

Plan 56613 MÁSTER DE PROFESOR DE SECUNDARIA - MÓDULO ESPECÍFICO: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y SU DIDÁCTICA

Asignatura 51744 DISEÑO Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE DE LA TECNOLOGIA Y LA INFORMATICA

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Créditos ECTS

3

Competencias que contribuye a desarrollar

Generales

G.2. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

G.3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

G.6. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales

Específicas

E.E.8. Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos.

E.E.9. Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes.

E.E.10. Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje

E.E.12. Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la enseñanza de las Tecnologías.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

- Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

- Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimiento

- Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico

- Conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la enseñanza de la Tecnología y la Informática.

- Analizar las posibilidades educativas de las diferentes tecnologías

- Diseñar y producir material de tecnologías educativas.

- Desarrollar en los alumnos destrezas capaces de aportar criterios metodológicos para la selección e incorporación de tecnologías de la información y a la comunicación a situaciones de enseñanza.

- Tomar conciencia de la importancia del uso de las tecnologías de forma adecuada.

Contenidos

- Introducción.

- Qué es una actividad. Qué se espera de una actividad.

- Tipos de Actividades.

- Gamificación en el aula

- Análisis de actividades aplicadas al aprendizaje de la tecnología.

- Herramientas software para la elaboración y desarrollo de actividades de aprendizaje. Las TIC como medio de apoyo al desarrollo de recursos educativos.

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

- Clase magistral participativa
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo

Crterios y sistemas de evaluación

La evaluación se realizará a partir de la entrega, exposición y defensa de cuatro trabajos:

- Trabajos 1 y 2. Los alumnos deben presentar alguna herramienta tecnológica que tenga alguna aplicación docente, como actividad en sí misma o que sirva de ayuda a la hora de crear actividades. El trabajo se realizará individualmente y su peso en la nota final será del 50%.
- Trabajo 3. Los alumnos deben diseñar una actividad basada en gamificación para la unidad didáctica de su elección. El trabajo se realizará en grupos de tres o cuatro personas y su peso en la nota final será del 25%.
- Trabajo 4. Los alumnos deben elaborar la secuencia de actividades que consideren necesaria para la unidad didáctica de su elección y detallar una de las actividades propuesta (si lo desean, esa actividad puede ser la del trabajo 3). El trabajo se realizará y se presentará en grupos de tres o cuatro personas y su peso en la nota final será del 25%. Esta exposición se utilizará para la evaluación conjunta con la asignatura Metodologías de aprendizaje en el ámbito de la Tecnología e Informática.

Solo en el caso de que un alumno no presente estos trabajos, o su nota sea inferior a 5, se realizará un examen escrito

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

- Aula de clases con cañón de proyección.
- Ordenador personal.
- Acceso a la plataforma Moodle institucional.

Calendario y horario

La asignatura consta de un único bloque temático planificado en 15 sesiones de 2 horas.

Las 10 primeras sesiones, se utilizarán para impartir los contenidos del módulo mediante clases magistrales participativas.

Las 3 sesiones siguientes, se reservarán para la presentación y defensa de los trabajos individuales.

En las 2 últimas sesiones se realizará la presentación de los trabajos grupales.

Tabla de Dedicación del Estudiante a la Asignatura/Plan de Trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES

ECTS

TRABAJO PERSONAL DEL ALUMNO

ECTS

Clases de teoría en aula

0,4

Estudio autónomo y resolución de problemas

0,6

Clases de problemas en aula

0

Preparación y redacción de trabajos y ejercicios

0,4

Trabajo en Laboratorio

Programación/experimentación u otros trabajos con ordenador/laboratorio

1,0

Tutorías, seminarios y presentación de trabajos

0,6

Búsquedas bibliográficas Sesiones de evaluación

Sesiones de evaluación

Total presencial

1

Total personal

2

Responsable de la docencia (recomendable que se incluya información de contacto y breve CV en el que aparezcan sus líneas de investigación y alguna publicación relevante)

Alma María Pisabarro Marrón
alma@infor.uva.es

Idioma en que se imparte

Español
