



Innovación,  
Gobernanza y  
Tecnología  
**Máster Universitario  
en Gobernanza  
Educativa**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Innovación Gobernanza y Tecnología

**Titulación:** Máster Universitario en Gobernanza Educativa

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** A distancia

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Alicia Alvarado Escudero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. 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.

**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.

**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.

**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.

Competencias generales:

**CG2** Distinguir las herramientas necesarias para la gestión de personas en las instituciones educativas, en beneficio de toda la comunidad educativa y de sus diversos entornos de actuación.

**CG3** Analizar información proveniente de diferentes fuentes en educación para la interpretación y resolución de problemas.

Competencias específicas:

**CE04** Utilizar diferentes herramientas digitales que faciliten la gestión y la comunicación dentro de los centros educativos.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Reconocer la importancia de la gobernanza en Internet como instrumento de acceso a la información y la educación.
- Entender y aplicar la Gobernanza a través de las TIC en la orientación, calidad y eficacia de la educación.
- Interpretar cómo se ha desarrollado y cómo funciona el uso de las TIC para la implementación de la Gobernanza y la participación colectiva.
- Identificar las herramientas audiovisuales, informáticas y digitales de uso más frecuente en la organización y gobernanza de centros.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

1. La gobernanza de Internet como herramienta de acceso a la educación.
2. Las tecnologías digitales y los proyectos TIC en la gobernanza de los centros educativos.
3. Las TIC como herramientas de participación en centros educativos
4. eGobernanza: innovación y participación de la comunidad educativa.

### 2.3. Contenido detallado

#### 1. Tecnología e Internet en Educación

Acceso a la tecnología e Internet en Educación.  
Tendencias TIC a raíz de la pandemia por COVID-19.  
Marco normativo para el uso TIC e Internet en Educación.

#### 2. Gobernanza de la tecnología en el centro

La tecnología en el Proyecto Educativo del Centro (PEC).  
Política para el uso de la tecnología en el aprendizaje.  
Reflexiones para un Proyecto de Educación Digital (PED).

#### 3. Transformación Digital Educativa

Transformación digital.  
Transformación digital educativa.  
Digitalización del centro educativo.

#### 4. Ecosistema digital y Portafolio TIC

Ecosistema digital de un centro educativo.  
Estrategia de digitalización del centro.  
Portafolio de digitalización del centro.

#### 5. La tecnología en la revolución educativa

Revolución educativa  
Tecnología digital en las tendencias educativas.

#### 6. TICs como apoyo de la participación

Participación en el contexto actual  
Soporte TIC a la participación comunitaria  
Participación y desarrollo de la competencia digital

#### 7. Gestión de la innovación en el centro

Definición de innovación  
Innovación en el centro educativo  
Gestión de la innovación  
Cultura de innovación en el centro

#### 8. Innovación y participación comunitaria

Pensamiento de diseño: origen y principio  
Etapas y herramientas del Pensamiento de Diseño  
Otras herramientas para la innovación: Design Sprint  
Innovación, participación y gobernanza

### 2.4. Actividades formativas

Modalidad a distancia:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD SÍNCRONA
AF1	Clases teóricas síncronas y asíncronas	12	50%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	12	50%
AF3	Tutorías	6	50%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	62	0%
AF5	Actividades de evaluación	8	13%

### 2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos.

		Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
<b>MD2</b>	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
<b>MD3</b>	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
<b>MD4</b>	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

1. 0 – 4,9 Suspenso (SS)
2. 5,0 – 6,9 (Aprobado (AP)
3. 7,0 – 8,9 Notable (NT)
4. 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia 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”.

#### 3.2. Criterios de evaluación

Modalidad: A distancia

##### Convocatoria ordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación en foros y actividades tutorizadas	5%	10%
SE2. Actividades dirigidas	15%	30%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	80%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE2. Actividades dirigidas	20%	40%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	80%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

Presencialidad síncrona de, al menos, el 50% de las clases tanto teóricas como prácticas. En los programas que se imparten en modalidad a distancia la asistencia síncrona a las mismas no es obligatoria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

Batanaz, L. (2003). *Organización escolar: bases científicas para el desarrollo de las instituciones educativas*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba.

Bazarra, L. y Casanova, O. (2013). *Directivos de escuelas inteligentes*. SM.

OCDE (2015). *Teaching in Focus*. OCDE.

OCDE (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina*. OCDE

#### Bibliografía recomendada

Alegre, O. (2008). Diversidad de escenarios para variedad de usuarios: utilización de portales y foros. *Nuevas tecnologías en Educación social*. McGraw-Hill.

McIntosh, E. y Trujillo, F. (2016). *Pensamiento de Diseño en la escuela*. SM.

Ortega, I. et al. (2015). Aprendizaje ubicuo de los nuevos aprendices y brecha digital formativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46),155-166.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/gobernanza-educativa/#profesores>