



Máster Universitario en Profesorado de enseñanza secundaria obligatoria, bachillerato, formación profesional y enseñanzas de idiomas de la Universidad Internacional de Andalucía

GUÍA DEL ESTUDIANTADO

Asignatura: Innovación docente e iniciación a la investigación educativa en la especialidad de Hostelería y Turismo

Módulo II. Específico

Datos identificativos de asignatura	
Denominación	Innovación docente e iniciación a la investigación educativa en la especialidad de Hostelería y Turismo
Número de créditos	6
Área de conocimiento	Ciencias Sociales y Jurídicas
Descriptores	
Módulo de pertenencia (*si corresponde)	Específico
Programa de pertenencia (*si corresponde)	Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
Profesor responsable de asignatura	Cristina Ceballos Hernández
Docentes participantes	Ana Isabel Polo Peña y Francisco José Ruiz Rey

Fundamentación/ Contextualización de asignatura
¿Por qué interesa al alumno estudiar esta UD? ¿Para qué se está utilizando? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta?
Esta asignatura pretende acercar al estudiante a la innovación e investigación educativas. Podemos entender la innovación como un conjunto de ideas y procesos sistematizados mediante el que queremos introducir cambios en las prácticas educativas vigentes. Por otra parte, la investigación educativa es una actividad encaminada a solucionar problemas que pretende responder a preguntas concretas mediante el empleo del método científico. En este contexto, tienen cabida metodologías disruptivas que ponen al estudiante en el centro del proceso educativo y que utilizan las nuevas tecnologías para la mejora de las distintas competencias. Realizaremos una aproximación a la investigación y la innovación en Hostelería y Turismo mediante el uso de herramientas tecnológicas que nos ayuden a diseñar proyectos de innovación e investigación, basándonos en metodologías disruptivas que fomenten la inclusión y el cambio social.

Requisitos/ Competencias necesarias de asignatura
¿Qué conocimientos previos, habilidades o actitudes necesita el alumno para poder cursar la asignatura?
En cuanto a conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> • De forma recomendable, conocimientos previos derivados de haber cursado titulaciones universitarias relacionadas con el ámbito del Turismo u organizaciones turísticas. • Cierta conocimiento sobre búsquedas de información en recursos de carácter científico (Catálogo Fama, Dialnet, bases de datos especializadas, revistas electrónicas, etc) y sobre gestores de referencias bibliográficas (Mendeley). • Gestión de citas, elaboración de referencias y bibliografía.
En cuanto a habilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Poseer destrezas o, al menos, no miedo en el uso de equipos, aplicaciones digitales y, en general, de las tecnologías con el fin de emplearlas en el ámbito educativo para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para diseñar, crear, comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.
En cuanto a actitudes: <ul style="list-style-type: none"> • Ser una persona autocrítica y capaz de evaluar el propio desempeño, principal recurso para la innovación. • Flexibilidad y adaptación a los cambios en general. • Capacidad de trabajo en equipo. • Espíritu de mejora continua.

Competencias genéricas de asignatura
* Utilizar listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning (ver Aula Virtual de Profesores)

UDs y competencias específicas

¿De qué contenidos temáticos/ UD's consta la asignatura? (Enumerarlas) ¿Por qué está estructurado de ese modo?

Para cada UD/bloque temático

¿Qué elementos temáticos ofrece cada UD? ¿Qué es lo importante y complementario de cada uno? ¿Qué va a aprender el alumno en cada UD? (citar competencias específicas por UD: qué conocimientos va a adquirir; qué va a ser capaz de hacer cuando la finalice; qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño profesional?)

U.D. 1. Aproximación a la investigación e innovación docente en Hostelería y Turismo.

Contenidos:

1.1. Aproximación conceptual a la investigación educativa e innovación docente en Hostelería y Turismo. Bases a tener en cuenta. El modelo de Investigación-Acción aplicado a la innovación educativa.

1.2. Diseño del proyecto de investigación o innovación docente y/o del informe de investigación. Planificación, Evaluación y transferencia de los procesos de investigación e innovación en Hostelería y Turismo.

Competencias:

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.

CG3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CG8. Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro docente un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CE35. Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.

CE36. Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad.

CE37. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación.

Resultados de aprendizaje:

- El/la estudiante será capaz de:
- Identificar oportunidades y problemas de investigación y/o innovación en el contexto docente de la Hostelería y Turismo.
- Alcanzar un aprendizaje como resultado de la investigación y/o innovación docente que pueda incorporarse al proceso de enseñanza-aprendizaje en Hostelería y Turismo.
- Alcanzar un mayor grado de autonomía y confianza personal en el ámbito de la investigación e innovación docente.
- Participar en las decisiones y procesos de investigación e innovación de los centros de enseñanza de hostelería y turismo.
- Analizar de forma más profunda y crítica el desempeño de la docencia y las buenas prácticas docentes.
- Proponer e implementar un proyecto de investigación y/o de innovación docente.

U.D. 2. Enfoques metodológicos innovadores en el ámbito de Hostelería y Turismo.

Contenidos:

2.1. Metodologías para el cambio social: los Proyectos de Aprendizaje Servicio, Orientaciones hacia el emprendimiento, etc.

2.2. Metodologías para favorecer la inclusión: la mejora del clima en el aula. Trabajo colaborativo, la mentorización, la mediación, etc.

2.3. Metodologías disruptivas en el aula: la Gamificación, la clase invertida, Proyectos basados en tecnologías digitales y medios online.

Competencias:

CG5. Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.

CG6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CE34. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

Resultados de aprendizaje:

El/la estudiante será capaz de:

- Identificar e implementar metodologías docentes orientadas a la equidad, la inclusión, la educación emocional y en valores y la sostenibilidad.
- Alcanzar un mayor grado de autonomía y confianza personal en relación con el uso de metodologías docentes innovadoras.
- Proponer e implementar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la Hostelería y turismo.

U.D. 3. Herramientas E-learning y entornos virtuales de aprendizaje: Moodle

Contenidos:

3.1. Herramientas de gestión

3.2. Herramientas de contenido

3.3. Herramientas de comunicación

3.4. Herramientas de evaluación

3.5. Herramientas auxiliares

Competencias:

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 de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos de cada especialidad.

CG3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CT5. Desarrollar las aptitudes para el trabajo, la comunicación efectiva, la planificación y gestión del tiempo, el esfuerzo, el aprendizaje permanente, la búsqueda de la calidad, así como el espíritu creativo y emprendedor, además del liderazgo, para el adecuado desarrollo de proyectos académicos y profesionales.

CE35. Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.

Resultados de aprendizaje:

El/la estudiante será capaz de:

- Mejorar su competencia digital.
- Transformar el currículo en programas de actividades y trabajo.
- Identificar opciones técnicas y metodológicas para el seguimiento online de los estudiantes.
- Conocer el potencial de la plataforma elearning Moodle.
- Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones en el contexto de esta herramienta.
- Diseñar un curso y crear contenido en el entorno elearning Moodle.
- Diseñar un sistema de evaluación y pruebas en el entorno elearning Moodle.

U.D. 4. Google Workspace for Education Fundamentals

Contenidos:

- 4.1. Herramientas orientadas a la colaboración de recursos
- 4.2. Herramientas para la gestión del aula
- 4.3. Herramientas para la comunicación
- 4.4. Herramientas para la organización tareas

Competencias:

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.

CG3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG4. Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

CG6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CE34. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

Resultados de aprendizaje:

El/la estudiante será capaz de:

- Mejorar su competencia digital.
- Conocer el potencial y funcionamiento de Google Workspace para el proceso de enseñanza aprendizaje en línea.
- Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones en el contexto de esta herramienta.
- Manejar herramientas en este entorno que permitan la colaboración de recursos entre el personal de la comunidad educativa.
- Emplear herramientas para simplificar las tareas como docente en lo que respecta a la gestión del aula y la distribución y evaluación de tareas.
- Usar herramientas que faciliten la comunicación entre docentes y entre docentes y alumnos.
- Emplear herramientas para organizar el trabajo diario.

U.D. 5. Herramientas digitales para el diseño de unidades didácticas y actividades formativas (parte I)

Contenidos:

- 5.1. Herramientas para la creación de actividades interactivas
- 5.2. Herramientas para la evaluación, feedback, motivación y participación de los estudiantes
- 5.3. Herramientas para Flipped Classroom
- 5.4. Herramientas para la gamificación
- 5.5. Herramientas para la creación de entornos colaborativos

Competencias:

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.

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.

CG3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CT5. Desarrollar las aptitudes para el trabajo, la comunicación efectiva, la planificación y gestión del tiempo, el esfuerzo, el aprendizaje permanente, la búsqueda de la calidad, así como el espíritu creativo y emprendedor, además del liderazgo, para el adecuado desarrollo de proyectos académicos y profesionales.

CE34. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

Resultados de aprendizaje:

El/la estudiante será capaz de:

- Mejorar su competencia digital.
- Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.
- Conocer estrategias, recursos y nuevas herramientas de apoyo a la enseñanza, válidas para la elaboración de materiales educativos en el contexto de las metodologías docentes diseñadas.
- Conocer herramientas tecnológicas para generación de contenidos, diseño de actividades, evaluación de los estudiantes, gestión del aula, etc.
- Conocer diversas herramientas innovadoras para el proceso de evaluación.
- Descubrir las posibilidades de las TIC en la formación para avanzar en una educación significativa y personalizada.
- Identificar retos y dificultades en la implantación de las metodologías activas y TIC en el aula.

U.D. 6. Herramientas digitales para el diseño de unidades didácticas y actividades formativas (parte II)

Contenidos:

- 6.1. Diseño de infografías educativas
- 6.2. Creación de unidades didácticas digitales con "exelearning"
- 6.3. Edición de vídeo y videoanotaciones
- 6.4. Indagación guiada con webquests
- 6.5. Análisis de artículos de carácter científico

Competencias:

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.

CG3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

CG6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.

CT5. Desarrollar las aptitudes para el trabajo, la comunicación efectiva, la planificación y gestión del tiempo, el esfuerzo, el aprendizaje permanente, la búsqueda de la calidad, así como el espíritu creativo y emprendedor, además del liderazgo, para el adecuado desarrollo de proyectos académicos y profesionales.

CE34. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada.

CE37. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y evaluación.

Resultados de aprendizaje:

El/la estudiante será capaz de:

- Mejorar su competencia digital
- Mejorar la capacidad de síntesis y la comprensión de la información
- Generar unidades didácticas interactivas e innovadoras en formato web
- Realizar vídeos con contenidos concretos de la disciplina con anotaciones que permitirán generar una comunidad virtual de aprendizaje
- Trabajar metodologías de trabajo por proyectos e indagación guiada con Internet
- Evaluar críticamente los resultados de una investigación y valorar su aplicación a la práctica docente.

Metodología y estrategias de aprendizaje

¿Qué métodos y técnicas se aplican en la asignatura? ¿Cuáles son sus características, en relación al desarrollo de competencias genéricas y específicas? (ver "*Estrategias y técnicas metodológicas: características, utilidad Didáctica y propuesta de aplicación mediante distintas herramientas del Campus Virtual de la UNIA*" en Aula de Profesores)

Clases magistrales, impartición de seminarios y exposiciones multimedia, que pueden ser presenciales físicamente o de forma síncrona mediante Blackboard Collaborate, o bien a distancia de forma asíncrona con las herramientas adecuadas de la plataforma de docencia virtual.

Clases de ejercicios y resolución de casos prácticos, estudios de caso y discusión de trabajos y artículos, que pueden ser presenciales físicamente o de forma síncrona mediante Blackboard Collaborate, o bien a distancia de forma asíncrona con las herramientas adecuadas de la plataforma de docencia virtual.

Supervisión de trabajos (ejercicios, comentarios de textos, elaboración de documentación técnica, etc.).

Tutorías individuales y/o colectivas programadas.

Estudio personal del estudiante: lectura de bibliografía recomendada, realización de trabajos, revisiones bibliográficas, cuestionarios, test, ejercicios y exámenes preparatorios vía Moodle del Campus Virtual, etc.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP), en problemas y/o en retos.

Medios y recursos didácticos

Generales de ayuda, comunicación y guía. ¿Qué recursos generales y herramientas de ayuda y guía tiene disponibles el alumno a través de la asignatura en el Campus Virtual? ¿A qué servicios comunitarios se le da acceso?

Con el objetivo de resolver dudas al alumnado y proporcionar ayuda adicional se hallarán disponibles distintas **herramientas de ayuda, comunicación y guía** como:

- Recursos de ayuda para el uso del Campus Virtual como alumno/a, y de los recursos facilitados para el/la estudiante dentro del espacio del Campus Virtual de la asignatura. 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.
- Foro de novedades: accesible desde el bloque común de la columna central de la asignatura, servirá para un correcto seguimiento de la misma y será empleado por el docente para la comunicación e información de los eventos más destacados.
- Calendario: junto con el foro de novedades, el calendario lateral (cuando está habilitado) servirá para indicar la temporización exacta de la asignatura y de cada unidad didáctica que la compone.

Específicos para el aprendizaje de la/s UD/s. ¿Con qué recursos específicos cuenta para el aprendizaje de cada una de las UD's que componen la asignatura? (enumerar por tipos: Materiales básicos; recursos complementarios; etc.) ¿Cuáles son sus características? ¿Con qué competencias genéricas y específicas se vinculan? ¿Cómo acceder a los mismos?

En el caso de las actividades...

Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización (en horas)	Fecha de entrega (si procede, para trabajos, ejercicios, ...)	Evaluación (cómo se evaluará, si procede y criterios de valoración)
El proyecto de investigación educativa	Recursos docentes y bibliografía especializados en investigación educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los elementos más relevantes en la contextualización de la investigación docente. - Identificar los objetivos de investigación. - Proponer un enfoque, planificación y etapas para un proyecto de investigación. - Familiarizarse con el análisis de resultados y transferencia. - Familiarizarse con la evaluación de un proyecto de investigación. 			
El proyecto de innovación educativa	Recursos docentes y bibliografía especializados en innovación docente.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los elementos más relevantes en la contextualización de la innovación. - Identificar los objetivos de innovación. 			

		<ul style="list-style-type: none"> - Proponer una planificación y etapas para un proyecto de innovación. - Familiarizarse con el análisis de los resultados alcanzados y transferencia. - Familiarizarse con la evaluación de un proyecto de innovación. 			
Metodologías docentes innovadoras	Recursos docentes y bibliografía en metodologías docentes innovadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar metodologías para el cambio social (en concreto Proyectos de Aprendizaje Servicio, Orientaciones hacia el emprendimiento, etc.). - Conocer y aplicar metodologías para favorecer la inclusión y la mejora del clima en el aula (en concreto, trabajo colaborativo, la mentorización, la mediación, etc.). - Conocer y aplicar metodologías disruptivas en el aula (en concreto, la Gamificación, la clase invertida, proyectos basados tecnologías digitales y medios online). 			
Diseño de un curso en Moodle	Recursos docentes y bibliografía especializada sobre este entorno.	<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la competencia digital -Conocer opciones técnicas y metodológicas para el seguimiento online de los estudiantes -Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones en el contexto de esta herramienta. 			

Diseño de actividades interactivas y distribución de las mismas a los estudiantes	Recursos docentes y bibliografía especializada sobre estas herramientas.	-Mejorar la competencia digital -Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la especialización cursada. -Conocer el potencial y funcionamiento de Google Workspace, entre otras herramientas, para el proceso de enseñanza aprendizaje en línea. -Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones en el contexto de esta herramienta.			
Diseño de otras actividades en el marco de una unidad didáctica	Recursos docentes facilitados por el profesor.	-Mejorar su competencia digital -Conocer estrategias y recursos de apoyo a la enseñanza, válidas para la elaboración de materiales educativos y para el diseño de metodologías docentes. -Descubrir las posibilidades de las TIC en la formación para avanzar en una educación significativa y personalizada. -Identificar retos y dificultades en la implantación de las metodologías activas y TIC en el aula.			
Infografías educativas	Internet y registro en espacios de generación gratuita de infografías	-Mejorar la competencia digital -Mejorar la capacidad de síntesis de los conocimientos adquiridos			
Unidades didácticas digitales con "exeelearning"	Acceso a Internet para descargar el programa exeelearning	-Mejorar la competencia digital -Generar unidades didácticas interactivas e innovadoras en formato web			
Edición de vídeo y videoanotaciones	Acceso a herramientas web de edición de vídeo y registro	-Mejorar la competencia digital -Realizar vídeos con contenidos concretos de			

	en la herramienta "Coannotation"	la disciplina que luego serán anotados generando una comunidad virtual de aprendizaje			
Indagación guiada con wequests	Acceso a espacios web que pueden generar websites en diferentes formatos	-Mejorar la competencia digital -Trabajar metodologías de trabajo por proyectos e indagación guiada con Internet			
Análisis de un artículo de carácter científico	Acceso a las bases de datos de documentación científica (Google Scholar, Scopus, etc.)	-Fomentar la lectura y análisis de artículos científicos			

Cronograma de asignatura y Plan de Trabajo por Semanas

Cronograma de asignatura.

¿Cuál es la duración total, en semanas, de la asignatura? ¿Y de cada una de las UD's que la componen, en función del número de créditos?

Plan de trabajo por semanas.

Cumplimentar la tabla de abajo considerando: ¿Cuál es el orden idóneo de realización de la actividad en cada UD (secuenciación)? ¿Qué tiempo estimado llevará al alumno realizar cada actividad, por ejemplo, lectura de UD, resolución de ejercicios, participación en foros, etc., considerando que el total debe sumar 25-30 horas por cada crédito que tenga la UD? (temporalización)

Semana	UD correspondiente	Actividad a realizar	Tiempo estimado (horas)
S1		1)	
		2)	
		3)	
		4)	
		5)	
S2		1)	
		2)	
		3)	
		4)	
		5)	
S3		1)	
		2)	
		3)	
		4)	
		5)	
S4		1)	
		2)	
		3)	
		4)	
		5)	

Sistema de Evaluación

Participación activa en el desarrollo de la materia, presencialmente y/o mediante teledocencia (Blackboard) y Campus Virtual (Moodle) (uso del chat, foros, e-mail, etc.) (20%)

Pruebas escritas presenciales de resolución de ejercicios teórico-prácticos, cuestionarios, test de evaluación y/o comentarios sobre los contenidos de la asignatura (10%)

Pruebas mediante el uso del Campus Virtual o vía telepresencial de resolución de ejercicios teórico-prácticos, cuestionarios, test de evaluación y/o comentarios sobre los contenidos de la asignatura – (10%)

Elaboración y/o presentación oral (telepresencial) o escrita de trabajos, informes o proyectos de la asignatura (30%)

Sistema de evaluación basado en la supervisión del portafolios digital de aprendizaje (con herramientas metodológicas diversas: Evaluación 360º, Rol playing, co-evaluación estudiantes-expertos, etc.) (30%)

Orientaciones finales

Referencias bibliográficas y web de interés para la asignatura

Bibliografía básica:

Albaladejo, J.A., Fernández, L., Gómez, M.A., Guerrero, D., Lázpita, A., López, C., Morillas, Rodríguez, M.E., Sánchez, G., Urquiza, V. (2016). *Pídele peras al olmo*. Delegación Territorial de Educación de Granada. Junta de Andalucía.

Bell, J. (2012). *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*. Guía para investigadores en educación y ciencias sociales. Barcelona: Gedisa.

Binaburo, I., Muñoz, B. *Educación desde el conflicto*. Guía para la mediación escolar.

Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

Colás, P. (2007). *La Investigación – Acción y la generación de conocimiento educativo*. En M. Campillo y A. Zaplana (Coord.): Investigación, educación y desarrollo profesional. Murcia: DM

Conde Vides, J. V.; García Luna, D.; García Rodríguez, J.; Hermiz Ramírez, A.; Moreno López, J. J.; Muñoz Solís, P. L.; Osorio Navarro, A., Ramos Martínez, H. (2020). *Manual Moodle 3.9 para el profesor*. Monografía (Manual). Rectorado (UPM), Madrid. <https://oa.upm.es/65760/>

Del Río, M. C. N., López, C. B., Molina, E. C., García, M. G. (2014). Enfoques de atención a la diversidad, estrategias de aprendizaje y motivación en educación secundaria. *Perfiles educativos*, 36(145), 65-80.

Farré, S. (2001). *Materiales del Postgrado Internacional de Resolución de Conflictos*. UOC.

Fernández, L., Gómez, M.A., Guerrero, D., Lázpita, A., López, C., Morillas, J.J., Rodríguez, M.E., Sánchez, G. (2015). *Hacer posible lo contrario. Enseñar y aprender de otra forma*. Delegación Territorial de Educación, Cultura y Deporte de Granada. Junta de Andalucía.

H5p.org (2022). H5P Documentation. <https://h5p.org/>.

Moodle.org (2022). Curso Moodle elemental.
[https://docs.moodle.org/all/es/Curso Moodle elemental](https://docs.moodle.org/all/es/Curso_Moodle_elemental)

Paredes, J. y De la Herrán, A. (Coords.). (2009). *La práctica de la innovación educativa*. Madrid: Síntesis.

Sánchez Delgado, P., Chiva Sanchis, I., Perales Montolio, M. J. (2015). Experiencia en la formación docente a través de la mentorización. *Revista electrónica de investigación educativa*, 17(1), 33-54.

Valderrama, B. (2016). *Desarrollo de competencias de mentoring y coaching*. Pearson Educación.

Bibliografía complementaria:

Adán, P. (2014). *Emprender con éxito*. Ed. Scilibro.

Buendía, L., González, D., Pozo, T. Sánchez, A. (2004). *Temáticas fundamentales en investigación educativa*. La Muralla.

Cebrián-Robles D. & Ruiz-Rey F. J. (2016). "OVA: Una herramienta de anotación de vídeo en entornos universitarios". En Cebrián-de-la-Serna, M.; Serrano-Angulo, J.; y Ruiz-Rey, F.J. (Eds.). *Tecnologías para la evaluación del prácticum y las prácticas externas en contextos multidisciplinares* (pp. 9-13). Málaga: Editor GTEA, Universidad de Málaga. ISBN 978-84-608-9250-2.

Fernández Ballesteros, R. (Ed.) (2001). *Evaluación de programas. Una guía práctica en ámbitos sociales, educativos y de salud*. Síntesis.

Juncosa, I. F (2017). *La mentoría social como herramienta de intervención socioeducativa*. Trabajo fin de grado en Educación Social de la Universidad de Ramón Llull.

Rodríguez, C., Gutiérrez, J., Pozo, T. (2007). *Fundamentos conceptuales y desarrollo práctico con SPSS de las principales pruebas de significación estadística en el ámbito educativo*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

Rodríguez, S., Gallardo, M.A., Olmos, M.C., Ruiz, F. (2006). *Investigación educativa: metodología de encuesta*. Granada: GEU.

Romero Díaz de la Guardia, J.J., Sola Martínez, T., Trujillo Torres, J.M. (2015). Posibilidades didácticas de las herramientas Moodle para producción de cursos y materiales educativos. *Digital Education Review*, 28, pp. 59-76.

Ruiz-Rey, F. J. y Cebrián-Robles, D. (2018). Anotaciones de vídeo y estilos de aprendizaje en el Máster de Secundaria de Matemáticas. *VIII Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje*. (pp. 678-692). Barranquilla (Colombia): Grupo de Investigación interinstitucional ESAPIDEX-B. Recuperado de <https://cutt.ly/krPIpNt>.

Sainz De Abajo, B.; De La Torre-Díez, I.; López-Coronado, M.; Aguiar Pérez, J.; De Castro Lozano, C. (2019). "Aplicación plural de herramientas para gamificar. Análisis y comparativa". En IN-RED 2019. *V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Editorial Universitat Politècnica de València. 990-999. <https://doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10467>

Samson, R., Molina Vicente, E., Massana Molera, Ballús Pujol, A. (2021). "Evaluación de la calidad de las aulas Moodle en la Universidad de Vic - Universidad Central de Cataluña". En Sein-Echaluze Lacleta, M.L., Fidalgo Blanco, A. & García-Peñalvo, F.J. (Eds). *Innovaciones docentes en tiempos de pandemia*. Actas del VI Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación. CINAIC 2021 (pp. 497-501). Zaragoza. Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza.

Sevillano, M.L., Bartolomé, D., Pascual, M. A. (2007). *Investigar para innovar en la enseñanza*. Madrid: Pearson Educación.

Valderrama, B. (2011). Las bases psicológicas del coaching y el mentoring. *Capital Humano*, 251, 62-70.

Valverde A., Ruiz, C., García, E., Romero, S. (2013). Innovación en la orientación universitaria: la mentoría como respuesta. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (6), 87-112.