

GUÍA DOCENTE

INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TIC APLICADAS A LA ENSEÑANZA DE LOS PROCESOS Y PRODUCTOS EN ARTES GRÁFICAS

MÁSTER U. EN PROF. EDUC. SECUND. BACH., FP E IDIOMAS (PROCESOS Y PRODUCTOS EN ARTES GRÁFICAS)

CURSO 2024-25



Fecha de publicación: 25-06-2024

 **Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS**
Fecha firma: 23/05/2025 19:38 | Hash: 89675369ab696f8948cd7019f35d8207.

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	1 curso, 1S semestre
Nº de créditos	3
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

La asignatura tiene por objeto que las y los estudiantes tengan una aproximación a las metodologías activas y al uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Durante la asignatura se introducirá a los alumnos a los métodos que permiten una participación activa del alumnado, una mayor capacidad de flexibilización y adaptación del profesorado a las demandas de la sociedad actual, una mayor individualización de los procesos de enseñanza-aprendizaje y un desarrollo de las competencias de los nativos digitales del siglo XXI.

Para ello, los futuros docentes van a mejorar su competencia digital mediante el uso de herramientas que les permitan mejorar su productividad como docentes tanto a nivel de organización personal como de temporalización, programación, preparación de materiales atractivos, manejo de aula y evaluación.

Para poder desarrollar estas competencias, los futuros docentes van a adquirir las habilidades necesarias para poder descubrir el talento de sus alumnos y convertir el aula en un lugar atractivo al que el alumnado está deseando acudir.

III.-Resultados de Aprendizaje

CG03. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia). Dominar las correspondientes habilidades que permitan su transformación en conocimiento y aplicar dicha información en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización que se cursa.

CG06. Dominar estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros. Poder desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza y la iniciativa personal.

CG07. Desarrollar estrategias que faciliten los procesos de intervención y comunicación en el aula, dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos

CE19. Manejar las estrategias y técnicas de evaluación más adecuadas en su especialidad y entender la evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo.

CE20. Dominar e implementar de manera activa propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

CE21. Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad objetivos.



 **Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS**
Fecha firma: 23/05/2025 19:38 | Hash: 89675369ab696f8948cd7019f35d8207.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

1. INTRODUCCIÓN. QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

- Concepto, evolución y perspectiva de la innovación educativa
- Investigación en innovación educativa
- Marco de referencia de la competencia digital docente

2. METODOLOGÍAS ACTIVAS

- Metodologías activas para el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Metodologías activas para la evaluación

3. TÉCNICAS. LUDIFICACIÓN (GAMIFICACIÓN)

- El juego: mecánica, temática y componentes
- Diseño, desarrollo, prototipado y test de un juego centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas

4. TÉCNICAS. TECNIFICACIÓN (TICs)

- Realidad Extendida
- Herramientas digitales: aplicaciones al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los procesos y productos en Artes Gráficas
- Repercusión educativa de los Medios de Comunicación Social: Internet, redes sociales, teléfono móvil, videojuegos, televisión y publicidad.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Trabajos colectivos	Diseño, desarrollo y prototipado de un juego centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
Trabajos individuales	Diseño, desarrollo y prototipado de un sistema de evaluación basado en TIC centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
Presentaciones orales	Presentación del prototipo de un juego centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
Asistencia a clases teóricas	Tema 1 y base teórica de los temas 2, 3 y 4



V.-Tiempo de Trabajo del estudiante (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	10
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	13
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	1
Tutorías académicas	6
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	0
Preparación de clases teóricas	10
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	30
Preparación de pruebas	5
Total de horas de trabajo del alumnado	75

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 3	Temas 1 y 2
Clases Teóricas	Semana 4 a Semana 4	Tema 3
Trabajos colectivos	Semana 5 a Semana 9	Tema 3 - Trabajo Grupal
Clases Teóricas	Semana 7 a Semana 7	Tema 4
Trabajos individuales	Semana 8 a Semana 9	Tema 4 - Trabajo individual
Pruebas	Semana 10 a Semana 11	Presentación trabajos grupales
Pruebas	Semana 12 a Semana 12	Prueba objetiva presencial



VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

Los estudiantes que no consigan superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

Evaluación continua (convocatoria ordinaria):

- **Trabajo en grupo (30%)**
 - Diseño, desarrollo y prototipado de un juego centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
 - Será necesaria la validación y seguimiento del trabajo por parte de los profesores durante el curso
 - La evaluación será tanto a nivel grupal como individual y se pedirá una autoevaluación del desarrollo del proyecto
 - Reevaluable en convocatoria extraordinaria
- **Presentación y defensa del trabajo en grupo (10%)**
 - Reevaluable en extraordinaria
- **Trabajo individual (30%)**
 - Diseño, desarrollo y prototipado de un sistema de evaluación basado en TIC centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
 - Entrega de una memoria y del prototipo
 - Reevaluable en extraordinaria
- **Prueba objetiva presencial (30%)**
 - Prueba individual presencial centrada en los contenidos teórico-prácticos de la asignatura
 - Reevaluable en extraordinaria

Evaluación continua (convocatoria extraordinaria):

- **Trabajo en grupo (30%)**
 - Los profesores indicarán, individualmente o al grupo, el trabajo a realizar
 - Si se realizó durante el curso: completado del trabajo (individual o grupal) y subsanación de errores
 - Si individual: diseño, desarrollo y prototipado de algún aspecto concreto del juego, indicado a nivel individual a cada estudiante
- **Presentación y defensa (individual o grupal, según el caso) del trabajo en grupo (10%)**
- **Trabajo individual (30%)**
 - Diseño, desarrollo y prototipado de un sistema de evaluación basado en TIC centrado en los procesos y productos en Artes Gráficas
 - Entrega de una memoria y del prototipo
- **Prueba objetiva presencial (30%)**
 - Prueba individual presencial centrada en los contenidos teórico-prácticos de la asignatura

VII.B.- Evaluación de estudiantes con dispensa académica de asistencia a clase



La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC no implica que el estudiante quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el estudiante deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El estudiante deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición de los estudiantes en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Si

VII.C.- Revisión de las pruebas de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios. Esas adaptaciones serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad de la Universidad Rey Juan Carlos, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad de la Universidad.

Dicha Unidad emitirá un informe de adaptaciones curriculares, por lo que los y las estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con la Unidad (discapacidad.programa@urjc.es), a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad (<https://www.urjc.es/codigoetico>).

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Bibliografía complementaria

Dada la idiosincrasia de los contenidos de la asignatura, parte de la bibliografía que se utiliza queda obsoleta de forma rápida, por lo que las referencias recogidas a continuación pueden, y de hecho suelen, verse modificadas a lo largo del curso. Por otra parte, se trata de una lista orientativa, no siendo imprescindible la adquisición de ningún manual para el seguimiento de la asignatura.

Acaso, M. *Reduvolution*. Paidós Ibérica, 2013

Forés, A. *Neuromitos en la educación*. Plataforma, 2015

Ministerio de Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas. *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2022

Mora, F. *Neuroeducación*. Alianza editorial, 2013

del Pozo, M. *Aprendizaje Inteligente*. Teckman, 2012

VV.AA. (Bergmann, J., Sams, A, et al.). *Dale la vuelta a tu clase*. Ediciones SM, 2014

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	PABLO ROGER PRIETO DAVILA
Correo electrónico	pablo.prieto@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Categoría	Profesor/a Contratado/a Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	3
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	3

