

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	401438				
Denominación (español)	Organización y gestión de entornos tecnológicos de enseñanza-aprendizaje				
Denominación (inglés)	Organization and management technological teaching and learning environments				
Titulaciones	Máster en Educación Digital				
Centro	Facultad de Formación del Profesorado				
Módulo	Fundamentos científicos de la Tecnología Educativa				
Materia	Entornos tecnológicos de aprendizaje				
Carácter	Obligatorio	ECTS	6	Semestre	1
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					
CG2. Desarrollar capacidades de liderazgo para motivar y apoyar la innovación didáctica en diferentes contextos educativos, usando eficazmente las tecnologías para comunicar ideas, mostrar valores y promover actitudes favorables al cambio, sobre bases científicamente contrastadas. CE2. Saber aplicar conocimientos teórico-prácticos sobre Tecnología Educativa a cualquier situación o fenómeno vinculado con la Educación Digital, poniendo en juego sus capacidades profesionales e investigadoras para la resolución de problemas. CE4. Poseer una autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación del ámbito de la Tecnología Educativa y asumir su propio desarrollo profesional en el campo de la Educación Digital. 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. CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. 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. CT1. Presentar públicamente ideas, problemas y soluciones, de una manera lógica,					

estructurada, tanto oralmente como por escrito.

CT4. Adquirir los conocimientos metodológicos necesarios para afrontar los retos profesionales o de investigación de una forma ética y rigurosa.

Contenidos

Descripción general del contenido: Detección de necesidades educativas y caracterización de los entornos de aprendizaje. Visualización de los entornos de información, producción, interacción y exhibición. Disposición espacial y temporal de experiencias de aprendizaje en entornos enriquecidos. Composición de cada entorno de aprendizaje y enseñanza desde una perspectiva sistémica: insumos, acciones, producciones. Evaluación de la calidad formativa de los ambientes de aprendizaje.

Temario

Denominación del tema 1: Características, organización y gestión de entornos tecnológicos de enseñanza-aprendizaje.

Contenidos del tema 1:

- 1.1. Caracterización y composición de los entornos tecnológicos de aprendizaje.
- 1.2. Organización de entornos tecnológicos innovadores.
- 1.3. Sostenibilidad y organización de EVEA.
- 1.4. Gestión de Entornos y Redes Personales de Aprendizaje.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Webquest.

Denominación del tema 2: Gestión Educativa y tecnologías digitales.

Contenidos del tema 2:

- 2.1. Modelos organizativos de las tecnologías digitales para la educación.
- 2.2. El papel de las tecnologías digitales en la creación de Comunidades de Aprendizaje.
- 2.3. La gestión del conocimiento en el contexto de la Sociedad del Aprendizaje.

Denominación del tema 3: Organización del aula y del centro escolar para la educación digital.

Contenidos del tema 3:

- 3.1. El aula digital: funciones, estructura y organización.
- 3.2. Centros de recursos tecnológicos: diseño, funcionamiento y gestión.
- 3.3. Recursos humanos y roles clave en la organización de las tecnologías en los centros.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Webquest.

Objetivos de desarrollo sostenible contemplados



Actividades formativas

TEMA	TOTAL	Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)				TP	TA
		GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP		
1	1,8							0,3		0,3	0,2	1
2	1,8							0,3		0,3	0,2	1
3	1,8							0,3		0,3	0,2	1
Evaluación	0,6											0,6
Totales	6							0,9		0,9	0,6	3,6
		% Presencialidad					% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.

– 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).	– CAT: Clase asíncrona teórica. – CAP: Clase asíncrona práctica.						
– TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS). – TA: Trabajo autónomo del estudiante.							
Metodologías docentes							
Métodos de enseñanza-aprendizaje colaborativos. Método expositivo apoyado en materiales digitales interactivos y audiovisuales. Estudio de casos. Método de Proyectos. Orientación y tutoría individual y grupal. Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)							
Sistemas de evaluación							
<table> <tr> <th>Sistema de evaluación</th><th>Ponderación</th></tr> <tr> <td>Continua</td><td>80%</td></tr> <tr> <td>Final</td><td>20%</td></tr> </table>		Sistema de evaluación	Ponderación	Continua	80%	Final	20%
Sistema de evaluación	Ponderación						
Continua	80%						
Final	20%						
El sistema de evaluación se basa en la Evaluación Continua, que permite seguir el ritmo de aprendizaje según la planificación del aula, así como la asimilación progresiva de los conocimientos y competencias requeridos. Esta forma de evaluación se concreta en un conjunto de Pruebas de Evaluación Continuada (PEC). Para realizar las ponderaciones todas las actividades deben ser aprobadas, esto es, el alumnado debe obtener al menos un 5 en cada una de ellas. Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento; actualmente, el que aparece en el RD 1125/2003, artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0 - 4,9: Suspenso (SS), 5,0 - 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 - 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor. Siguiendo la Normativa de Evaluación vigente (DOE, N.º 212 de 3 de noviembre de 2020) la «elección de la modalidad de evaluación global corresponde a los estudiantes, que podrán llevarla a cabo, durante los plazos establecidos para cada una de las convocatorias de la asignatura». Estas solicitudes se realizarán a través de la herramienta «consulta» en el aula virtual de la asignatura, «durante el primer cuarto del período de impartición de la asignatura, o hasta el último día del período de ampliación de matrícula, si este acaba después de ese período».							

Resultados de aprendizaje
Conocer el sistema de detección de necesidades formativas de las organizaciones. Evaluar la calidad de las acciones formativas en educación digital. Conocer, analizar y evaluar las tendencias educativas con sustrato pedagógico y con evidencias didácticas de interés para el campo de la educación digital. Incorporar metodologías innovadoras a los procesos de formación en educación digital.
Bibliografía (básica y complementaria)
Adell, J., & Castañeda, L. (2013). <i>Entornos personales de aprendizaje. Claves para el ecosistema educativo en red</i>. Marfil. http://www.um.es/ple/libro Acaso, M., & Manzanera, P. (2015). <i>Esto no es una clase. Investigando la educación disruptiva en los contextos educativos formales</i>. Ariel, Fundación Telefónica. Area, M. (2020). La enseñanza semipresencial. Mezclando lo presencial y lo virtual. En M. Turull (Coord.), <i>Manual de enseñanza universitaria</i> (pp. 259-270). Octaedro. Archera, K., Savageb, R, Sanghera-Sidhub, S., & Wooda, E. (2014). Examining the effectiveness of technology use in classrooms: A tertiary meta-analysis. <i>Computer & Education</i>, 78, 140-149. Attwell, G. (2007). The Personal Learning Environments – the future of eLearning? <i>eLearning Papers</i>, 2(1). Recuperado de: http://www.elearningeuropa.info/files/media115161.pdf Baldoví, M. (2019). El aula del futuro: Más allá de la introducción de tecnología. 3rd International Virtual Conference on Educational Research and Innovation: CIVINEDU 2019. https://bit.ly/3FXdo1p Bates, T. (2019). <i>Teaching in a Digital Age. Guidelines for designing teaching and learning</i> https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/ Bates, T. (2020). 10 Lessons for a Post-Pandemic World from Covid-19 for Canadian universities and college. https://bit.ly/3tPzPid Bazelais, P., & Doleck, T. (2018). «blended learning» and traditional learning: a comparative study of college mechanics courses. <i>Education and Information Technologies</i>, 23(6), 2889–2900 . https://doi.org/10.1007/s10639-018-9748-9 Carbonell, J. (2015). <i>Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa</i>. Octaedro. Castañeda, L. Salinas, J., & Adell, J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. <i>Digital Education Review</i>, 37, 241-268. http://greav.ub.edu/der/ Correa García, R.I., & Fernández, M.L. (2002). Educación y tecnologías: miradas intemporales desde la organización escolar. <i>Comunicar</i>, 18, 96-100. https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C18-2002-15 Dabbagh, N., & Castañeda, L. (2020). The PLE as a framework for developing agency in lifelong learning. <i>Educational Technology Research and Development</i>, 68, 3041–3055. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09831-z Fletcher, J., Everattl, J., Mackey, J., & Fickel, L. H. (2020). Digital Technologies and Innovative Learning Environments in Schooling: A New Zealand Experience. <i>New Zealand Journal of Educational Studies</i>, 55(1), 91-112. https://doi.org/10.1007/s40841-020-00156-2 Fullan, M., Quinn, J., Drummy, M., & Gardner, M. (2020). <i>«Education Reimagined; The</i>

- Future of Learning». A collaborative position paper between New Pedagogies for Deep Learning and Microsoft Education.* <http://aka.ms/HybridLearningPaper>
- García-Aretio, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 9-32. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
- García-Tudela, P. A., Prendes-Espinosa, M. P., & Solano-Fernández, I. M. (2023). Future Classrooms in Spain: An analysis from teachers' perspective. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 67, 59-86. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.98627>
- Gómez-García, M., Alameda Villarrubia, A., Poyatos Dorado, C., & Ortega-Rodríguez, P. J. (2022). Future Classroom Lab: A project for the pedagogical redefinition of educational centers. *Revista Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 98(362), 133-152. <https://doi.org/10.47553/rifop.v98i36.2.94188>
- Groff, J. (2013). Technology-Rich Innovative Learning Environments. OECD - CERI Working Paper. <https://bit.ly/3sFSXRm>
- Haythornthwaite, C. (2015). Rethinking learning spaces: Networks, structures and possibilities for learning in the twenty-first century. *Communication, Research and Practice*, 1(4), 292-306. <https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1105773>
- León Gereño, M., Correa Gorospe, J.M., Jiménez de Aberasturi, E. & Ibáñez Etxeberria, A. (2008). La gestión del cambio tecnológico en los centros educativos del País Vasco: El papel de los directivos escolares. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 31, 39-57. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n31/n31art/art314.htm>
- Neuza, P. (2017). Redesigning Learning Spaces: What Do Teachers Want for Future Classrooms? En International Association for Development of the Information Society. <https://bit.ly/3MpXNd4>
- OECD (2010). *The Nature of Learning: Using Research to Inspire Practice*. OECD.
- Perines, H. (2018). ¿Por qué la investigación educativa no impacta en la práctica docente? *Estudios sobre Educación*, 34, 9-27. <https://doi.org/10.15581/004.34.9-27>
- Prendes, M.P., & Cerdán, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35-53. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Prendes, M.P., & Roman, M. (2017). *Entornos personales de aprendizaje: Una visión actual de cómo aprender con tecnologías*. Octaedro.
- Saari, A., & Decuyper, M. (2024). Governing by prototype and proto-practice: Topological configurations of future classroom labs. *Journal of Education Policy*. Scopus. <https://doi.org/10.1080/02680939.2024.2304567>
- Selwyn, N., & Jandric, P. (2020). Postdigital Living in the Age of Covid-19: Unsettling What We See as Possible. *Postdigital Science and Education*, 2, 989–1005. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00166-9>
- Serrano, J.L., Carrera, X., Brescó, E., & Suárez, C. (2019). Tratamiento crítico de la información de estudiantes universitarios desde los entornos personales de aprendizaje. *Educação e Pesquisa*, 45, 1-21. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945193355>
- Trask, S., Charteris, J., Edwards, F., Cowie, B., & Anderson, J. (2023). Innovative learning environments and student orientation to learning: A kaleidoscopic framework. *Learning Environments Research*. <https://doi.org/10.1007/s10984-022-09449-3>
- Trujillo, F., Álvarez, D., Montes, R., Segura, A., & García San Martín, M.J. (2020). *Aprender y educar en la era digital: marcos de referencia*. Fundación ProFuturo.
- UNESCO (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. UNESCO.
- Sasson, I., Yehuda, I., & Miedijensky, S. (2022). Innovative learning spaces: Class management and universal design for learning. *Learning Environments Research*,

25(3), 725-739. <https://doi.org/10.1007/s10984-021-09393-8>

Tena, R. & Carrera, M (2020). La Future Classroom Lab como marco de desarrollo del aprendizaje por competencias y el trabajo por proyectos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25(85), 449-468. <https://www.rmie.mx>

Valverde Berrocoso, J. (Coord.) (2015). *El proyecto de educación digital en un centro educativo*. Síntesis.

Valverde-Berrocoso, J., & Fernández-Sánchez, M. R. (2020). Instructional design in blended learning: Theoretical foundations and guidelines for practice. En A. V. Martín-García (Ed.), *Blended Learning: Convergence between Technology and Pedagogy* (Vol. 126, pp. 113-140). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-45781-5>

Otros recursos y materiales docentes complementarios

El estudiante dispondrá de recursos educativos digitales a través del aula virtual de la asignatura en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura.