

<p><b>DENOMINACIÓN DE LA MATERIA</b>  <b>MATERIA 2.8. HUMANIDADES DIGITALES</b>  <b>MATERIA 2.8. FACILITACIÓN DEL APRENDIZAJE EN ENTORNOS DIGITALES</b></p>	<p><b>Créditos ECTS</b>  <b>6 ECTS OPT.</b></p>
<p><b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b>  <b>Módulo de especialización. Primer curso. Segundo semestre</b></p>	<p><b>Modalidad</b>  Semi-presencial</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS (Real Decreto 822/2021):</b>  <b>CB7</b> - 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.  <b>CB8</b> - 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.</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b>  <b>CG1</b> - Adaptabilidad y pensamiento flexible: La aptitud de pensar e idear soluciones y respuestas más allá de lo común y estipulado por norma. Dar respuesta a inesperadas circunstancias del momento y posibles del futuro.  <b>CG4</b> - Nuevas formas de comunicación (digital): Capacidad de evaluar críticamente y desarrollar contenido que utiliza nuevas formas de comunicación (new media), aprovechando estos medios para una comunicación persuasiva. Se requerirán habilidades más sofisticadas para generar presentaciones que capten la atención y sean visualmente estimulantes, alejándose de las diapositivas estáticas.  <b>CG6</b> - Colaboración Virtual. Habilidad para trabajar de forma colaborativa, eficaz y productiva, impulsar la participación de otros, y demostrar presencia y proactividad como miembro de un equipo virtual.  <b>CG7</b> - Transdisciplinaridad e interdisciplinariedad. Transdisciplinaridad, conocimiento y capacidad de entender conceptos a través de múltiples disciplinas. Se requiere un profundo conocimiento de al menos un campo y tener la capacidad de entender el lenguaje de una amplia gama de disciplinas para hallar soluciones a diferentes dificultades de una investigación.  <b>CG8</b> - Creatividad e innovación. Habilidad para dar soluciones y respuestas más allá de lo rutinario o lo que está estipulado por norma generando ideas e impulsando propuestas novedosas.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>  <b>CE2</b> - Reflexionar de manera crítica sobre la práctica profesional y los proyectos realizados en el ámbito de la innovación dirigida a la facilitación de los aprendizajes para poder mejorar dicha práctica e impulsar proyectos de innovación.  <b>CE5</b> - Analizar críticamente los distintos enfoques, avances y tendencias sobre el impacto sociocultural y educativo de la digitalización en la sociedad del siglo XXI  <b>CE6</b> - Facilitar procesos de aprendizaje, ayudando a cada alumno/a definir sus objetivos y proporcionándole herramientas y contextos adecuados para el desarrollo de dichos aprendizajes  <b>CE10</b> - Diseñar y aplicar proyectos de investigación en ámbitos de innovación educativa que respondan a las necesidades del contexto y a la mejora de la calidad de la misma.</p>	
<p><b>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</b>  <b>CE 2.1.</b> - Analiza críticamente los proyectos y las prácticas llevadas a cabo en procesos de innovación.  <b>CE 5.1-</b> Identifica y reflexiona sobre el impacto de los enfoques, avances y tendencias digitales en la sociedad del siglo XXI y aplica criterios pedagógicos en el diseño de proyectos digitales.  <b>CE6.1-</b> Desarrollar la facilitación de procesos de aprendizaje en entornos digitales que ayuden a cada alumno/a a definir su propósito, proporcionando herramientas de aprendizaje adecuadas al entorno digital en el que se desarrolla dicho aprendizaje.</p>	

CE10\_ Diseña experiencias de aprendizaje mediadas por herramientas digitales para facilitar el aprendizaje individual y colectivo

**Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

- MT1 Análisis de casos
- MT5 Retos

**Actividades formativas**

**ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (20% PRESENCIALIDAD)**

Actividades presenciales: 20%

- A12 Bootcamps-12,5 horas
- A10 Seminarios-12,5 horas
- A01 Presentación de teoría y conceptos asociados al módulo por parte de profesorado interno -5 horas

Actividades no presenciales: 80%

- N02 Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales -62,5 horas
- N03 Desarrollo, redacción y presentación de trabajos grupales -50 horas
- N12 Intervención con el tutor de las actividades derivadas del trabajo en formato de seminarios y webinars-7,5 horas

**Sistema de evaluación de la adquisición de competencias**

- S08 Informes, memoria, trabajos escritos...: 70%
- S02 Presentación de storytelling: 15%
- S12 Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 15%

**Breve resumen de contenidos**

- **Skills de la persona facilitadora en entornos digitales.**
  - **Persona facilitadora y humanidades digitales: Humanismo digital**
  - **Conceptos y procesos básicos en la facilitación del aprendizaje en contextos digitales**
  - Skills del siglo XXII: *care, connection, culture, community*
- **Plataformas y herramientas digitales.**
  - Tendencias y avances en la digitalización de la educación
  - Plataformas sociales: enfoques y oportunidades
  - **herramientas para el trabajo individual y colaborativo on-line**
- **Facilitar el aprendizaje en entornos digitales.**
  - Aprendizaje en la sociedad digital
  - Facilitación de proyectos socioculturales y educativos digitales
  - Facilitación de proyectos socioculturales y educativos digitales