

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA		
RECURSOS Y MEDIOS PARA LA INNOVACIÓN Y EL LIDERAZGO EDUCATIVO		
Módulo: 2. Investigación e intervención en innovación pedagógica y liderazgo educativo		
Código: 1170414	Año del plan de estudio: 2017	
Carácter: Optativa	Curso académico: 2021/2022	
Créditos: 5	Curso: 1	Semestre: 2º
Idioma de impartición: Español		

DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO		
Coordinador/a: ANTONIO DANIEL GARCÍA ROJAS		
Centro/Departamento: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte		
Área de conocimiento: Didáctica y Organización Escolar		
Nº Despacho: 4	E-mail: antonio.garcia@dedu.uhu.es	Telf.: 959218485
Horario de enseñanza de la asignatura: Miércoles 9:00-14:00h Del 9 de marzo al 25 de mayo		
Horario tutorías segundo semestre: Martes: 09.00-12.00 Viernes: 09.00-12.00		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES: - No existen
COMPETENCIAS: BÁSICAS Y GENÉRICAS: 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.
- CG1 - Conocer los contenidos curriculares relacionados con la innovación pedagógica y el liderazgo educativo, y saber integrarlos y aplicarlos en contextos educativos tanto formales como informales.
- CG3 - Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de innovación y liderazgo.
- CG4 - Trabajar con procesos de interacción, mediación, orientación y comunicación en el ámbito profesional, y dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar la innovación pedagógica y el liderazgo educativo
- CT1 - Gestionar adecuadamente la información adquirida expresando conocimientos avanzados y demostrando, en un contexto de investigación científica y tecnológica o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el campo de estudio.
- CT2 - Dominar el proyecto académico y profesional, habiendo desarrollado la autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación y colaboraciones científicas o tecnológicas dentro su ámbito temático, en contextos interdisciplinarios y, en su caso, con un alto componente de transferencia del conocimiento.
- CT3 - Desarrollar una actitud y una aptitud de búsqueda permanente de la excelencia en el quehacer académico y en el ejercicio profesional futuro.
- CT4 - Comprometerse con la ética y la responsabilidad social como ciudadano y como profesional, con objeto de saber actuar conforme a los principios de respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres y respeto y promoción de los Derechos Humanos, así como los de accesibilidad universal de las personas discapacitadas, de acuerdo con los principios de una cultura de paz, valores democráticos y sensibilización medioambiental.

ESPECÍFICAS:

- E.9. Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.
- E.13. Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalista; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.
- E.21. Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.
- E.25. Abordar análisis de campo mediante metodología observacional utilizando tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
- E.41. Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.
- E.57. Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

1. Conocer y valorar de forma comprensiva, especializada y analítica las funciones, características y limitaciones de los medios y recursos actuales para el desarrollo de la innovación en la realidad educativa (curricular, organizativa, de formación, de evaluación...) comprendiendo su complejidad desde una perspectiva interdisciplinar y sus interacciones con el contexto en que se utilizan.
2. Conocer las bases epistemológicas educomunicativas para la integración innovadora de los nuevos medios y recursos en el ámbito educativo.
3. Utilizar con iniciativa, responsabilidad, autonomía y originalidad los nuevos medios y recursos digitales, multimedia e interactivos para el desarrollo de procesos de innovación y liderazgo en contextos educativos.
4. Analizar experiencias, proyectos e investigaciones que se están realizando sobre las posibilidades y desafíos de determinados recursos y medios interactivos (pizarras digitales interactivas, dispositivos móviles, videojuegos, la realidad aumentada) para la educación, la formación y la investigación.
5. Planificar, gestionar y evaluar proyectos de innovación y liderazgo educativo apoyados en TIC.

NÚMERO DE HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO:

- Nº de Horas en créditos ECTS (*Nº créd. x25*): 125
- Clases Grupos grandes: 15.5
- Clases Grupos reducidos: 22
- Trabajo autónomo o en tutoría (*Nº de créd. x 25 - horas de clase*)...:87.5

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	Horas	Presencialidad
Sesiones teóricas de clase. Clase magistral activa.	14	100%
Sesiones prácticas de clase: trabajos en grupo, debates, seminarios, visionado de audiovisuales, microenseñanza, estudio de casos, simulaciones y aplicaciones prácticas.	18.5	100%
Trabajo autónomo: realización de trabajos, búsqueda bibliográfica, lectura de documentos, preparación de pruebas y actividades.	87.5	0%
Visitas formativas e intercambio con expertos y profesionales en ejercicio	5	100%

ACTIVIDADES TIPO:

- Análisis de contenido e información textual.
- Estudios de caso y supuestos prácticos
- Tratamiento de problemas y dilemas.
- Revisión de incidentes críticos.
- Elaboración de gráficos de síntesis: diagramas, tablas y tramas.
- Confección de informes.
- Exposición pública
- Portafolios personal y en equipo.
- Diarios.
- Diseño y ejecución de infografías, presentaciones y vídeos.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Enseñanza y aprendizaje a partir de problemas, proyectos y casos. Aprendizaje activo y experiencial.
- Aprendizaje autónomo, dirigido y tutorizado por el profesor.
- Aprendizaje social. Aprender cooperando y debatiendo entre iguales.

PROGRAMA DE CONTENIDOS

1. Innovación y liderazgo educativo en la sociedad del S. XXI
2. Modelos pedagógicos innovadores para la integración de los medios y recursos en contextos educativos.
3. Pautas y estrategias didácticas y organizativas para el diseño, uso y evaluación de medios y recursos alternativos para el desarrollo de procesos de innovación y liderazgo en contextos educativos.
4. Buenas prácticas e investigaciones en el uso de las TIC como apoyo al desarrollo de programas de innovación y liderazgo.
5. Diseño, dinamización y evaluación de proyectos de innovación educativa apoyados en TIC.

BIBLIOGRAFÍA

- ABAD-SEGURA, E., GONZÁLEZ-ZAMAR, M.D., DE-LA-ROSA, A.L., & GALLARDO-PÉREZ, J. (2020). Gestión de la economía digital en la educación superior: Tendencias y perspectivas futuras. *Campus Virtuales*, 9(1), 57-68. <https://bit.ly/2S0XJGG>
- AGUADED, I., & PÉREZ-RODRÍGUEZ, M.A. (2011). Medios de comunicación de masas (prensa, radio y televisión) y su tratamiento educativo. En M. CEBRIÁN, & M.J. GALLEGU, M.J (Eds.), *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Editorial Pirámide.
- BUCKINGHAM, D. (2019). La enseñanza mediática en la era de la posverdad: fake news, sesgo mediático y el reto para la educación en materia de alfabetización mediática y digital. *Cultura y Educación*, 31(2), 213-231. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603814>
- CAMAS, L., VALERO, A., & VENDRELL, M. (2018). "Hackeando memes": Cultura democrática, redes sociales y educación. *Espiral*, 33(11), 120-129. <https://doi.org/10.25115/ecp.v12i23.2017>
- DE-LA-FUENTE-PRIETO, J., LACASA-DÍAZ, P., & MARTÍNEZ-BORDA, R. (2019). Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: La alfabetización mediática en contextos participativos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 172-196. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1326>
- DEL-MORAL, M.E., BELLVER, M.C., & GUZMÁN-DUQUE, A.P. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *OCNOS*, 18(1), 7-20. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.1.1866
- FERNÁNDEZ-DE-ARROYABE-OLAORTUA, A., LAZKANO-ARRILLAGA, I., & EGUSKIZA-SESUMAGA, L. (2018). Nativos digitales: Consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online. *Comunicar*, 57, 61-69. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-06>
- FOLCH, C.S., & CASTELLANO, C.M. (2017). Los medios sociales como herramientas de acceso a la información en la enseñanza universitaria. *Digital Education Review*, 32, 118-129. <https://bit.ly/3ayGXF8>

GETRÚDIX-BARRIO, F., GÁLVEZ-DE-LA-CUESTA, M.C., SAID-HUNG, E., & DURÁN-MERINA, J.F. (2016). Alfabetización digital, competencias mediáticas y Open Data. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 2(15), 113-121. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.2.113>

GONZÁLEZ-MARTÍNEZ, J., ESTEBAN-GUITART, M., ROSTAN-SÁNCHEZ, C., SERRAT-SELLABONA, E., & ESTEBANELL-MINGUELL, M. (2019). What's up with transmedia and education? A literature review. *Digital Education Review*, 36, 207-222. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.207-222>

HILERA, J.R., & CAMPO, E. (2015). Guía para crear contenidos digitales accesibles. Universidad de Alcalá.

JENKINS, H., FORD, S., & GREEN, J. (2013). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa.

MANRIQUE-LOSADA, B., ZAPATA-CÁRDENAS, M.I., & ARANGO-VÁSQUEZ, S.I. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Campus Virtuales*, 9(1), 101-112. <https://bit.ly/2VVNGnD>

NUPAIROJ, N. (2016). El ecosistema de la alfabetización mediática: Un enfoque integral y sistemático para divulgar la educación. *Comunicar*, 49, 29-37. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-03>

SCOLARI, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

SCOLARI, C.A. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Gedisa.

SCOLARI, C.A., RODRÍGUEZ, N.L., & MASANET, M.J. (2019). Educación transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Recogido en la Memoria del Título:

Denominación	Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
Seguimiento presencial de la participación del alumnado	20%	40%
Entrega de la carpeta de trabajo	60%	80%

CONVOCATORIAS:

De acuerdo con el Reglamento de Evaluación de la UHU (13/03/2019), en esta asignatura se llevará a cabo, de forma preferente, una evaluación continua de conocimientos, destrezas y actitudes de los alumnos/as respecto a la materia objeto de estudio.

Convocatoria ordinaria I o de curso.

La evaluación del aprendizaje se hará teniendo en cuenta las puntuaciones obtenidas en cada una de las siguientes evidencias de evaluación, cuyo valor irá en función de la modalidad de evaluación seguida:

Id	Denominación	Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
SE1	Producciones digitales y audiovisuales (individuales o en grupo)		70
	Presentación /defensa oral por videoconferencia		10
	Participación (sesiones teórico/prácticas)		20

Cada evidencia de evaluación se considera modular y conserva la calificación hasta septiembre. Las actividades serán evaluadas sobre 10 puntos, siendo obligatorio obtener al menos un Aprobado (5) en cada una de ellas.

Para ser evaluado/a de forma continua, es requisito obligatorio participar como mínimo en el 70% de las prácticas y actividades que se realicen durante las clases. En caso contrario, se seguirá la modalidad de Evaluación Final Única.

Convocatoria ordinaria II o de recuperación de curso:

La evaluación será igual que en la convocatoria I.

Convocatoria ordinaria III o de recuperación en curso posterior (diciembre).

La evaluación será igual que en la convocatoria I y II

MODALIDADES DE EVALUACIÓN:

Evaluación continua:

La evaluación continua se llevará a cabo siguiendo las directrices recogidas al inicio de este apartado.

Evaluación única final:

De acuerdo con el artículo 8 del *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, aprobado el 13 de marzo de 2019, los estudiantes tendrán derecho a acogerse a una Evaluación única final.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al profesorado responsable por correo electrónico. En este caso, el estudiante será evaluado en un solo acto académico que incluirá todos los contenidos desarrollados en la asignatura, tanto teóricos como prácticos, y que se realizará en la fecha de la convocatoria de evaluación ordinaria.

La/s prueba/s que formarán parte de la evaluación única final son:

- a) Análisis y exploración de buenas prácticas que integren medios y recursos innovadores. 30%
- b) Diseño de recursos digitales y producciones audiovisuales. 70%