

GUÍA DOCENTE

Máster Universitario en
Metodologías Activas e
Innovadoras

**Tecnopedagogía e
innovación**

Curso académico 2026/27

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Equipo docente	3
1.3.	Presentación de la asignatura.....	4
1.4.	Resultados de aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	5
3.	Metodologías docentes	5
4.	Actividades formativas	6
5.	Evaluación.....	6
5.1.	Sistema de evaluación	6
5.2.	Sistema de Calificación	7
6.	Bibliografía.....	8
7.	Anexo I. Requisitos Técnicos Proctorización	8

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

Datos de la asignatura	Asignatura	Tecnopedagogía e innovación
	Código Asignatura	2610-11_1MaMEI_OL-ES_107A
	Titulación	Máster Universitario en Metodologías Activas e Innovadoras Título oficial de la Universidad Internacional de la Empresa
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Obligatoria
	Curso	Primero
	Semestre	Segundo
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Virtual
	Dedicación al estudio recomendada por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Dña. Natalia Orenes Martínez
-----------------	------------------------------

1.3. Presentación de la asignatura

La asignatura Tecnopedagogía e innovación aborda la integración educativa de las tecnologías como un proceso pedagógico, crítico y sistemático, orientado a transformar las prácticas docentes y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se analizarán los fundamentos psicopedagógicos que sustentan el uso de recursos tecnológicos, los principales modelos tecnopedagógicos y la evolución de los entornos digitales de aprendizaje. Asimismo, se estudiará el impacto de la tecnología según las características del alumnado y del contexto, atendiendo a sus posibilidades para favorecer la personalización, la participación, la comunicación, la autonomía y la construcción significativa del aprendizaje.

A lo largo de la asignatura se trabajará el diseño de propuestas educativas que integren tecnologías digitales de forma crítica, pedagógicamente fundamentada y coherente con los objetivos de aprendizaje. Se analizarán estrategias metodológicas activas mediadas por tecnologías, así como experiencias desarrolladas en entornos convencionales, híbridos, virtuales y no convencionales. También se abordarán los procesos de transformación metodológica y organizativa de los centros educativos, la integración de competencias digitales, comunicativas y sociales y la incorporación de tendencias emergentes, incluida la inteligencia artificial. De este modo, el alumnado aprenderá a desarrollar proyectos de innovación educativa con una fundamentación metodológica sólida, capaces de responder a distintos perfiles, contextos y necesidades formativas.

Finalmente, la asignatura promoverá una valoración crítica de la innovación y de los procesos de mejora continua. Se analizarán criterios pedagógicos, tecnológicos, éticos, deontológicos, sostenibles y de calidad que permitan evaluar la pertinencia y el impacto de las propuestas tecnopedagógicas, evitando que la innovación se reduzca a la mera incorporación de herramientas novedosas. El alumnado reflexionará sobre el papel del docente como diseñador, facilitador e impulsor de procesos de transformación educativa, así como sobre la accesibilidad, la equidad, la privacidad, la transparencia y el uso responsable de la tecnología y la inteligencia artificial. Así, se favorecerá el diseño de experiencias de aprendizaje innovadoras, escalables, personalizadas y sostenibles, orientadas a la mejora de la práctica educativa y a las demandas futuras de la sociedad.

1.4. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO ASIGNADOS

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

CC02.- Comprender los fundamentos psicopedagógicos que sustentan el uso de diferentes recursos tecnológicos en el aula.

CC04.- Conocer el impacto del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje según la tipología de estudiante.

CC05.- Reconocer los criterios éticos, deontológicos y de calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores.

CC07.- Comprender la interrelación entre la innovación educativa y la mejora continua en los diferentes entornos de aprendizaje.

HD01.- Desarrollar proyectos de innovación educativa con una fundamentación metodológica sólida.

CP02.- Integrar competencias digitales, comunicativas y sociales para actuar con solvencia en entornos de aprendizaje híbridos o virtuales.

CP03.- Evaluar el proceso de transformación de un centro educativo hacia un modelo más innovador y tecnológico.

CP05.- Implementar las principales tendencias psicopedagógicas y tecnológicas (incluyendo IA) para construir experiencias de aprendizaje innovadoras y escalables que respondan a las demandas futuras de la sociedad.

CP06.- Diseñar experiencias en entornos híbridos, virtuales y no convencionales con foco en la personalización del aprendizaje.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA:

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Analizar los fundamentos y modelos tecnopedagógicos contemporáneos.

RA.2.- Diseñar propuestas educativas que integren tecnologías digitales de forma crítica, pedagógica y coherente.

RA.3.- Aplicar estrategias metodológicas activas mediadas por tecnologías.

RA.4.- Interpretar prácticas innovadoras en el ámbito tecnopedagógico.

RA.5.- Reflexionar sobre el papel del docente como diseñador, facilitador e impulsor de procesos tecnopedagógicos.

2. Contenidos/temario

- Evolución y enfoques actuales de la tecnopedagogía.
- Entornos digitales de aprendizaje.
- Diseño tecnopedagógico y transformación metodológica.
- Innovación educativa y mejora continua.
- Aspectos éticos, críticos y sostenibles

3. Metodologías docentes

- Lección magistral participativa.
- Estudio de casos.
- Aprendizaje Basado en Problemas o Problem Based Learning.
- Simulación.
- Aprendizaje basado en el juego (Game-based Learning, Serious Games).
- Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL).
- Observación.
- Aprendizaje Basado en Entornos Laborales.
- Seguimiento.

4. Actividades formativas

Actividad formativa	Número de horas	Horas de interactividad síncrona
Clases expositivas síncronas	10	10
Seminarios síncronos	2	2
Clases prácticas síncronas	10	10
Actividades Dirigidas Asíncronas	24	0
Trabajo autónomo	102	0
Prueba de evaluación final	2	2
TOTAL	150	24

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Sistema de Evaluación	Ponderación
-----------------------	-------------

Actividades de evaluación continua*	50%
Ponderación de cada actividad: Resolución de problemas (20%) Estudio de casos (30%)	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Pruebas objetivas*	50%

***Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de evaluación continua y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita. En caso de no superar al menos una de las dos partes, se mantendrá la media ponderada obtenida, aunque la calificación final no podrá ser superior a 4 puntos. Por tanto, si la media ponderada resultase igual o superior a 5, la calificación final será de 4 puntos.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán los mismos resultados de aprendizaje utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de “Suspenso” o “No presentado”.

5.2. Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

En cada una de las actividades realizadas se medirá **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

6. Bibliografía

- Bozkurt, A., Crompton, H., Farrow, R., Kukulska-Hulme, A., Dron, J., West, R., Palalas, A. (Aga), Bower, M., Xiao, J., Tlili, A., Henriksen, D., Pazurek, A., Huijser, H., Chiu, T. K. F., Jandrić, P., Jordan, K., Curry, J., Kimmons, R., Cukurova, M., ... Asino, T. I. (2026). Redefining educational technology: A critical collaborative inquiry. *Open Praxis*, 18(2), 192–211. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.18.2.1117>
- Cabero-Almenara, J., Valencia-Ortiz, R., & Llorente-Cejudo, C. (2022). Ecosistema de tecnologías emergentes: realidad aumentada, virtual y mixta. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (23), 7–22. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.1148>
- Carvalho, L., Castañeda, L., & Yeoman, P. (2023). The “birth of doubt” and “the existence of other possibilities”: Exploring how the ACAD Toolkit supports design for learning. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 12(2), 340–359. <https://doi.org/10.7821/naer.2023.7.1494>
- Castañeda, L., Marín, V. I., & Villar-Onrubia, D. (2024). Relational topologies in the learning activity spaces: Operationalising a sociomaterial approach. *Educational Technology Research and Development*, 72(5), 2793–2815. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10296-z>

Holmes, W., & Porayska-Pomsta, K. (Eds.). (2022). *The ethics of artificial intelligence in education: Practices, challenges, and debates*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429329067>

Mishra, P., Warr, M., & Islam, R. (2023). TPACK in the age of ChatGPT and generative AI. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 39(4), 235–251.
<https://doi.org/10.1080/21532974.2023.2247480>

Selwyn, N., Ljungqvist, M., & Sonesson, A. (2025). When the prompting stops: Exploring teachers' work around the educational frailties of generative AI tools. *Learning, Media and Technology*, 50(3), 310–323.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2537959>

Williamson, B., Macgilchrist, F., & Potter, J. (2024). Against contextlessness in *Learning, Media and Technology*. *Learning, Media and Technology*, 49(3), 335–338.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2024.2374266>

7. Anexo I. Requisitos Técnicos Proctorización

“Los requisitos técnicos y de sistema para usar la aplicación de supervisión de exámenes (*Proctoring*) son:

- Windows 10 o superior
- MacOS X o superior
- Linux Ubuntu 20 o superior
- Navegadores recomendados: Google Chrome, Microsoft Edge, Opera (no compatible con Safari ni FireFox)
- Conexión a internet estable”

Tabla 1.

Requisitos Técnicos para el Uso de Proctoring SMOWL

SO	Windows 10+	MacOS 10.15+	Linux Ubuntu 20 y 22
Procesador	Intel premium 4+	Intel premium 4+	Intel premium 4+
Espacio en disco duro	250MB	250MB	–
RAM	2GB**	2GB**	2GB**
Velocidad de subida	0.077Mbps – 0.165Mbps	0.077Mbps – 0.165Mbps	0.077Mbps – 0.165Mbps
Cámara	640×480 p	640×480 p	640×480 p
Micrófono	Todo tipo de micrófonos, interno o externo	Todo tipo de micrófonos, interno o externo	Todo tipo de micrófonos, interno o externo



universidadunie.com

 Planeta Formación y Universidades