Papers.
   Página oficial
   Recomendable para fundamentar el debate sobre efectos reales de las tecnologías digitales en el aprendizaje.
5. **OECD. (2024).** ***The Potential Impact of Artificial Intelligence on Equity and Inclusion in Education*****.** OECD Education Working Papers.
   PDF oficial
   Muy valioso para cuestiones de inclusión, accesibilidad, sesgo y equidad en entornos educativos mediados por IA.
6. **UNESCO. (2025).** ***AI and Education: Protecting the Rights of Learners*****.** UNESCO. UNESDOC
   Aporta un enfoque normativo y de derechos sobre privacidad, protección de datos, agencia y salvaguardas en el uso educativo de la IA.
7. **UNESCO. (2024).** ***Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?*****.** UNESCO.
   UNESDOC
   Es una referencia internacional central para analizar la tecnología educativa desde la

perspectiva de acceso, calidad, regulación, evidencias y justicia educativa.

8. **World Bank. (2024). *Digital Pathways for Education: Enabling Greater Impact for All*.** World Bank.
   PDF oficial
   Muy útil para gobernanza, infraestructura, despliegue sistémico y rutas de implementación de tecnología educativa.
9. **World Bank. (2024). *AI Revolution in Education*.** World Bank.
   PDF oficial
   Documento breve pero muy actual para contextualizar la irrupción de la IA en sistemas educativos y política pública.
10. **World Bank. (2025). *Innovative Financing of Education Technology: As Part of Maximizing Financing for Development*.** World Bank.
    PDF oficial
    Muy pertinente para introducir sostenibilidad, coste total de propiedad, procurement y escalabilidad de las inversiones en EdTech.
11. **European Commission, Joint Research Centre. (2025). *Generative Artificial Intelligence in Secondary Education: Uses and Perceptions from the Perspective of Early Adopters across Five EU Member States*.** JRC.
    PDF oficial
    Estudio empírico reciente sobre usos, oportunidades y riesgos de la IA generativa en contextos educativos.
12. **European Commission. (2024). *Education and Training Monitor 2024*.** European Commission.
    PDF oficial
    Aunque no se centra exclusivamente en EdTech, sirve muy bien para situar comparativamente la transformación digital en los sistemas educativos europeos.
1. **UNESCO. (2024). *AI Competency Framework for Teachers*.** UNESCO.
   UNESDOC
   No es un informe en sentido estricto, pero sí un documento de enorme valor para fundamentar competencias docentes en IA, diseño ético y desarrollo profesional.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Además de la plataforma ÁGORA, el alumnado puede consulta el blog **Futuro Docente** de la UNED, especialmente útil como recurso complementario de consulta y ampliación:
https://blogs.uned.es/futurodocente/
En este espacio podrán encontrar diferentes secciones de interés académico, particularmente apartados de **Publicaciones** y **Recursos**, en los que se recopilan libros de apoyo de acceso gratuito, materiales para la innovación docente y otros recursos útiles para profundizar en los contenidos de la asignatura desde una perspectiva aplicada, actual y

rigurosa. Este conjunto de apoyos facilita un aprendizaje autónomo, sostenible y orientado al uso ético y pedagógico de la tecnología.

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.