



# GUÍA DIDÁCTICA

#Dienlínea ed. 3

| <b>Datos identificativos y equipo docente/ de contenido</b>  |   |
|--|---|
| Denominación   | <b>Formación para la docencia innovadora en programas online (#DienlineaUNIA). Ed.3.</b>  |
| Entidades participantes  | Universidad Internacional de Andalucía (actividad enmarcada en Plan de Formación y Apoyo al Profesorado 2022-23, Área de Innovación, Vicerrectorado de Innovación Docente y Digitalización).  |
| Número de créditos   | 7 ECTS (175 horas de carga lectiva)   |
| Modalidad de impartición   | Online (Campus Virtual de la UNIA)  |
| Área de conocimiento   | Ciencias Sociales y Jurídicas, Educación  |
| Descriptores   | e-learning, enseñanza virtual, innovación, formación de profesorado   |
| Calendario   | <b>Del 14/09/2022 al 21/12/2022</b>   |
| Destinatarios  | -Docentes en activo en la UNIA y antiguos docentes.<br>-Profesorado en activo del sistema educativo español (universidad, primaria, secundaria, FP).<br>-Miembros de Colegios Profesionales con los que la UNIA tiene convenio.<br>-Otros profesionales interesados, con estudios mínimos de licenciatura/ grado universitario o acreditación de experiencia profesional y/o conocimientos en campo de e-learning o formación<br>(*más información en requisitos de acceso) |
| Dirección académica  | Manuel Cebrián  |
| CoDirección académica  | Alejandro Carrasco  |
| Comisión Académica   | Manuel Cebrián (presidente)<br>Alejandro Carrasco<br>María Sánchez (secretaria)   |
| Coordinación técnica del proyecto, diseño instruccional, coordinación docente, supervisión de contenidos y apoyo a dirección académica | María Sánchez/ Área de Innovación   |
| Autores/as de materiales temáticos   | Carlos Marcelo, María Sánchez, Alfredo Prieto, Dolores Zambrano, Marian Jiménez, María Jesús Gallego, Daniel Cebrián, Azahara Peralta, Antonio Viciano y Diego Aguilar  |
| Dinamización y atención a consultas online sobre la materia  | Marian Jiménez, Camino López, Ana Pérez y Claudia Urbano  |

| <b>Otros participantes y colaboradores/as externos/as</b>  |  |
|--|--|
| Administración del proyecto y gestión académica de estudiantes   | Servicio de Gestión Académica de Formación Permanente y Extensión Universitaria de la UNIA. Responsable: Vicente Gallego |
| Coordinación de gestión técnica de enseñanza virtual y asesoramiento tecnológico                         | Ildefonso Martínez Marchena (Área de Innovación UNIA)  |
| Gestión de espacio virtual de aprendizaje, soporte y asesoramiento técnico a usuarios y plataforma móvil | José Manuel Fernández Chamizo (Área de Innovación UNIA)  |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Edición de vídeo                     | Servicio Audiovisual UNIA. Responsable: Enrique Martínez   |
| Difusión y comunicación del proyecto | Gabinete de Rectorado UNIA. Responsable: Laura Ruíz. Colabora: Área de Innovación y Servicio Audiovisual UNIA. |
| Colaboraciones externas              | Encarni Hinojosa Onieva (identidad visual del curso y material de difusión)                                    |

## Fundamentación/ contextualización del curso

Muchas instituciones educativas, entre ellas universidades como la propia UNIA, surgieron con una visión orientada a la enseñanza-aprendizaje virtual y vienen ofertando desde hace años programas de aprendizaje virtuales o semipresenciales, con las ventajas que ello conlleva, como formación más adaptada y flexible a las necesidades y circunstancias de colectivos específicos, además de su potencial para trasvasar fronteras, internacionalizarse y ampliar públicos. Acontecimientos recientes, como la pandemia del COVID-19, ha llevado a la mayoría de estas instituciones -así como a empresas dedicadas a la formación profesional-, a virtualizar de forma táctica su oferta formativa presencial. En medio de este contexto de transformación digital de la educación, la capacitación de los docentes como agentes claves del proceso de enseñanza-aprendizaje es, si cabe, más importante que nunca. Se trata de garantizar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes, considerando no sólo aspectos tecnológicos sino también cuestiones metodológicas y organizativas para, en fin, desarrollar propuestas formativas verdaderamente adaptadas a las posibilidades que brinda el entorno digital.

Con este objetivo surgió este curso de **Formación para la docencia innovadora en programas online**. Ideado y coordinado desde el Vicerrectorado de Innovación Educativa y Digitalización de la Universidad Internacional de Andalucía, como parte de las líneas de acción de su plan de formación y apoyo para el profesorado, tras una primera edición impartida con éxito a finales de 2020 y una segunda edición a finales de 2021 se plantea una tercera edición que vuelve a estar abierta tanto a recién titulados como a docentes y otros profesionales en activo que quieran desarrollar competencias relacionadas con el diseño, la planificación e impartición de formación en red.

Con el presente proyecto, en la línea de otras iniciativas anteriores de aprendizaje abierto en red de carácter innovador dirigidas a profesorado o de temática relacionada con e-learning, competencias digitales e innovación, como el SPOC de la Alhambra para el profesorado o los #webinarsUNIA, la Universidad Internacional de Andalucía afianza su **compromiso con la innovación educativa y la generación de conocimiento en red** en torno a estas materias.

El **propio profesorado en activo** manifiesta necesidades formativas relacionadas con la docencia en entornos digitales. Las competencias ligadas al diseño, planificación, preparación e impartición de cursos en línea son fundamentales para este colectivo hoy, en un escenario donde las TIC son cada vez más utilizadas como apoyo a la docencia presencial y más aún virtual. Donde necesitan competencia en el manejo de herramientas como los campus virtuales y los sistemas de webconferencia, con metodologías como el aprendizaje invertido y metodología de evaluación formativa. Además, la docencia en línea, así como la gestión de actividades impartidas en entornos virtuales, suponen interesantes **salidas profesionales hoy** para recién titulados universitarios procedentes de educación y otras áreas.

## Requisitos/ competencias necesarias del curso

### Requisitos académicos/profesionales de acceso

Para poder realizar el curso es necesario estar en alguno de los **supuestos** siguientes:

- Poseer un nivel de estudios mínimo de Licenciatura o Grado Universitario.
- Pertener a alguno de los cuerpos docentes reconocidos por la legislación vigente.
- Acreditar experiencia profesional y/o de conocimientos en campo de e-learning y/o formación de un mínimo de 1 año.

Se **priorizará acceso**, dentro de los supuestos anteriores, a quienes cumpliendo alguno de esos requisitos sean docentes en activo en la UNIA o colegiados de alguno de los colegios profesionales con los que la Universidad tiene convenio de colaboración, reservando para estos colectivos un **50% de las plazas ofertadas**.

El curso deberá de ser gratuito por lo que no se pondrá cantidad alguna en concepto de apertura de expediente. Aquellos estudiantes que deseen obtener certificado de aprovechamiento expedido por la UNIA, habiendo superado los requisitos correspondientes de evaluación, deberán pagar las tasas establecidas en la legislación vigente (8 euros)

### Criterios de admisión

La admisión se efectuará conforme orden de recepción de solicitud de inscripción, siempre que se cumplan los requisitos indicados en apartado anterior, y hasta agotar máximo de plazas ofertadas, que en esta segunda edición será de **200**.

Un porcentaje de estas plazas se reservará a quienes comenzaron ediciones anteriores pero no pudieron finalizarlas (pendientes de proyecto final).

### Otros requisitos/ recomendaciones

Los **requisitos técnicos** para la consecución de este curso son los mínimos exigibles a un curso de formación virtual:

- Acceso a Internet y navegador: Firefox, Chrome, Safari, etc.
- Software de ofimática o de trabajo de documentos en la nube.
- Lectores de PDF.

Es necesaria una **actitud abierta, respetuosa y sin prejuicios** con este tipo de formación, para familiarizarse con estos nuevos modelos y saber apreciar su potencial y oportunidades. Saber entenderlos para identificar casos de buenas prácticas y saber cuáles pueden ser las mejores ventajas de estos cursos.

Igualmente se recomienda seguir las **normas básicas de comportamiento en foros y debates virtuales**:

- Ser participativo/a.
- Construir diálogos, no monólogos.
- Ser respetuoso/a.
- Tratar de aportar valor en las intervenciones.
- Tratar de aprender de los demás.
- Disfrutar de la experiencia formativa.

## Competencias genéricas del curso

- **Competencias científicas, didácticas y tecnológicas vinculadas a e-learning**, centradas en el conocimiento sobre enfoques metodológicos, claves o herramientas y en habilidades, destrezas y actitudes para su aplicación para la mejora de la enseñanza-aprendizaje en red.
- **Competencias transversales y digitales esenciales para la actividad docente en red**, como la Innovación y la mejora continua, la capacidad de aprendizaje permanente, el liderazgo, la planificación y la toma de decisiones, o la comunicación y la colaboración en entornos digitales.

## Bloques de contenido, personas y competencias específicas

A continuación, se indican, por bloques temáticos, las competencias específicas cuyo desarrollo se persigue:

### **BLOQUE 1. Introducción. La docencia como innovación. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: CARLOS MARCELO

DINAMIZACIÓN: CLAUDIA URBANO/ ANA BELÉN PÉREZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Comprender el alcance de la innovación en la docencia
- Reflexionar sobre las dimensiones de la innovación en y para la docencia
- Analizar los fundamentos y aplicaciones de las innovaciones recientes
- Evaluar la innovación ¿qué y cómo?

### **BLOQUE 2. Diseño/ adaptación de programas formativos a e-learning (...).**

**OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: MARÍA SÁNCHEZ

DINAMIZACIÓN: CAMINO LÓPEZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Reflexionar sobre la importancia del diseño y la planificación en actividades formativas en red.
- Disponer de ideas, claves y casos prácticos, desde el punto de vista organizativo, tecnológico y didáctico-metodológico, para el diseño/adaptación de programas en línea.
- Comprender la función y saber plasmar los aspectos fundamentales del diseño en las guías didácticas (y guías visuales) en programas en red.

### **BLOQUE 3. Webconferencia para el aprendizaje síncrono en red. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: MARÍA SÁNCHEZ

DINAMIZACIÓN: CLAUDIA URBANO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Conocer las funcionalidades de los sistemas de webconferencia, los rasgos de los más empleados hoy en educación y su potencial como herramienta al servicio de la educación.
- Descubrir posibles usos, más allá de la impartición de sesiones expositivas, vinculados con la organización de actividades de aprendizaje o la evaluación de estudiantes en red.
- Disponer de claves organizativas y de comunicación para la puesta en marcha exitosa de actividades con webconferencia.

### **BLOQUE 4. Modelos y metodologías para el fomento del aprendizaje (1): flipped classroom. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: ALFREDO PRIETO

DINAMIZACIÓN: CAMINO LÓPEZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Descubrir los beneficios del Flipped classroom sobre la motivación y el aprendizaje de los alumnos universitarios.
- Analizar las similitudes y diferencias entre distintos métodos de fomento de estudio previo a la clase y aprendizaje activo en el aula en la enseñanza universitaria.
- Comprender el significado de la gamificación, y diferenciarla del uso de juegos en enseñanza y el modo de implementarla en sus asignaturas.
- Utilizar herramientas TIC como recursos de apoyo tecnológico al modelo de aula inversa.

**BLOQUE 5. Modelos y metodologías para el fomento del aprendizaje (2): gamificación. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: DOLORES ZAMBRANO

DINAMIZACIÓN: CAMINO LÓPEZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Conocer qué es la gamificación y sus bases, frente a otros enfoques como el uso de juegos en enseñanza.
- Descubrir sus posibilidades al servicio de la enseñanza-aprendizaje.
- Identificar los elementos que intervienen en una clase gamificada.
- Analizar experiencias de gamificación en el aula y en entornos de enseñanza en red.

**BLOQUE 6. Evaluación formativa: claves en programas online. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: MARÍA JESÚS GALLEGO

DINAMIZACIÓN: ANA BELÉN PÉREZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Comprender la importancia y las implicaciones de la evaluación continua en escenarios online.
- Examinar similitudes y diferencias en evaluación continua para el aprendizaje en diferentes modalidades: blended learning y e-learning.
- Analizar ejemplos de aplicación, experiencias y estudios sobre la evaluación continua en el aprendizaje en distintos escenarios.

**BLOQUE 7. Herramientas para evaluar en línea: rúbricas digitales. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: DANIEL CEBRIÁN

DINAMIZACIÓN: ANA BELÉN PÉREZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Crear rúbricas electrónicas.
- Utilizar de forma colaborativa las rúbricas electrónicas para diferentes modelos de evaluaciones.
- Analizar ejemplos de aplicación de las rúbricas electrónicas en procesos de enseñanza-aprendizaje en red.

**BLOQUE 8. Tutorías online: claves. OBLIGATORIO**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: DIEGO AGUILAR

DINAMIZACIÓN: CLAUDIA URBANO

- Pensar, planificar e implementar la acción tutorial en aulas virtuales.
- Conocer estrategias de organización y modelos de acción para la dinamización de la comunicación en la no presencia.
- Reflexionar sobre el qué y cómo ser tutor/a virtual.

**BLOQUE 9. Modelos y metodologías para el fomento del aprendizaje (3): design thinking en educación. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: AZAHARA PERALTA

DINAMIZACIÓN: MARIAN JIMÉNEZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Descubrir la metodología Design Thinking (DT) o pensamiento de diseño como proceso creativo para la resolución de problemas en el aula.
- Identificar las diversas fases del proceso de pensamiento de diseño.
- Aprender a conectar el DT con currículo y con las metodologías activas implementadas en el entorno de aprendizaje presencial y online.
- Inspirarse a través de casos de éxito y ejemplos prácticos sobre sus posibilidades para el alumnado.

**BLOQUE 10. Modelos y metodologías para el fomento del aprendizaje (4): modelo Canvas para aprendizaje basado en proyectos. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: ANTONIO VICIANA

DINAMIZACIÓN: MARIAN JIMÉNEZ

- Conocer las bases de la metodología Canvas y sus posibilidades en educación.
- Aprender a usarla como docente para desarrollar ideas / proyectos innovadores en educación y presentarlas de manera visual y ágil.
- Saber aplicar el lienzo CANVAS como herramienta para el aprendizaje basado en proyectos de estudiantes en el aula.

**BLOQUE 11. Recursos didácticos para la innovación (1): presentaciones y contenidos multimedia y gamificados. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: MARIAN JIMÉNEZ

DINAMIZACIÓN: MARIAN JIMÉNEZ

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Descubrir formatos innovadores de presentación de contenidos (interactivos, gamificados...) para activar el aprendizaje del alumnado.
- Disponer de claves didácticas y recursos narrativos para producir contenidos de este tipo.
- Conocer y manejar herramientas digitales para aplicar contenidos gamificados en presentaciones.

**BLOQUE 12. Recursos didácticos para la innovación (2): vídeos y podcasts. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: MARÍA SÁNCHEZ

DINAMIZACIÓN: CLAUDIA URBANO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Repasar el potencial didáctico de los vídeos y los podcasts en e-learning, como contenidos audiovisuales/ sonoros más cercanos, humanos y adaptados a las prácticas y culturas de los estudiantes online.
- Descubrir posibles usos de los vídeos y de los podcasts en e-learning como recurso didáctico a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje en red.
- Conocer posibles formatos audiovisuales, más allá de los clásicos “bustos parlantes”, para innovar desde el punto de vista de la narrativa.
- Disponer de claves para iniciarse en el guionizado y en la producción de contenidos audiovisuales.

**BLOQUE 13. Recursos didácticos para la innovación (3): anotaciones de vídeo. OPCIONAL**

AUTORÍA DE CONTENIDOS: DANIEL CEBRIÁN

DINAMIZACIÓN: ANA BELÉN PÉREZ

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Utilizar plataformas de anotaciones digitales para analizar vídeos y audios.
- Utilizar de forma colaborativa dichas anotaciones para realizar evaluaciones para la formación, gestión e investigación.
- Analizar ejemplos de aplicación de las anotaciones en procesos de enseñanza-aprendizaje en red.

#### PROYECTO FINAL. OBLIGATORIO

En este bloque se trabajarán, mediante el diseño de un proyecto educativo relacionado con la propia actividad docente/ profesional real de los participantes o sus intereses formativos y profesionales, las competencias ligadas a la aplicación práctica de lo aprendido en uno o varios bloques formativos.

AUTORÍA DE CONTENIDOS: COORDINACIÓN ACADÉMICA Y TÉCNICA Y EQUIPO DE DINAMIZADORAS

DINAMIZACIÓN: MARIAN JIMÉNEZ; CLAUDIA URBANO; CAMINO LÓPEZ; ANA BELÉN PÉREZ

### Metodología y estrategias de aprendizaje

El curso se impartirá, **entre el 14 de septiembre y el 21 de diciembre de 2022**, a través del campus virtual de la UNIA, con una carga lectiva total **de 7 ECTS (equivalentes a 175 horas de trabajo de los estudiantes)**. Está compuesto de **13 bloques formativos**, que abordan cuestiones relacionadas con la docencia como innovación, claves para el diseño de programas virtuales o semipresenciales, modelos y metodologías innovadoras aplicables (aprendizaje invertido, gamificación, design thinking, aprendizaje basado en proyectos), creación de recursos para el aprendizaje en línea interactivos y audiovisuales, organización de actividades síncronas por webconferencia o pautas y herramientas (rúbricas, anotaciones de vídeos) para plantear la evaluación como formación y para acompañar a los estudiantes en red. Cada uno de estos bloques formativos incorpora píldoras de aprendizaje audiovisual (extraídas de los más recientes #webinarsUNIA), materiales en formato presentación y acceso a recursos complementarios, un cuestionario tipo test basado en éstos y una propuesta de actividad de desarrollo, a modo de proyecto de aplicación práctica, elaborado todo ello por expertos en las distintas materias. Habrá, además, un último módulo (**Proyecto final**), de 0,5 ECTS de carga lectiva, dedicado a que el alumnado elija aquella temática, de entre los distintos bloques formativos, que le resulte de interés, desarrolle y entregue el proyecto correspondiente.

Los estudiantes tendrán que responder a **7 bloques formativos obligatorios** (se indicará en el programa) y elegirán 3 bloques más entre los **6 ofertados como optativos** de modo que culminará con 10 bloques el curso mínimo, sin que esto impida que puedan trabajar y terminar todos los bloques optativos pues ninguno se solapa temporalmente. Esta optatividad permitirá disponer de más tiempo para dedicarse de pleno en el proyecto final.

La **evaluación del programa** se basará así tanto en la entrega y resultados de este proyecto final como en la realización de los cuestionarios de cada uno de los 10 bloques (7 obligatorios y 3 optativos mínimo). Aquellos estudiantes que, habiendo entregado y superado el proyecto y obtenido un promedio de aprobado en los test, obtendrán un certificado de aprovechamiento expedido por la Universidad Internacional de Andalucía.

Habrá un **equipo docente y técnico** disponible a lo largo del curso. Así, además de los **responsables académicos** del programa, encargados del diseño del programa y coordinación del equipo docente en la preparación de materiales e impartición, para facilitar la experiencia de los estudiantes en red, estos dispondrán de **dinamizadores**



que realizarán un seguimiento de su actividad, atenderán a consultas sobre la materia y les proporcionarán un feedback de sus proyectos finales, así como de un **Centro de Atención al Usuario**, vía [cau.virtual@unia.es](mailto:cau.virtual@unia.es), para remitir incidencias o consultas sobre el manejo de la plataforma.

En cuanto a la **dinamización**, el curso se ha organizado de forma que cada bloque de contenidos será atendido, en cuanto a la atención de dudas sobre la materia, por una persona del equipo de dinamizadoras, según lo indicado en el apartado de bloques de contenido. Para un seguimiento y evaluación más personalizada de los proyectos finales, a cada tutora se asignará un número determinado de estudiantes, previa conformación de grupos una vez comenzado el curso.

Se trata, por tanto, de un **modelo de aprendizaje basado en varios principios pedagógicos**:

- **Autoaprendizaje.** Tanto los materiales del curso como gran parte de las actividades prácticas están diseñadas de modo que pueda avanzar a su propio ritmo e ir comprobando, en todo momento, sus progresos. Es decir, **aprender de forma individualizada y autónoma**.
- **Aprendizaje colaborativo.** No sólo aprenderá de forma aislada, sino que parte de los **conocimientos** se irán **construyendo en grupo**, gracias a su **interacción** con el resto de integrantes del curso a través de los foros del campus virtual.
- **Apoyo tutorial.** El equipo de dinamizadoras irá **guiando al grupo** en dicho proceso de aprendizaje, lanzando avisos conjuntos, realizando un **seguimiento** de su participación y resultados a lo largo del curso y **solventando posibles dudas de forma asíncrona (sistema de mensajería privada y foros)** sobre cada uno de los bloques así como sobre el proyecto final, de cuya evaluación se encargará.

## Medios y recursos didácticos

### **Detalle de secuencia didáctica y recursos para el aprendizaje de la materia**

Cada uno de los **13 bloques formativos** incluirá, como se ha adelantado, recursos de aprendizaje de diversa naturaleza.

1. **Contenidos por bloque:**
  - **Cápsulas de aprendizaje audiovisual (=videocontenidos).** Cada bloque incorpora un vídeo, procedente de los #webinarsUNIA y a cargo de expertos en la materia, y de 1-1,5 h de duración.
  - **Unidades didácticas textuales.** Además, en cada módulo se incluye también un documento textual, a modo de unidad didáctica en formato descargable (pdf), con el contenido clave de la grabación, algunas anotaciones extra y referencias a recursos complementarios de ampliación / síntesis, propuesta de tareas prácticas y temáticas de aplicación para el proyecto final... **Importante:** ¡No se trata de que realices estas tareas ni las entregues online, son más bien recursos para tu propio aprendizaje e ideas para que, si te interesa ese bloque, plantees sobre ello el proyecto final del curso!
  - **Recursos complementarios.** Como novedad esta edición se incorpora, además, acceso a diversos recursos de ampliación/ síntesis del curso. Se

dará así acceso a un libro en formato digital y en abierto basado en los contenidos del curso, editado por la UNIA en 2021; así como a diversos posters infográficos que presentan un extracto visual de los principales contenidos de los distintos bloques del curso.

2. **Cuestionario tipo test por bloque.** Como elemento en el que se basa parte de la evaluación del curso, cada bloque incluye un cuestionario interactivo de 10 preguntas de opción múltiple relativas al contenido de los contenidos de cada bloque (vídeos/ unidades didácticas textuales). El alumnado dispondrá de 3 intentos para la realización de cada test, desde la fecha de apertura de cada bloque hasta el final del curso, y podrá comprobar sus resultados desde la propia plataforma.
3. **Foros modulares.** Asimismo, cada bloque consta de un **foro de dinamización/ participación** desde el que se irán lanzando avisos y contenidos por el equipo de dinamizadores y desde el que los participantes podrán ir compartiendo conocimientos y contenidos con otros, así como de un **foro de dudas** para que los participantes podrán ir planteando consultas sobre la materia del curso. ¡Recuerda usar el más adecuado en cada caso!

El último bloque, destinado como se adelantó al **proyecto práctico del curso**, incluirá, entre otros recursos, indicaciones para su realización (plantilla, temáticas posibles, criterios de evaluación y **rúbrica digital, accesible a través de una herramienta externa**), un espacio para su entrega online (tarea), así como un foro para atender dudas sobre el mismo. Si el estudiante necesita realizar consultas privadas/ personales, puede hacerlo a través del sistema de mensajería, seleccionando en ese caso a la tutora asignada.

### Recursos generales para el aprendizaje de la materia

Habrá además un bloque común en el campus virtual que incluirá, además de esta guía didáctica, una **guía visual del curso (vídeo)**, en formato audiovisual y a modo de bienvenida del curso, entre otros recursos para facilitar la experiencia de aprendizaje a los estudiantes:

### Herramientas de ayuda, comunicación y guía durante el curso

Los participantes tendrán además a su disposición otros **recursos generales de ayuda y guía**, entre ellos:

1. **Foro de novedades/avisos.** Desde el que el equipo docente, técnico y dinamizadores del curso irán lanzando avisos, recordatorios...
2. **Sistema de mensajería privada.** Para contactar con los dinamizadores u otros participantes del curso. Recuerda dirigirlo a la persona adecuada en cada caso. Si son consultas sobre la materia de un bloque o sobre el proyecto, a la dinamizadora asignada.
3. **Foro general de dudas.** Se habilitará además un foro desde el que el equipo dinamizador del curso irá atendiendo dudas generales sobre la materia/ metodología del curso. ¡Usa este foro solo para cuestiones generales de la materia, metodología! Recuerda que tienes foros de dudas asociados a cada bloque para consultas concretas ¡Y si son cuestiones administrativas o técnicas, usa los emails que figuran al final de esta guía!

4. **Recursos de ayuda para el uso del Campus Virtual como alumno/a.** Desde el menú Zona del Estudiante, ubicado en la parte superior de la web del campus virtual, hay tutoriales sobre la forma de utilizar la plataforma, preguntas frecuentes, etc.

Se ofrece, además, una **versión móvil de la plataforma**, disponible para dispositivos IOS y Android, que permitirá al alumnado seguir el curso, así como consultar los materiales de forma ubicua y permanente.

## Cronograma del curso y plan de trabajo por semanas

### Cronograma de curso

El curso, de una carga lectiva equivalente a **175 horas (7 ECTS)**, tendrá una duración de **14 semanas de enseñanza-aprendizaje online, entre el 14 de septiembre y 21 de diciembre de 2022.**

Los **recursos de cada bloque de contenidos** irán estando **disponibles de forma secuencial** conforme avance el curso.

Una vez se vayan “abriendo” al alumnado, este tendrá disponibles tanto contenidos como cuestionarios de evaluación para su visionado/realización hasta la fecha final del curso. De esta forma podrá ir avanzando a su ritmo y volver a consultar el material, que seguirá además disponible tras el curso, conforme a sus necesidades. La **dinamización de los foros** de los distintos bloques se irá haciendo en la semana correspondiente a cada uno (esto es, tiene una fecha de inicio y fin), si bien, como los contenidos y los test, estos quedarán abiertos para que los participantes puedan ir haciendo sus aportaciones.

El **bloque del proyecto final** estará abierto desde prácticamente el inicio, de forma que los participantes puedan ir viendo indicaciones, pensando temáticas, planteando dudas a través del foro...e incluso, si lo prefieren, adelantar la entrega, si bien, se dedicará a ello un periodo de tiempo al final del curso, tras el cual habrá que entregar el proyecto.

El citado **foro de dudas generales** estará abierto durante todo el curso.

### Plan de trabajo por semanas

Para sacar un máximo provecho al curso, poder plantear dudas a los dinamizadores online e ir realizando paulatinamente las pruebas de evaluación se sugiere, según lo indicado en apartado anterior, ir avanzando conforme a dicho plan:

| Semana                                    | Bloque correspondiente | Actividad a realizar   | Tiempo estimado (horas) |
|---|------------------------|--|-------------------------|
| S1-S2<br>(14/09/2022<br>al<br>20/09/2022) | Bloque 0 (S1)          | Acceso y familiarización con el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, consulta de documentación sobre su manejo como estudiante... | 0,5 h                   |
|   |                        | Visualización y comprensión de guía visual del curso y de otros recursos generales   | 0,5 h                   |
|   |                        | Presentación e interacción con otros en foro de bienvenida   | 0,8 h                   |

|   |  |  |        |
|---|--|--|--------|
|   |  | Realización de encuesta inicial (expectativas y necesidades formativas)  | 0,2 h  |
|   |  | Planteamiento de dudas generales del curso en foro   | 0,5 h  |
|   | Bloque proyecto final- Intro (S-2)   | Visualización y comprensión de indicaciones de realización del proyecto y criterios de evaluación.                         | 1 h    |
| S1 a S13<br>(21/09/2022<br>al<br>13/12/2022)              | Bloques de contenidos (13 en total, 1 por semana)  | Visualización y comprensión de vídeos de cada bloque   | 26 h   |
|   |  | Visualización y comprensión de materiales y recursos complementarios de cada bloque  | 58,5 h |
|   |  | Realización de test de evaluación (varios intentos)  | 26 h   |
|   |  | Planteamiento de dudas y participación en foro de cada bloque  | 39 h   |
|   | Bloque proyecto final- inicio trabajo y borrador (S6)  | Selección de temática, comienzo de trabajo en proyecto, planteamiento de dudas y envío de borrador a dinamizadora asignada | 5 h    |
| Bloque proyecto final- avance trabajo y versión beta (S9) | Avance en trabajo y envío, en su caso, de versión "beta" para revisar a dinamizadora correspondiente | 5 h  |        |
| S14<br>(14/12/2022<br>al<br>21/12/2022)                   | Bloque proyecto final- finalización y entrega  | Planteamiento de dudas finales de proyecto a dinamizadoras   | 3 h    |
|   |  | Finalización y entrega de proyecto (tarea)   | 6 h    |
|   |  | Elaboración de resumen visual y compartición, en su caso, de resultado con el resto (foro)                                 | 3 h    |

## Sistema de evaluación

La **evaluación** del curso se realizará, como se ha adelantado, a través de los **cuestionarios tipo test online** así como de la realización y entrega del proyecto final.

- **Calificación por los test (bloques evaluables= 1 al 13).** Los estudiantes dispondrán de 3 intentos para realizar cada test. La nota que se computará a efectos de evaluación será la mayor de las calificaciones obtenidas, en caso de varios intentos, en cada test.
- **Calificación por proyecto.** La evaluación formativa del proyecto se realizará de acuerdo a unos criterios generales e independientes de su temática (1. aplicación creativa de los contenidos vistos en el curso a un contexto concreto; 2. carácter innovador de la propuesta en cuanto a su impacto -descripción de los objetivos a mejorar y los indicadores que podrían utilizarse para la evaluación de la propuesta-; 3. claridad explicativa, concreción, utilización de los recursos propuestos por los bloques y ordenación del proyecto presentado según las recomendaciones formales...) para lo que se creará una rúbrica con estos criterios. Para esta evaluación se empleará una rúbrica, creada ad hoc con una herramienta externa, Corubric. A aquellos estudiantes que entreguen los proyectos con margen de tiempo antes de la finalización del curso se dará la oportunidad de, sobre la evaluación de las dinamizadoras, revisar los proyectos y volver a entregarlos para una segunda evaluación, siempre antes de final del curso. Se dará además la posibilidad de realizar, de forma opcional, un resumen visual (mapa, infografía, vídeo, podcast... del proyecto).
- **Calificación global.** Será el resultado de promediar las calificaciones de los test de cada bloque (40%) y el proyecto final (60%). Para superar el curso los participantes deberán haber entregado el proyecto final y obtener como promedio global un 5 sobre 10 en los test realizados, teniendo que haber realizado los test

de los 7 bloques obligatorios y 3 de entre los bloques optativos como mínimo según se expuso).

Una vez concluido el curso, el responsable académico de éste emitirá un **acta de calificaciones** donde se recogerán las notas de los participantes, y a quienes hayan superado el curso se les otorgará un **diploma de aprovechamiento**, con el correspondiente número de créditos y equivalencia en horas, expedido por la Universidad Internacional de Andalucía.

## Referencias bibliográficas y web de interés

Incluidas en los propios contenidos del curso.

## Contacto

Si tienes cualquier consulta relacionada con asuntos técnicos o administrativos del curso puedes **contactar con la UNIA por email** (los foros y sistemas de mensajería privada del campus los atienden los dinamizadores y son para cuestiones relacionadas con la materia del curso):

- **Centro de atención al usuario Área de Innovación** (dudas técnicas o posibles incidencias sobre del campus virtual): [cau.virtual@unia.es](mailto:cau.virtual@unia.es)
- **Innovación Docente Área de Innovación** (comentarios relacionados con la metodología del curso, recursos de aprendizaje online...): [v.innovacion@unia.es](mailto:v.innovacion@unia.es)
- **Ordenación Académica Málaga**: [gestion.academica.malaga@unia.es](mailto:gestion.academica.malaga@unia.es) (asuntos administrativos y gestión de matrículas, certificaciones...)

¡E insistimos, para dudas sobre la materia del curso, sistema de evaluación... u otras cuestiones docentes puedes contactar con el equipo dinamizador del curso, preferentemente desde los **foros o, si es de carácter más personal/ individual, desde el sistema de mensajería del campus virtual**, evita el correo electrónico!