

## PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2025/2026

Identificación y características de la asignatura					
Código	500454				
Denominación (español)	<b>Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Social</b>				
Denominación (inglés)	Information and Communication Technologies in Social Education				
Titulaciones	Grado de Educación Social				
Centro	Facultad de Formación de Profesorado				
Módulo	Formación Básica				
Materia	Educación				
Carácter	Básico	ECTS	6	Semestre	2
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
María Rosa Fernández Sánchez		1504-0-4		rofersan@unex.es	
Área de conocimiento	Didáctica y Organización Escolar				
Departamento	Ciencias de la Educación				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	-				
Competencias					
<p>CE20. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito del contexto profesional.</p> <p>CE7. Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.</p> <p>CT7. Capacidad de autocrítica y crítica en el trabajo en equipo.</p> <p>CT17. Apertura hacia el aprendizaje a lo largo de toda la vida.</p>					
Contenidos					
<p>Descripción general del contenido: Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Social, tienen un carácter básico, aplicado y transversal. Sus contenidos se centran, por un lado, en los medios y recursos tecnológicos para la Educación Social; y por otro lado, en el diseño y elaboración de materiales educativos sociales para la práctica del Educador/a Social.</p>					
Temario					
<p>Denominación del tema 1: Educación y tecnologías digitales: retos éticos, pedagógicos y sociales en la era de la Inteligencia Artificial.</p> <p>Contenidos del tema 1:</p> <p>1.1. Entender el presente: tecnologías digitales en la educación, inteligencia artificial e implicaciones pedagógicas, sociales y éticas. La sostenibilidad digital en educación.</p>					

- 1.2. La multialfabetización: competencias para la ciudadanía del siglo XXI.
- 1.3. La Tecnología Educativa en la Educación Social.
- 1.4. Entornos y redes personales de aprendizaje (PLE/PLN). Ecosistemas de aprendizaje abierto y colaborativo
- 1.5. La competencia digital y mediática en Educación Social. Aprendizaje crítico de medios.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Portafolio digital, retos.

Denominación del tema 2: Diseño y elaboración de materiales educativos digitales.

Contenidos del tema 2:

- 2.1. Educación Abierta y Recursos Educativos Abiertos (REA).
- 2.2. Fases del diseño y elaboración de materiales educativos digitales.
- 2.3. Gamificación, aprendizaje basado en retos y storytelling para la intervención socioeducativa.
- 2.4. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicado a recursos digitales inclusivos.
- 2.5. Herramientas y aplicaciones emergentes para la creación de materiales educativos digitales.

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Diseño de materiales y recursos educativos digitales, portafolio digital, retos.

Denominación del tema 3: Recursos tecnológicos didácticos I: los medios informáticos y telemáticos en la Educación Social.

Contenidos del tema 3:

- 3.1. Software libre y tecnologías éticas para la intervención educativa.
- 3.2. Redes sociales y plataformas colaborativas en contextos socioeducativos: análisis, uso profesional y prevención de riesgos.
- 3.3. Entornos virtuales de aprendizaje: estrategias didácticas en e-learning, b-learning y m-learning desde la Educación Social.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Diseño de materiales y recursos educativos digitales, portafolio digital, retos.

Denominación del tema 4: Recursos tecnológicos didácticos II: los medios audiovisuales en la Educación Social.

Contenidos del tema 4:

- 4.1. Uso educativo de la imagen en Educación Social.
- 4.2. Uso educativo del vídeo en Educación Social.
- 4.3. Videojuegos y serious games como estrategias de aprendizaje y cambio social.
- 4.4. Realidad aumentada, virtual y mixta como recurso en Educación Social.

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Diseño de materiales y recursos educativos digitales, portafolio digital, retos.

### Objetivos de desarrollo sostenible contemplados



### Actividades formativas

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Horas Gran grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento o TP	No presencia I EP
Tema	Total		GG	CH	L	O		
1	25,5	6			6		2	11,5
2	78,5	7,5			7,5		5,5	58
3	29	4,5			4,5			20
4	15	2,5			4,5			8
<b>Evaluación</b>	2	2						
<b>TOTAL</b>	150	22,5			22,5		7,5	97,5

GG: Grupo Grande (85 estudiantes).

CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)

O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)

S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

### Metodologías docentes

1. Exposición verbal: directiva y/o interactiva. Clases en grupo grande dirigidas a la exposición de los diferentes conceptos y procedimientos asociados a la materia con la ayuda de materiales bibliográficos y audiovisuales.
2. Discusión y debate sobre el contenido de la asignatura. La exposición verbal se combina con actividades de discusión y con cuestiones a responder por parte de los alumnos con objeto de que puedan construir nuevos conceptos a partir de conceptos conocidos (relacionados con otras asignaturas ya cursadas o con otros temas del programa con los que existan importantes interrelaciones).
3. Lectura, análisis, comentario y debate de materiales bibliográficos.
4. Visionado, análisis, comentario y debate de materiales audiovisuales (documentales, películas, etc).
5. Debates y discusión sobre temas de actualidad relacionados con la materia.
7. Experiencias y aplicaciones prácticas.
8. Búsqueda y consulta de material bibliográfico para realización de proyectos.
10. Diseño y desarrollo de proyectos. Esta actividad tiene como objetivo orientar y coordinar distintos aspectos del proyecto y de las sesiones formativas (delimitación del objeto del trabajo, estructura, selección bibliográfica, etc.) de forma autónoma, individual o en pequeños grupos.
19. Orientación, resolución de las dudas planteadas por el alumno y toma de decisiones. Seguimiento del trabajo no presencial del alumno. Seguimiento de trabajos individuales o en pequeños grupos. Consulta y asesoría individual y en grupo.
20. Exposición de los trabajos realizados de forma autónoma. Esta actividad está programada para que los alumnos expongan o presenten los trabajos y los materiales elaborados de forma autónoma.
21. Estudio de la materia y preparación de exámenes.
22. Realización de exámenes. Esta actividad tiene la finalidad de evaluar los resultados del aprendizaje de los alumnos en relación a los objetivos o competencias que se planteen en el plan docente de las asignaturas que conformen una materia.

### Resultados de aprendizaje

Los alumnos deben reflejar en sus distintas tareas formativas, actividades y exámenes de esta asignatura:

- Que saben utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en su ámbito de estudio y para el contexto profesional.
- Que saben elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención educativosocial.
- Que valoran el compromiso ético del educador social con su identidad y para su futuro desarrollo profesional a lo largo de toda la vida.
- Que saben trabajar en equipo y mantienen autocrítica y crítica en ello.

## Sistemas de evaluación

### Modalidad de evaluación continua

1. Pruebas y exámenes de desarrollo escritos/orales y/o pruebas objetivas (65%).
  - 1.1. Prueba escrita individual sobre los contenidos del programa de la asignatura (2,5 puntos sobre 10, 25%).
  - 1.2. Prueba individual o en grupo: Elaboración de un material educativo digital (4 puntos sobre 10, 40%).
2. Evaluación continua: Elaboración de trabajos, actividades, tareas, portafolios, protocolos, diarios y otros tipos documentos escritos (35%).
  - 2.1. Trabajo individual: Resolución de retos (1 puntos sobre 10, 10%).
  - 2.2. Portafolio Digital: Elaboración de un Portafolio Digital a través de un Blog individual (2,5 puntos sobre 10, 25%).

No se valorarán trabajos y actividades que contengan más de dos faltas ortográficas. El plagio en los trabajos y documentos generados para la asignatura conlleva la puntuación 0 (cero) en la parte correspondiente. Es necesario superar el Trabajo individual (2.1.) y las pruebas establecidas (1.1. y 1.2.) para poder hacer la media de calificaciones y aprobar la asignatura.

### Modalidad de evaluación global

De conformidad con el art. 4 de la Normativa de Evaluación de la UEx de 26 de octubre de 2020 (DOE de 3 de noviembre), el estudiante elegirá la modalidad global para las asignaturas con docencia en el segundo semestre, durante el primer cuarto del periodo de impartición de estas o hasta el último día del periodo de ampliación de matrícula si este acaba después de ese periodo. Para ello la profesora habilitará una consulta en el espacio virtual de la asignatura. Cuando un estudiante no indique oficialmente su decisión, se entenderá que opta por la evaluación continua. En cuanto a la evaluación global se garantiza en cualquier caso la calificación de 0 a 10 en todas las convocatorias (tal como establece la normativa de evaluación de la UEX). La prueba global consistirá en dos cuestiones: (1) entrega, en fecha establecida oficialmente para la prueba, de un material educativo digital que siga las indicaciones que se establecerán para el mismo (40%); (2) prueba escrita, en fecha establecida oficialmente para la prueba, sobre los contenidos de la asignatura con preguntas adicionales, a fin de que se pueda evaluar el conjunto de competencias requeridas en la asignatura (60%). Es necesario superar ambas cuestiones para poder hacer la media de calificaciones y aprobar la asignatura. Se recomienda que este alumnado se informe debidamente a través de los horarios de tutoría de la docente.

### Sistema de calificaciones

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente: la evaluación se calificará de 0 a 10, con expresión de un decimal, añadiendo la calificación cualitativa tradicional, según los siguientes rangos: de 0 a 4,9 (suspenso, SS); de 5,0 a 6,9 (aprobado, AP); de 7,0 a 8,9 (notable, NT); de 9,0-10 (sobresaliente, SB). La mención de “Matrícula de Honor” podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento del número de estudiantes matriculados en la asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que este sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

## Bibliografía (básica y complementaria)

### Básica

- Alba, C. (2016). *Diseño Universal de Aprendizaje. Educación para todo y prácticas de enseñanza inclusivas*. Morata.
- Area-Moreira, M. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales*. Universidad de La laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>
- Area-Moreira, M., & Pessoa, M. T. R. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- Bingham, T., & Conner, M. (2015). *The new social learning: Connect, collaborate, work*. Berrett-Koehler.
- Cabezas, M., & Casillas, S. (2019). Las Educadoras y Educadores Sociales ante la Sociedad red. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 27(104). <https://doi.org/10.1590/s0104-40362019002701360>
- Castañeda, L. Salinas, J., & Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *Digital Education Review*, 37, 241-268. <http://greav.ub.edu/der/>
- Dussel, I. (2017). ¿Qué significa educar la mirada hoy?. *Tramas. Educación, audiovisuales y tecnología*. <https://bit.ly/31ouaD4>
- Cerezo-Pizarro, M., Presentación-Muñoz, A., & Fernández-Sánchez, M.R. (2025). Feminismo, videojuegos y aprendizaje. Un análisis de la plataforma Steam desde una perspectiva educativa. *Comunicar*, 33(80). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15565354>
- Fernández de Castro, P., Sampedro, V., Aranda, D., & Moyano, S. (2020). *Educación social digital: una revisión sistemática*. <http://doi.org/10.7238/uoc.educacion.social.digital>
- Fernández-Sánchez, M.R., González-Fernández, A., & Acevedo-Borrega, J. (2023). Conceptual Approach to the Pedagogy of Serious Games. *Information*, 14(2), 132. <https://doi.org/10.3390/info14020132>
- Fernández-Sánchez, M. R., Sierra-Daza, M. C., & Valverde-Berrocoso, J. (2020). «Serious games» para la adquisición de competencias profesionales para el desarrollo social y comunitario. *Revista Prisma Social*, 30, 141-160. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3746>
- Fernández Sánchez, M.R., & Valverde Berrocoso, J. (2014). Comunidades de práctica: un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Comunicar*, 42, 97-105. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-09>
- Fernández Sánchez, M.R., & Sosa Díaz, M.J. (2016). La educación para la ciudadanía desde la perspectiva del e-learning social. Experiencias desde la confluencia de contextos formales y no formales. *Foro Educación*, 20, 253-281. <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2016.014.020.013>
- García-Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Universidad de Salamanca. <https://gredos.usal.es/handle/10366/131421>
- Gutiérrez-Martín, A., & Tyner, K. (2012). Alfabetización mediática en contextos múltiples. *Comunicar*, 38, 10-12. <http://doi.org/10.3916/C38-2012-02-00>
- Martínez-Pérez, A., Lezcano-Barbero, F., Casado-Muñoz, R., & Zabaleta-González, R. (2024). Las TIC en la educación social: trabajando bajo presión. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 87, 167-187. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3047>

- Martínez-Pérez, A., Lezcano-Barbero, F., Zabaleta-González, R., & Casado-Muñoz, R. (2023). Usage of ICT among Social Educators. An Analysis of Current Practice in Spain. *Education Sciences*, 13(3), 231. <https://doi.org/10.3390/educsci13030231>
- Milberg, T. (2025). *Why AI literacy is now a core competency in education*. World Economic Forum. <https://bit.ly/4n0LiHV>
- Moravec, J. W. (2008). *Knowmads in Society 3.0. Education Futures*. <http://www.educationfutures.com/2008/11/20/knowmads-in-society-30/>
- Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. *Comunicar*, 55(26). <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>
- Raposo-Rivas, M., & Cebrián de la Serna, M. (Coords). (2020). *Tecnologías para la formación de educadores en la sociedad del conocimiento*. Pirámide.
- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Océano.
- Sampedro, B.E. (2016). Las TIC y la educación social en el siglo XXI. *EDMETIC*, 5(1), 8-24. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v5i1.4014>
- Schrader, C. (2023). Serious Games and Game-Based Learning. In, Zawacki-Richter, O., Jung, I. (eds). *Handbook of Open, Distance and Digital Education*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6\\_74](https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_74)
- Sierra-Daza, M.C., & Fernández-Sánchez, M.R. (2022). Las tecnologías como elemento mediador de procesos de auto inclusión digital de mujeres rurales. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 64, 55-78. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.93288>
- Sierra-Daza, C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 7, 135-148.
- Scolari, C.A., & Rapa, F. (2019). *Media Evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas*. La Marca Editora.
- Torres, Á., & Romero, L.M. (2019). Gamificación, simulación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. En Á. Torres, L.M. Romero & J.P. Salgado (Coords.), *Juegos y sociedad: desde la interacción a la inmersión para el cambio social* (pp. 113-120). McGraw-Hill.
- Valverde-Berrocoso, J., & Fernández-Sánchez, M.R. (2013). Serious game para el aprendizaje en red. En F.I. Revuelta & G. Esnaola (Coords.). *Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula* (pp. 177-192). Laertes.

### Complementaria

- Adell, J., & Castañeda, L. (Coords.) (2013). *Entornos personales de aprendizaje. Claves para el ecosistema educativo en red*. Marfil. <http://www.um.es/ple/libro/>
- Elizondo, C. (2022). *Neuroeducación y diseño universal de aprendizaje: Una propuesta práctica para el aula inclusiva*. Octaedro.
- González-Fernández A, Revuelta-Domínguez F-I, Fernández-Sánchez MR. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.3390/educsci12010044>
- Martínez-Pérez, A., & Lezcano-Barbero, F. (2020). Percepción del Impacto de la Covid-19 en los Profesionales de la Educación Social que Trabajan con Menores. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 223-243. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.012>

- Martínez-Pérez, A. (2015). Uso y percepción de las TIC por educadores y educadoras sociales en su tarea profesional. *RES, Revista de Educación Social*, 20, 1-11.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. Fondo de Cultura Económica.
- Robinson, L., Schulz, J., Dodel, M., Correa, T., Villanueva-Mansilla, E., Leal, S., Magallanes-Blanco, C., Rodríguez-Medina, L., Dunn, H. S., Levine, L., McMahon, R., & Khilnani, A. (2020). Digital inclusion across the Americas and Caribbean. *Social Inclusion*, 8(2), 244-259. <https://doi.org/10.17645/si.v8i2.2632>
- Rodríguez-Torre, I., Gezuraga-Amundarain, M., & Darretxe-Urrutx, L. (2023). *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17171>
- Valverde-Berrocoso, J. (2008). El software libre y las buenas prácticas educativas con TIC. *Comunicación y Pedagogía*, 222, 48-55.
- Valverde-Berrocoso, J. (2010). El movimiento de «Educación Abierta» y la «Universidad Expandida». *Tendencias pedagógicas*, 16, 157-180
- Zemos98 (2012). *Educación Expandida*. Sevilla: Zemos98.

### Otros recursos y materiales docentes complementarios

Se facilitará material educativo digital, audiovisual, documentación y bibliografía adicional a través del espacio virtual de la asignatura.