

GUÍA DOCENTE

A continuación se recoge la documentación, de forma estructurada, correspondiente a una asignatura impartida en los másteres oficiales de Bureau Veritas Centro Universitario.

Descripción de la Asignatura				
Nombre del Master	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ELEARNING Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA			
Nombre de asignatura	Desarrollo de Contenidos y Docencia en la Formación Profesional, Dual, Corporativa y Universitaria			
Tipo de Formación	Obligatoria	X	Prácticas externas	Trabajo Fin Master
Periodo de impartición	Segundo Semestre			
Número de créditos	6 ECTS			
Idioma en el que se imparte	Castellano			
Presentación				
<p>Durante esta Asignatura, los alumnos conocerán y analizarán el Sistema Nacional de Cualificaciones y Formación Profesional, distinguiendo los instrumentos y acciones precisos para promover y desarrollar las ofertas de la formación profesional y la evaluación y acreditación de las correspondientes competencias profesionales, y posteriormente desarrollar eficazmente los contenidos precisos para un adecuado proceso formativo.</p>				
Resultados de Aprendizaje				
<p>Enunciar los pasos del diseño instruccional de acciones formativas. Enumerar los principios pedagógicos, metodológicos y didácticos para el diseño instruccional. Identificar las claves del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales. Conocer el sistema de Certificaciones Profesionales y su acreditación. Saber utilizar la metodología de competencias en formación profesional del sistema educativo. Saber tramitar ante la Fundación Tripartita la bonificación de la formación de los trabajadores. Saber utilizar la metodología de competencias en el Espacio Europeo de Enseñanzas Superiores. Conocer la legislación y requisitos de la ANECA relacionados con las plataformas virtuales y requisitos de los contenidos y tutores en formación y universitaria. Elegir las tecnologías para simular entornos, procesos, juegos y mundos virtuales más adecuados. Saber programar contenidos para conocimientos, habilidades y actitudes. Saber desarrollo de casos prácticos en formato multimedia. Saber desarrollo test de evaluación.</p>				
Competencias Básicas y Generales				
<p>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. Saber 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 el área de estudio. CB8. Ser capaz 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. Saber comunicar conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.</p>				

CB10. Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CG5. Adquirir los conocimientos relacionados con el uso de nuevas tecnologías en el aula en centros de enseñanza básica y secundaria, en función de las materias y las edades de los estudiantes.

CG7. Adquirir las capacidades de desarrollar contenidos en modalidad e-learning para su utilización en títulos de formación profesional del sistema educativo, certificaciones profesionales de la formación para el empleo, en la formación dual o corporativa.

Competencias Específicas

CE5 Adquirir los conocimientos didácticos relacionados con el uso de nuevas tecnologías en el aula en centros de enseñanza básica, pizarras digitales, unidades didácticas multimedia, robots, simuladores, juegos serios y otros.

CE6 Saber desarrollar contenidos didácticos relacionados soportados en nuevas tecnologías para su uso en el aula con alumnos de enseñanza secundaria; unidades didácticas multimedia, web 2.0, redes sociales, casos de estudio y otros.

CE7 Aplicar los principios didácticos y pedagógicos para el diseño instruccional de la planificación, desarrollo y evaluación de la acción formativa, creando productos formativos que den respuesta a las necesidades detectadas.

CE9 Saber aplicar los conocimientos adquiridos para desarrollar contenidos multimedia con la metodología de desarrollo de competencias que permitan adquirir conocimientos, habilidades y actitudes.

Temario de la Asignatura

UC	Unidad de Competencia
25	Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales
26	Contenidos para Certificados de Profesionalidad y Formación Profesional
27	Legislación Universitaria. El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)
28	Desarrollo de Test y Otras Herramientas de Evaluación
29	Gráficos, Animaciones, Infografías, Voz y Música
30	Incorporación de Elementos Audiovisuales y Multimedia

Metodología y Plan de Trabajo

Tipo actividad formativa	Contenido	Tiempo de trabajo	% Presencialidad
Estudio Teórico Individual	Los contenidos de cada una de las Unidades de Competencia, todos ellos están desarrollados con textos, vídeos, gráficos, ilustraciones, animaciones, etc. para facilitar su comprensión al alumno.	90	-
Trabajos Individuales	Trabajos individuales por Asignatura, son unos ejercicios que permiten al alumno, la adquisición de una serie de habilidades concretas relacionadas con la Unidad de Competencia.	18	-
Casos Prácticos	Un caso práctico por asignatura, que se pretende la resolución de una situación real de Empresa, para lo que es necesario utilizar todos los conocimientos adquiridos en la Asignatura, y se realizará de forma conjunta con más alumnos que estén cursando el Master.	15	-
Tutorías individuales y grupales	Los alumnos podrán solicitar una tutoría con el profesor para consultar todas las dudas que puedan surgir durante el estudio de la	12	8,3

	asignatura. Así mismo, el tutor estará disponible en sus horas de tutoría para la realización de tutorías grupales.		
Foro de Debate de la Asignatura	Cada Asignatura contará con un Foro de Debate, donde todos los alumnos interactuarán, para dar una respuesta a las cuestiones planteadas por el tutor.	9	-
Clases presenciales virtuales	El alumno podrá asistir tanto asincróna como síncronamente a clases presenciales virtuales a las que podrá acceder a través de la TV educativa.	6	33,3
Número total de horas de trabajo del alumno		150	

Evaluación

Descripción de prueba	Ponderación
Test de Evaluación por UC	15%
Trabajos Individuales	15%
Casos Prácticos	25%
Foro de Reflexión y Debate Colectivo	5%
Examen de la asignatura	40%

Recursos y Materiales Didácticos

Bibliografía

Bases Pedagógicas del eLearning

Cabero, J – Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento – 2006

Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales

Borges, S – Ediciones Narcea - 2007

Prácticas Educativas en Entornos Web 2.0

Villaroel, J. – Ediciones Síntesis – 2008

Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales y Formación Profesional

Arbizu, F. – Ministerio de Educación- 2013

Infografías: El poder del storytelling visual

Lankow, j. – Ediciones Gestión 2000 – 2013

Mobile Learning: Nuevas Realidades en el Aula

Santiago, R – Digital Text - 2015

Legislación Universitaria: Normativa General y Autonómica

Embid, A - Editorial Tecnos – 2015