



Información de la asignatura

Titulación: Máster Universitario en Innovación Tecnológica en Educación

Facultad: Magisterio y ciencias de la educación

Código: 1360006

Nombre: CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 1

Módulo: Diseño de Contenidos Digitales

Materia: Diseño de Contenidos Digitales

Carácter: Obligatorio

Departamento: Ciencias de la Educación

Tipo de enseñanza: Híbrido

Lengua/-s en las que se imparte: Español

Profesorado:

Soledad Gómez García (Profesora Responsable)

soledad.gomez@ucv.es

Organización del módulo

FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES	15	CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES	6	1/1
DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES		ANIMACIÓN DIGITAL	3	1/1



DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES		DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES	6	1/1
--------------------------------------	--	--------------------------------------	---	-----

Conocimientos recomendados

Paquete de oficina avanzado (procesador de textos, presentaciones y hojas de cálculo)
Manejo fluido de dispositivos móviles o tabletas digitales.
Compresión y descompresión de archivos.
Manejo avanzado del uso de herramientas de comunicación virtual (foros, correo electrónico, herramientas de videoconferencia (TEAMS)).

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

Código	Resultados de aprendizaje
R1	El alumnado desarrolla habilidades de búsqueda, selección y compartición de los medios y recursos interactivos.
R2	El alumnado adquiere las nociones fundamentales para la edición y el desarrollo de recursos multimedia utilizando diferentes herramientas tanto en versión off-line como de la Web 2.0.
R3	El alumnado desarrolla la creatividad adaptando recursos y generando los suyos propio.
R4	El alumnado diseña y adapta recursos TIC dirigidos a estudiantes con diferentes discapacidades.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son:
(valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

Código	Generales	Ponderación			
		1	2	3	4
CG1	Que los estudiantes sean capaces de crear materiales digitales adecuados a los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de herramientas TIC.				X
CG3	Que los estudiantes sean capaces de innovar su metodología docente incorporando la competencia digital en el aula.			X	
CG4	Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo con otros profesionales dentro y fuera del aula a través de las TIC.		X		
CG6	Que los estudiantes sean capaces de generar, compartir y divulgar el conocimiento académico y profesional.				X

Código	Básicas	Ponderación			
		1	2	3	4
CB7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.		X		
CB8	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.		X		

Código	Específicas	Ponderación			
		1	2	3	4
CE3	Que los estudiantes sean capaces de adaptar programas, diseñar recursos y materiales para el alumnado con necesidades educativas específicas utilizando las TIC.			X	
CE5	Que los estudiantes desarrollen habilidades de búsqueda y selección de contenidos y recursos educativos e interactivos				X
CE18	Que los estudiantes manejen aplicaciones y herramientas de la web 2.0 para la generación y edición avanzada de recursos multimedia en todos los formatos (recursos educativos, imagen, audio, gif animados, vídeos y animaciones interactivas).				X

Código	Transversales	Ponderación			
		1	2	3	4
CT1	Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.				X



CT2	Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.				X
CT3	Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional				X

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1. El alumnado desarrolla habilidades de búsqueda, selección y compartición de los medios y recursos interactivos.	15	Rúbrica
R2. El alumnado adquiere las nociones fundamentales para la edición y el desarrollo de recursos multimedia utilizando diferentes herramientas tanto en versión off-line como de la Web 2.0.	30	Rúbrica
R3. El alumnado desarrolla la creatividad adaptando recursos y generando los suyos propio.	40	Rúbrica
R4. El alumnado diseña y adapta recursos TIC dirigidos a estudiantes con diferentes discapacidades.	5	Rúbrica
Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales-virtuales de la participación activa en las clases teórico-prácticas, los seminarios y las tutorías	10	Informe
<p>Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo 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".</p> <p>De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece.</p> <p>Los criterios de concesión de "Matrícula de Honor" se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de "Observaciones" del sistema de evaluación de la guía docente.</p>		



Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	Clase magistral Participativa: Exposición de contenidos por el profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula, que requieren del feed-back y la participación del alumnado
M2	Clases Prácticas. Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor. Estudio de casos, problemas, estudio de campo, búsqueda de datos, análisis de programas, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.
M3	Tutoría Presencial. Atención personalizada al estudiante de forma presencial, individualmente o en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados.
M4	Evaluación Presencial. Conjunto de pruebas orales y/o escritas, exposición y/o defensa de trabajos, empleadas en la formación inicial formativa o aditiva del estudiante.
M5	Tutoría Virtual. Atención personalizada al estudiante de forma virtual e individual, empleando la plataforma de la universidad (https://campusvirtual.ucv.es). Período de instrucción u orientación realizado por un profesor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados, ayudar en la realización de las actividades de evaluación continua, etc.
M6	Vídeoconferencia. Sesión formativa a través de una herramienta de videoconferencia integrada en el campus virtual que implica la participación y/o exposición y el grupo-clase en tiempo real.
M7	Proyecto. Trabajo práctico supervisado por un docente para la consecución de un producto final donde se establecen previamente una serie de objetivos a alcanzar. El proyecto incluye una serie de actividades interrelacionadas para la consecución de los objetivos. Implica la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas aprendidas previamente para satisfacer el desarrollo del mismo.
M8	Trabajo Individual. Estudio del alumno: preparación individual y/o grupal de lecturas, ensayos, mapas conceptuales, resolución de problemas, trabajos y memorias, para exponer o entregar en clases presenciales, en la evaluación presencial y/ o en las tutorías presenciales de pequeño grupo, pudiendo emplear también para su entrega en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es).
M9	Sesión Virtual Asíncrona: Exposición de contenidos por el profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula, que requieren del feed-back y la participación del alumnado en distintos tiempos
M10	Actividades de Evaluación Continua: Comentarios, resúmenes de libros, análisis críticos y elaboración de textos, reseñaciones, glosarios, pruebas, etc. que se diseñen para realizar individualmente o en equipo, para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de las diferentes materias y asignaturas, empleando la plataforma de teleformación https://campusvirtual.ucv.es



Presenciales

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
CLASE MAGISTRAL PARTICIPATIVA	R1, R2, R3	M1	0,12
CLASES PRÁCTICAS	R1, R2, R3	M2	0,78
TUTORÍA PRESENCIAL	Todos los resultados	M3	0,12
EVALUACIÓN PRESENCIAL	Todos los resultados	M4	0,12
Total			1,14

A distancia

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
VIDEOCONFERENCIA	Todos los resultados	M6	0,12
TUTORÍAS VIRTUALES	Todos los resultados	M5	0,12
PROYECTO	Todos los resultados	M7	0,6
Total			0,84

Trabajo autónomo

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
TRABAJO INDIVIDUAL	Todos los resultados	M8	2,7
SESIÓN VIRTUAL ASÍNCRONA	Todos los resultados	M9	0,72

La asignatura y/o materia se organiza en **DOCENCIA VIRTUAL** y **TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO** con un porcentaje estimado en ECTS. Una adecuada distribución es la siguiente: **40%** para las Actividades Formativas DOCENCIA (60 horas) y **60%** para las de Trabajo Autónomo tutorizado (90 horas) para una asignatura de 6 créditos.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN CONTINUA	Todos los resultados	M10	0,6
Total			4,02

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

BLOQUE DE CONTENIDOS	Contenidos
1	Imagen Digital <ul style="list-style-type: none">* Aspectos teóricos y avanzados de la imagen digital* Repositorios de imagen digital* Edición y producción de imagen digital
2	Audio Digital <ul style="list-style-type: none">* Aspectos teóricos y avanzados del sonido digital* Repositorios de audio digital* Edición y producción de audio digital
3	Imagen Digital Vectorial <ul style="list-style-type: none">* Aspectos teóricos de la imagen digital vectorial* Repositorios de imagen digital vectorial* Edición y producción de imagen vectorial aplicado a la creación de insignias y logotipos educativos
4	Vídeo Digital y Vídeo tutoriales Educativos <ul style="list-style-type: none">* Aspectos teóricos y avanzados del vídeo digital* Repositorios de vídeo digital educativo* Edición y producción de vídeo digital y vídeo tutoriales
5	Recursos para la Docencia <ul style="list-style-type: none">* Repositorios de recursos y estrategias avanzadas de búsqueda y organización de recursos para la educación* Creación y edición de recursos para la docencia

Organización temporal del aprendizaje

BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	N.º de sesiones	Horas
Imagen Digital	1 semana	20
Audio Digital	1 Semana	20



Imagen Digital Vectorial	1 Semana	20
Vídeo Digital y Vídeo Tutoriales Educativos	4 semanas	75
Recursos para la Docencia	1 semana	15



Referencias

Almenara, J. C. (2012). Tendencias para el aprendizaje digital: de los contenidos cerrados al diseño de materiales centrado en las actividades. *El Proyecto Dipro 2.0. RED. Revista de Educación a Distancia*, (32), 1-27.

Barrio, M. G., García, S. Á., Galisteo, A., & Barrio, F. G. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1), 6.

Casamen Arizo, A. J., & Fuertes Loza, S. D. (2021). *Diseño de videos educativos para la capacitación docente en las herramientas tecnológicas Audacity y Canva en Cuarto Año de Educación General Básica* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Cervantes Delgado, C. P. (2023). *Uso de genially como herramienta para la creación de recursos educativos digitales en la asignatura de ciencias naturales de educación básica superior* (Bachelor's thesis).

García, J. L. C., González, R. L., & Carvalho, J. L. T. (2020). La búsqueda de información, la selección y creación de contenidos y la comunicación docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 241-267.

Gutiérrez-González, C., Caicedo, L. M., Maldonado, L. E., & Cubillos, Y. T. (2023). Análisis de la producción científica relacionada con Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), entre 2000–2021. *Revista de Investigación Educativa*, 41(1), 263-280.

Llorens Molina, J. A., & Cardona Serrate, F. (2020). Desarrollo de competencias transversales mediante la creación de screencasts por los estudiantes.

Marín-Suelves, D., Becerra-Brito, C. V., & Rego-Agraso, L. (2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil. Analizando las visiones del profesorado. *Digital Education Review*, (41).

Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *Revista Internacional de sociología de la educación*, 6(2), 243-268.

Rabajoli, G., & Ibarra, M. (2012). Recursos digitales para el aprendizaje. *Recuperado de: [http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela% 20rabajoli% 20Webinar2012. pdf](http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf)*.

Vellojín, J. J. R., Acosta, L. F. C., & Arias, A. X. M. (2022). Producción de recursos educativos digitales bajo un enfoque innovador que faciliten los procesos de aprendizaje en entornos virtuales. *Acta Scientiæ Informaticæ*, 6(6), 1-6.

Zapata Castaño, L. F. (2021). *Modelo de gestión de producción de recursos educativos digitales* (Master's thesis, Maestría en Gerencia de Sistemas de Información y Proyectos Tecnológicos Virtual).

RECURSOS DE INTERNET

- [Manual para la creación de Recursos Educativos Digitales](#)
- www.gimp.org.es/
- <http://audacity.sourceforge.net/>
- <http://www.inkscape.org/es/>



Listado de páginas web dónde encontrar recursos multimedia con licencia Creative Common (o de uso libre):

- <http://search.creativecommons.org>
- www.flickr.com/creativecommons
- <http://flickrcc.bluemountains.net/flickrCC/index.php#>
- <http://compfight.com/> (Buscar la imagen y en el panel de la izquierda seleccionar la opción Creative Commons)
- <http://focacclipart.net23.net/>
- <http://www.xtec.cat/dnee/mic/index.htm>
- <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>
- <http://www.iconfinder.com> (las búsquedas se realizan en inglés)
- <http://mediateca.educa.madrid.org/>
- <http://en.openphoto.net/>
- <http://www.freefoto.com>
- <http://pdphoto.org/>
- <http://www.stockvault.net/>
- <http://www.morguefile.com/archive/>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Public_domain_image_resources#Objects
- <http://www.musicalibre.es/MUSICA/index.php> (recursos audio)
- <http://www.jamendo.com/es/> (recursos audio)



Universidad
Católica de
Valencia
San Vicente Mártir

Guía Docente

Curso 2024-2025
Asignatura

Adenda a la guía docente de la asignatura