

**Proyecto docente de la asignatura Diseño y Desarrollo de actividades para el Aprendizaje de Tecnologías e Informática**

Asignatura	Diseño y Desarrollo de actividades para el Aprendizaje de Tecnologías e Informática		
Materia			
Módulo	Específico		
Titulación	Máster Universitario de Profesor en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas		
Plan	56613	Código	51744
Periodo de impartición	2º cuatrimestre	Tipo/Carácter	Obligatoria
Nivel/Ciclo	Máster	Curso	2
Créditos ECTS	3		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s	Alma María Pisabarro Marrón Miguel Angel González Rebollo		
Departamento(s)	Informática (ATC, CCIA y LSI) Física de la Materia Condensada		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	alma@infor.uva.es mrebollo@eii.uva.es		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

El cambio socio-cultural de los últimos años sumado (y amplificado) por la incorporación de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en las diferentes actividades humanas presentan un contexto para los docentes en el que se plantean nuevas y renovadas actividades en las aulas. Los docentes deben aprender a utilizar, integrar y combinar estas herramientas con las tradicionales dentro de sus propuestas educativas.

1.2 Relación con otras materias

Esta asignatura tiene algunos elementos comunes con la asignatura de Evaluación e Innovación docente en la Tecnología y la Informática. Además está relacionada con la asignatura Metodologías de aprendizaje en el ámbito de la Tecnología e Informática, que se imparte en paralelo y con la que será parcialmente evaluada de manera conjunta.

1.3 Prerrequisitos

Los genéricos de esta especialidad.





2. Competencias

2.1 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

2.2 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.



3. Objetivos

Los estudiantes deberán:

- Adquirir la competencia de diseñar, gestionar y desarrollar actividades de aprendizaje en las materias específicas
- Elaborar los entornos y recursos necesarios para el trabajo del estudiante.
- Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos.
- Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes

4. 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.

5. Métodos docentes y principios metodológicos

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

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
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			
Total presencial	1	Total no presencial	2

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Estudio y Exposición. Trabajo Individual	50%	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.
Elaboración y Exposición. Actividad Grupal.	25%	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.
Elaboración y Exposición Actividad Grupal	25%	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 de gamificación). El trabajo se realizará y se presentará en grupos de tres o cuatro personas. Esta exposición se utilizará para la evaluación conjunta con la asignatura Metodologías de aprendizaje en el ámbito de la Tecnología e Informática.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
 - Solo en el caso de que un alumno no presente los trabajos pedidos durante el curso, o que la nota obtenida en esos trabajos sea inferior a 5, se realizará un examen escrito y su calificación final será la media entre todas las notas obtenidas
- **Convocatoria extraordinaria:**
 - Examen escrito cuyo peso será el 100%



8. Consideraciones finales

