

UNITÉ DIDACTIQUE

Le contrat de travail

MATIÈRE : DIDACTIQUE RESSOURCES EN FRANÇAIS.

SPECIALITÉ : FOL

ANNÉ : 2019/2010

ÉLEVE : FELIPE PERAITA ENCABO

SOMMAIRE

1 INTRODUCTION ET JUSTIFICATION

Selection de l'unité didactique

- Famille
- Cycle formatif de degré supérieure
- Module de formation
- Unité didactique

Objectifs d'apprentissage

Meilleurs débouchés sur le marché du travail

2- SUPPORT DIDACTIQUE AUQUEL IL APPARTIENT ET SON LIEN AVEC D'AUTRES THÈMES

Unités du module

3-RÉSULTATS D' APPRENTISSAGE ET LES TENEURS MINIMALES

4- CONTENU DÉTAILLÉ DE L' UNITÉ

5- LE TIMING

Microprogrammation des activités

6-MÉTHODES D' ENSEIGNEMENT DANS CETTE UNITÉ DE TRAVAIL

7- RESSOURCES DIDACTIQUES

1. INTRODUCTION ET JUSTIFICATION

CHOIX DE L' UNITÉ DIDACTIQUE

L' unité didactique du Contrat de Travail a une énorme importance puisque ça nous donnera la possibilité de connaître les différentes manières d' embauche.

Cette unité va nous permettre de décider quels sont les types de contrat plus intéressants dans tous les secteurs si bien publiques que privés.

Avec cette unité didactique, nous essayerons que les élèves soient conscients de l' importance et voire le besoin de connaître les différents contrats de travail qui sont en vigueur dans la législation du travail.

Nous devons également essayer que les élèves se familiarisent avec le langage contractuel.

En ce qui concerne le cycle ' Technique supérieure en gestion d' hébergements touristiques', c' est un cycle à forte demande et bons débouchés professionnels, si nous considérons qu' en Espagne, une bonne partie du PIB provient du tourisme.

FAMILLE

Administration et gestion

CYCLE FORMATIF DE DEGRÉ SUPÉRIEURE

Technicien supérieure en gestion d' hébergements touristiques

Durée: 2.000 heures, 2 cours

Les cours seront donnés en Aragon dans des centres éducatifs aussi bien publics que privés, avec une forte demande grâce à aux débouchés professionnels.

MODULE DE FORMATION

Formation et orientation professionnelles

Code: 1245

Durée: 100 heures (deuxième cours)

UNITÉ DIDACTIQUE: LE CONTRAT DE TRAVAIL

J' ai décidé de choisir ce présent module et en particulier cette unité, étant donné que j' ai fait les études en sciences sociales à l' Université de Saragosse, et j' aimerais vraiment me consacrer spécifiquement à ce métier.

OBJECTIFS D' APPRENTISSAGE

Description des modalités de base de recrutement

Identifier et différencier les différents types de contrat

Face à une situation quiconque, identifier quel est le type de contrat plus conforme avec la situation évoquée.

MODULES DE FORMATION DU DIPLÔME

Structure du marché du tourisme

Protocole et relations publiques

Marketing touristique

Direction des hébergements touristiques

Gestion du département des appartements

Réception et réservations

Ressources humaines dans le logement

Commercialisation d' événements

Anglais

Deuxième langue étrangère

Projet relatif à la gestion d' hébergements touristiques

Formation et orientation professionnelle

Esprit d' entrepreneur/ entrepreneuse

Formation sur le lieu de travail

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Directeur adjoint/ directrice adjointe d' hébergements d' établissements touristiques

Patron/ patronne de réception

Responsable de réservation

Coordinateur/ coordinatrice du contrôle de la qualité

Chargée/ chargé du service des chambres et du nettoyage

Gérant de la location dans des résidences, hôpitaux et semblables

Responsable d' hébergement des gîtes ruraux

Coordinateur/ Cordinatrice d' événements

Chef des ventes dans les établissements des hébergements touristiques

Homme d' affaires

2. SÉCTION DIDACTIQUE AUQUEL IL APPARTIENT ET SON LIEN AVEC D' AUTRES THÈMES

Il appartient au module de formation et orientation professionnelle, un module transversal avec tout ce que cela implique.

Il est en relation avec les autres unités d' apprentissage en matière de législation du travail dans les entreprises, tels que le salaire et prestations de la sécurité sociale, les accords collectifs ou le procès d' insertion dans le travail, entre autres.

Avec une durée aproximative de 8 heures, cette unité met l' accent sur l' analyse des sources du droit de de travail et la classification appropriée selon la hiérarchie. L' analyse des caractéristiques des procédures professionnelles, la formation de contrat et la comparaison des modalités habituelles de travail.

Cette unité est précédée par l' Unité de gestion du conflit et elle est antérieure à l' Unité d' accords collectifs, ce qui entraîne un meilleur apprentissage et compréhension dans les élèves.

UNITÉS DU MODULE

Procès d' Insertion de Travail et apprentissage au cours de la vie

Équipes de travail

Gestion du conflit

Contrats de travail

Accords collectifs

Salaire et prestations de la sécurité sociale

Introduction et identification des risques professionnels

Gestion de la prévention

3. RÉSULTATS D' APPRENTISSAGE ET CONTENU MINIMUMAL

Contenus conceptuels

Sources de base du droit de travail: Constitution, Directives Communautaires, Statut des travailleurs, Accord collectif.

Le contrat de travail: Éléments du contrat, caractéristiques et formalité, exigences minimales, obligations de l' employeur et mesures d' ordre général d' emploi.

Les types de contrat: à durée indéterminée, formatifs, intérimaires et à mi-temps.

La journée de travail: durée, horaires, pauses (calendrier de travail, congés payés et permis)

Modification, suspension et la expiration du contrat de travail.

Contenus procédurales

Analyse des sources du droit de travail.

Analyse des caractéristiques des activités professionnelles.

Régularisation et comparaison des modalités habituelles de contrat.

Contenus d' attitude

Bonne attitude et participation appropriée quant à la matière.

Évaluer le besoin de la régularisation de travail.

Avoir de l' intérêt à connaître les règles qui régissent les relations de travail.

Reconnaître les voies légales en cas de résolution de conflits de travail.

Reconnaître et mettre en valeur le rôle des syndicats en tant qu' agents d' amélioration sociale.

4. LES CONTENUS DE L' UNITÉ DÉTAILLÉS

1. LE CONTRAT DE TRAVAIL

1.1 Moyens pour conclure un contrat

A) Le travailleur

B) L' employeur

1.2 Éléments du contrat de travail

A) Éléments substantiels du contrat

B) La forme du contrat

C) Le contenu du contrat

D) La durée du contrat

1.3 La période d' essai

2. MODALITÉS DE CONTRAT

2.1 Contrats formatifs

2.2 Contrats de travail intérimaire

2.3 Contrats à mi-temps

2.4 Contrats à durée indéterminée

3. LES AGENCES INTÉRIMAIRES

3.1 Rapport entre l' agence intérimaire et la société cliente

3.2 Rapport entre l' agence intérimaire et le travailleur

3.3 Rapport entre le travailleur de l' agence intérimaire et la société finale

4. NOUVELLES MÉTHODES D' ORGANISATION DU TRAVAIL

4.1 L' autonome autosuffisant économiquement

4.2 Le travail à distance et le télétravail

A) Le travail à distance

B) Le télétravail

5. L' ORGANISATION

Le séquençage et l' organisation des unités didactiques du module seront faits en blocs:

Bloc 1: Conseil professionnel

Bloc 2: Travail d' équipe

Bloc 3: Contrats d' emploi et accords collectifs

Bloc 4: Prestation de l' assurance sociale

Bloc 5: Évaluation des risques

Bloc 6: Plan de prévention des risques

Bloc 7: Mesures de prévention et protection

Le module compte 100 heures et nous consacrerons 17 heures à l' unité didactique du contrat de travail.

MICROPROGRAMMATION D' ACTIVITÉS

SESSION 1- 1 HEURE

Présentation de l' unité. Première activité.

Activité 1: KAHOOT pour évaluer les connaissances acquises en classe

SESSION 2- 1 HEURE

Exposition sur les principaux aspects des droits du travail.

Activité 2: Le dépôt des formulaires aux élèves sur le thème présenté, afin de les remplir, la collecte de données du présent questionnaire peut servir d' élément d' évaluation.

SESSION 3- 1 HEURE

Explication et démonstration relative au classement correct des types de contrats de travail et la recherche optimale de données.

Activité 3: activité de recherche d' un contrat sur des sites Web de tâches et de contenus de travail.

SESSION 4- 1 HEURE

La présentation sera remise sous format PowerPoint et portera sur les bonus au recrutement et les mesures de promotion de l' emploi. Nous fournirons aux élèves des documents témoin concernant les contenus de ces activités.

Activité 4: les étudiants doivent chercher sur le site Internet correspondant, le schéma de mesures de développement de l' emploi utilisé par les administrations publiques.

SESSION 5- 1 HEURE

Comment remplir le modèle de contrat (obtenu dans les cours antérieurs)

Activité 5: les élèves devront se concentrer sur le modèle officiel de contrat proposé dans un cas et ils devront le remplir dûment, ils devront l' imprimer et cela constituera un exercice évaluable.

SESSION 6-1 HEURE

Une présentation PowerPoint concernant les causes qui peuvent entraîner des différentes modifications dans les contrats de travail.

Nous fournirons aussitôt aux élèves l' accès aux documents témoins déjà conclues qui complissent les conditions minimums nécessaires de communication de ces changements.

Activité 6: nous fournirons à l' élève des exercices résolus

Grâce à cette activité, l' élève saura les raisons qui lui encouragent à modifier un contrat.

SESSION 7- 1 HEURE

À l' aide du programme PREZI, nous parlerons de différentes causes d' expiration du contrat de travail et nous fournirons aux élèves un schéma contenant les principaux droits issus de cette situation. Ainsi que les différentes indemnités pour calculer le solde de tout compte.

Activité 7: nous réaliserons une activité où les élèves devront résoudre un cas de licenciement en calculant le montant de solde de tout compte.

Cet exercice, étant résolu, sera aussi évaluable.

SESSION 8- 1 HEURE

DÉBAT SUR UNE SITUATION DE CONFLIT DE TRAVAIL.

Nous poserons une situation de conflit de travail aux élèves par équipes.

Activité 8: les équipes devront analyser le litige en question, ils devront ainsi réaliser une présentation de pour et contre de chaque solution du conflit. Ensuite, on établira un débat où chaque équipe exprimera ses points de vue ainsi que ses solutions par rapport au sujet abordé.

Cet exercice sera également évaluable (contenus d' attitude)

6. MÉTHODOLOGIE D' ENSEIGNEMENT DE CETTE UNITÉ

L' usage constant des technologies TIC, tels que KAHOOT, PowerPoint, PREZI, etc. Dans le but de faire les classes plus dynamiques et stimulantes.

Notamment, KAHOOT crée des grandes attentes dans les élèves et nous encourageons le procès d' enseignement-apprentissage.

Les résultats dans les activités réalisées nous servent comme éléments d' évaluation.

Design thinking: les élèves sont capables d' apprendre et de travailler avec toutes les informations qu' ils ont reçu.

Ils réalisent des activités où ils développent leur potentiel dans la recherche et la sélection de l' information requise, tant de manière individuelle qu' en tant qu' équipe.

Cette méthode est idéale car elle permet de promouvoir leurs propres réflexions en ce qui concerne les différents sujets abordés.

Apprentissage collectif:

C' est celui qui se développe dans la dernière partie de l' unité didactique à travers le débat:

Nous réalisons un travail d' équipe où nous analysons en profondeur le thème choisi. Nous réalisons une présentation avec les avantages et les inconvénients de chaque solution, et ensuite nous établissons un débat où chaque équipe exprimera ses commentaires et ses conclusions.

Fortement recommandé pour établir une bonne relation parmi les élèves.

7. RESSOURCES DIDACTIQUES

Fichiers de présentation

Modèles

Projecteur

Tableau blanc interactif

Bon accès Internet

PC par étudiant

Questionnaire pour la collecte des données

TIC: KAHOOT, PowerPoint...

Des tables et des chaises

Photocopies

8 CONCLUSIONS

En guise de conclusion, nous constatons le taux élevé de participation ainsi que l'implication des élèves suivant le cours. Les activités pratiques réalisées en cours telles que les expositions, les KAHOOT, les quizz qui donnent de très bons résultats parmi les élèves sont des éléments qui rendent les cours plus dynamiques.

Les résultats sont encourageants puisque les élèves se sont sentis à l'aise depuis le début avec cette méthode d'enseignement/ apprentissage. En général, les étudiants préfèrent alterner la théorie et la pratique, au lieu d'étudier la théorie seulement. Cela devient un outil très important pour les élèves qui suivent des études de formation professionnelle.

En ce qui concerne la méthodologie et les stratégies d'apprentissage, nous soulignons que la correcte utilisation d' images, d' expositions, de liens, d'exercices qui permettent l'approfondissement des connaissances a été primordiale pour le succès de ce cours. Tout cela favorise la créativité des élèves.

9 BIBLIOGRAPHIE

JOSE A. ÁLVAREZ QUIROGA, EDUARDO AGUINAKO BILBAO Y JOSU LAMIKIZ LANDABASO, Formación y Orientación laboral, Módulo transversal, Vitoria: Servicio central de publicaciones del gobierno vasco: 2008

BRUNO JESÚS GARCÍA GONZÁLEZ, DAVID TENA CORNELLES y M^a CARMEN DE FEZ SOLAZ, Formación y Orientación Laboral, Valencia: TuLibrodeFP S.L. 2013

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESORADO DE
E.S.O., BACHILLERATO, F.P. Y ENSEÑANZAS DE
IDIOMAS, ARTÍSTICAS Y DEPORTIVAS.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

**EL USO DE METODOLOGÍAS TIC EN EL
AULA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DE
LOS ALUMNOS.**

Alumno: Felipe Peraita Encabo

Tutor: Jesús Cuevas Salvador

Curso: 2019-2020

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN

2 JUSTIFICACIÓN

3 OBJETIVOS

- . Objetivo general
- .Objetivos específicos

4 MARCO TEÓRICO

5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1 Formulación de hipótesis

2 Variable independiente

- a. Diseño de la Innovación
- b. Contexto de la Innovación

3 Variable dependiente

- a. Indica valores de evaluación (medición)
- b. Actividad de evaluación

6 CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Bibliografía, webgrafía, legislación

1 INTRODUCCIÓN

En primer lugar, debemos considerar que tiempo atrás los alumnos eran tan sólo receptores pasivos de información puesto que lo que exponía en el docente era la metodología que se usaba mayoritariamente. Este tipo de metodología

Está basada en la memorización del alumnado de los contenidos expuestos por el profesor y la clásica evaluación posterior de estos conceptos en la típica prueba escrita.

También se usaba el clásico libro de texto como el principal recurso del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que no es conveniente para la atención y motivación del alumnado, ya que saben que aunque su escucha y atención no sean las mejores, serán examinados casi exclusivamente por los contenidos que están en el libro.

Desde hace unos años, los nuevos docentes que han ido apareciendo , están trabajando y luchando fuertemente para cambiar esta clásica forma de enseñanza, e intentar conseguir que el alumnado sea más participativo en el aula, mejore su atención, y sea más protagonista de su aprendizaje. En este sentido las nuevas tecnologías juegan un papel de gran relevancia, considerando que el alumnado las utiliza de modo cotidiano en muchas de sus variantes (internet, redes sociales, correo electrónico, etc.). Considero que el buen uso de la TIC en la enseñanza sirve de ampliación de su visión en general, mejora su atención en el aula ya que implica una interacción y una motivación que nunca podría conseguir un libro de texto clásico. El hecho de que el alumnado se muestre partidario en su gran mayoría a mejorar su aprendizaje con los variados medios digitales se debe a que les son más dinámicos y atractivos.

Todo esto redundará en su mejora de atención, escucha y motivación en el aula lo que provocará que su proceso de enseñanza-aprendizaje sea mejor y los conocimientos los adquieran con más facilidad.

2 JUSTIFICACIÓN

Como futuro docente, considero de vital importancia tratar de conseguir mejorar la atención y participación del alumnado en el aula. Y además debemos intentar provocar su motivación, ya que si las actividades que realizamos no les resultan gratificantes, será muy complicado conseguir su implicación en el aula. Este es el reto sin duda.

Como docentes tendremos que encontrar la manera de motivar e interesar a los alumnos en los contenidos que trabajamos. Para ello será bueno saber qué esperan ellos de nosotros, para intentar cumplir sus expectativas. Tenemos que hacer las clases más atractivas, pero siempre con la finalidad de que deben aprender. Para ello es esencial que sepamos transmitir a nuestro alumnado lo que queremos que ellos aprendan y sea afín a sus expectativas.

En la época actual, por el imparable desarrollo de las tecnologías y la llamada digitalización global que no para un instante y crece de modo vertiginoso, nos da las herramientas a los docentes para desarrollar nuestras clases de diferentes maneras, si sabemos aprovechar las distintas posibilidades que las nuevas tecnologías nos otorgan.

He intentado encontrar documentación sobre las nuevos procesos de enseñanza en el aula y el correcto uso de TICs, con diferentes autores y sus formas de ver el tema

como Cebrián y Ruiz (2008) y Artal (2017) como veremos en el marco teórico, he considerado que este proyecto de innovación tenga como base lo que yo uso en los cursos que imparto como docente de negociación y compraventa internacional. Logística internacional e Inglés para logística,, como son los Rol-plays, el kahoot y el apoyo constante de power points y videos relacionados con el tema a poder ser de actualidad.

Vamos a ver más adelante la eficacia que tiene la tecnología en el aula y como se ha ido aplicando para mejorar la atención del alumnado.

Igualmente vamos a intentar saber si la implementación de nuevas tecnologías es verdaderamente eficaz para mejorar la atención y participación del alumnado en el aula.

3 OBJETIVOS

Objetivo General

Es esencial que el alumnado conozca los objetivos educativos de los temarios que vamos a impartir, y tienen que entender la correcta utilidad de lo que van a aprender. Con esta finalidad debemos presentar los contenidos de modo interesante. Si las actividades que realizamos son diferentes y más creativas que las habituales serán más motivadoras y provocarán mucho más la atención del alumnado. Por esto necesitamos encontrar tareas y actividades que sean estimulantes para el mayor número

de alumnos y que creen un buen clima en el aula que mejore su atención participación.

Objetivos específicos

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se fijan los siguientes objetivos en este proyecto de innovación:

- Intentar llevar a cabo un proyecto de innovación en un aula
- Conocer lo que son las herramientas TIC y saber su funcionamiento
- Investigar la importancia de la atención y participación del alumnado en el aula para su aprendizaje
- Intentar ver los beneficios del uso de TICs para mejorar motivación del alumnado
- Análisis de la eficacia de la puesta en práctica del proyecto de innovación

4. MARCO TEÓRICO

En primer lugar, debemos reseñar como han evolucionado las metodologías con el paso de los años. Aún no se ha encontrado el método que pudiéramos considerar perfecto, ya que todos tienen sus virtudes y sus defectos, así como sus ventajas y sus inconvenientes.

Si hacemos un somero repaso, podemos comparar a las llamadas Lecciones magistrales, donde el docente habla, expone, dice y la aportación del alumnado es prácticamente inexistente, a los innovadores métodos de docencia nacidas bajo el paraguas de la Taxonomía de Bloom que data de 1956 y que se centra sobre todo en el aspecto cognitivo, pasando por el aprendizaje cooperativo con trabajos realizados en equipo y las tan en moda en esta época flipped classroom en la que el alumno hace trabajo previo en casa, siempre se ha buscado el método perfecto.

Para conseguir que el alumnado disfrute del proceso de aprendizaje, debemos intentar aumentar las capacidades del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si conseguimos que el alumnado disfrute, notaremos que mejora su atención y por consiguiente su motivación.

Si perciben la enseñanza como algo atractivo, la participación del alumno en clase será mayor, así como la interacción con los profesores y sus compañeros, lo que provoca su reflexión, que es trascendental para el aprendizaje, la búsqueda de información, la resolución de dudas y como resultado mejorar sus resultados académicos.

Para todo lo más arriba reseñado, sería trascendental buscar la propia reflexión de los alumnos y que ellos saquen sus propias conclusiones de lo que los docentes aportan, si conseguimos su Atención, pronto despertaremos su curiosidad.

Debemos plantearles interrogantes que estén a su alcance y tenemos que permitir que los resuelvan por sí mismos y que alcancen su propia comprensión.

Si ahondamos en el aspecto introspectivo de cada alumno, veremos que los alumnos se motivan o prestan mayor atención al proceso de enseñanza-aprendizaje por diferentes motivos, ya que hemos de considerar que las circunstancias personales y las experiencias de vida de los alumnos, como de cada persona van a marcar su personalidad.

Si analizamos en las diferentes personalidades su inclinación a encontrar razones de motivación y atención, veremos que éstas no son universales, sino muy diferentes y variadas.

Por lo que una labor muy importante del docente será estudiar los diferentes puntos de personalidad de cada alumno para provocar su implicación en el aula.

Para intentar conseguir lo más arriba mencionado, necesitamos que las estrategias provoquen la implicación de los alumnos.

Estén basadas en la mayor individualización posible y teniendo en cuenta las características particulares de cada alumno.

Y su adaptación a nuestra metodología.

Para lograr esto es prioritario que el docente este muy motivado para dedicar el tiempo y el esfuerzo que sea necesario a sus alumnos.

Hay una serie de elementos clave que debemos tener en cuenta a la hora de llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje con mayor o menor implicación o motivación:

El clima que logremos conseguir en el aula

El mayor o menor entusiasmo del docente

La variación y originalidad en las tareas y actividades

Hacer las clases variadas y diferentes

Conseguir la mayor interacción posible entre los alumnos, etc.

Si consideramos la originalidad y variación en las tareas y actividades y los diferentes niveles de motivación, se podrá implementar la gamificación y las herramientas digitales para promover un mejor clima en el aula y conseguir una mejora en la atención y participación de los alumnos que son factores esenciales para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Son muchos los estudios sobre la influencia del uso de las Herramientas digitales en la mejora de la atención y participación de los alumnos en el aula, y si su implementación supone un elemento de motivación e interés, por lo que nombraremos las más interesantes para mi entender:

Los proyectos de centro TIC han tenido un gran impacto en la realidad docente de los centros, por el hecho de que el profesorado está en constante formación y reciclaje:

Implementa recursos educativos innovadores, desarrolla nuevas tecnologías, sabe como salvar obstáculos, produce contenidos propios, continúa su formación...

Esto supone asumir nuevos retos personales y profesionales.

Siguiendo una investigación sobre el impacto de proyectos TIC en diversos colegios e institutos de Andalucía, los cambios más reseñables que implica para el profesorado son:

(Cebrián y Ruiz, 2008).

Incremento de la motivación del alumnado.

Asunción de un gran compromiso con el proyecto TIC.

Acceso a internet inmediato.

Mejora de las habilidades de los recursos.

Producción de materiales curriculares para la implementación educativa de las TIC(Ríos y Ruiz, 2011)

Según mi propia experiencia, el hecho de emplear diferentes imágenes y sonido en educación se caracterizan por:

Captar de modo más importante la atención de los alumnos y despertar su interés en tener más participación en clase.

Ejercer una influencia importante en su motivación.

Favorecer una mejor comprensión de los diferentes conceptos y realidades y posibilitar una mejor reflexión y expresión de los alumnos.

Potenciar la imaginación y despertar la creatividad de los alumnos.

Ser una actividad lúdica que favorece mucho el proceso de enseñanza-aprendizaje

Ser unos instrumentos de resolución de dudas, así como de comprobación y refuerzo.

Ahora bien estos recursos audiovisuales debemos utilizarlos de forma adecuada.

Siguiendo una encuesta muy interesante realizada por la Comisión Europea (Becta, 2007) que toma en cuenta al profesorado y la dirección escolar por separado arroja unos datos que confirman que los objetivos de la declaración de Lisboa de 2000 se han cumplido, tanto en lo que se refiere a los equipamientos TIC como a las conexiones.

Esta encuesta revela que EN LOS ÚLTIMOS AÑOS HA HABIDO UN FUERTE Y SOSTENIDO DESARROLLO EN LA INSTALACIÓN Y EMPLEO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES.

Además en esta encuesta se revela que el profesorado está perfectamente familiarizado con el uso de los ordenadores, tanto en fuera como dentro del trabajo y que los jóvenes utilizan las tics más fácilmente.

De igual modo esta encuesta señala que el 86 por 100 del profesorado piensa que la motivación y la atención de los alumnos aumenta de modo considerable cuando en el aula usan los ordenadores e internet.

Un punto especialmente importante, en mi opinión personal, de esta encuesta es cuando informa que los centros académicos con mayores niveles de uso de TICs consiguen un incremento más rápido en sus resultados académicos y que los alumnos, profesorado y padres consideran que las TICs tienen un impacto muy positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, hablaremos de diversas herramientas digitales educativas gratuitas, como Kahoot, Quizizz, que nos permiten el fomento de la gamificación (enseñanza basada en juegos, game based learning) como otra metodología docente que se complementa al enfoque pedagógico Flipped Classroom , que se utiliza mucho en la actualidad, y al uso de otras herramientas digitales en el aula.

Sin lugar a dudas, todas las aplicaciones mencionadas y otras muchas similares consiguen que la participación de los alumnos en el aula sea mucho más importante , así

como conseguir provocar su atención, ya que permiten crear juegos, actividades atractivas e interactivas, diferentes cuestionarios, plantillas, etc.

Los profesores subrayan los importantes beneficios de utilizar un sistema de respuesta basado en el uso de herramientas digitales en el aula y su favorable impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero debemos tener en cuenta que su eficacia , en mi opinión, dependerá en gran medida de la óptima calidad de las preguntas y el correcto diseño de las diferentes tareas y actividades educativas.

Debemos considerar que las dinámicas de juego en entornos educativos existen hace mucho tiempo , pero el gran crecimiento tanto de los videojuegos, como el constante uso de los aparatos móviles por los jóvenes en redes sociales y otras aplicaciones han hecho que se convierta en una importante estrategia educativa.

Para terminar este apartado, reseñar que está contrastado que el uso de las herramientas digitales en docencia fomenta un aprendizaje más proactivo en el estudiante.

Con todo lo mencionado más arriba, podemos constatar que las estrategias educativas adecuadas van a tener una influencia muy positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en hacer que la atención del alumno en el aula sea mucho mayor.

Además la motivación de los estudiantes es clave para su manera de aprender y para potenciar su capacidad de reflexión, por lo que intentar fomentarla es una de las bases de cualquier docente.

Así nos lo han explicado en alguna asignaturas del Máster como la de Innovación docente , donde tenemos que intentar a través de un Mapa de empatía , la correcta interacción de los estudiantes y por tanto aumentar su motivación, era un punto esencial en la asignatura de Educación emocional del profesorado , que podríamos denominar también Educación emocional del Alumno y en la asignatura de Psicología de la educación.

Es muy importante que la preparación formación de los profesores sea potente para conseguir el desarrollo de los alumnos.

No debemos dejar de mencionar que con la incorporación de la tecnología a nuestras vidas en los tiempos actuales, y

desde hace algún tiempo, ha producido avances muy significativos en muchos aspectos.

El adecuado uso de la Tecnologías de la Información y Comunicación, TICs, en el proceso de enseñanza-aprendizaje nos ha posibilitado el desarrollo de estrategias educativas diferentes a las conocidas hasta entonces (¿porqué no Innovadoras ??) que hacen que la motivación de los alumnos sea mayor, al conseguir un aprendizaje más proactivo y reactivo, además de conseguir con el empleo de estos recursos un desarrollo en el mundo tecnológico que les será muy beneficioso para su futuro.

El profesor habituado a la implementación de las herramientas digitales en el aula, va a conseguir que el viaje que supone el proceso de enseñanza-aprendizaje no tenga una sola dirección, sino que será multidireccional , ya que la intervención de los alumnos será constante.

Ya no será el típico y ancestral docente que lanza su “lección magistral” con una vasta exposición y explicación de diferentes conceptos de cualquier materia.

Con el uso de las TICs , el docente emprende un viaje de exploración y conocimiento de cosas nuevas y diferentes, donde el alumnado es su compañero de viaje.

De este modo se conseguirá, lo que en mi humilde criterio es la verdadera esencia de la docencia, que docente y alumnos tengan complicidad, que los alumnos PARTICIPEN de modo activo en el aula y que ellos mismos tengan la capacidad de descubrir y sobre todo reflexionar sobre lo aprendido.

5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

Es necesario antes del comienzo de la investigación, formular unas hipótesis como las evocadas a continuación, ya que las mismas formarán el plan de estrategia educativa con una proposición innovadora que supondrá un cambio para intentar mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Cuál será la influencia del uso de Tecnologías de la información y la comunicación en el alumnado???
- Las TICs mejorarán su actitud en clase y fomentarán su motivación???
- La atención y participación en clase de los alumnos será mayor???
- Los resultados académicos del alumnado serán mejores con la implementación de las herramientas digitales???

Si analizamos los condicionantes de que disponemos, debemos plantear que esta investigación sería una exploración de cómo la aplicación de las nuevas herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje influyen en las diversas estrategias educativas.

Las diferentes hipótesis se confirman de variables, y las distintas relaciones que se establecen entre las mismas. A continuación intentaremos analizar las que para el presente proyecto serán las Variables Dependientes e independientes dentro de nuestra propuesta de innovación.

2. VARIABLE INDEPENDIENTE

Desde mi observación, considero que la variable independiente es la que nos tendrá que razonar la variable dependiente, y con nuestra investigación intentaremos descubrir su tipo de relación y conexión.

A. DISEÑO DE LA INNOVACIÓN

Durante mi estancia en IES Miralbueno. Mi docencia se desarrolló en la asignatura EIE Empresa e iniciativa emprendedora y los alumnos presentaban sus diferentes proyectos de empresa en diferentes herramientas digitales. Mi tutora me envió por email sus proyectos y entre los dos valoramos y evaluamos como habían sido las diferentes creaciones de empresas.

Los alumnos tenían que aplicar los contenidos adquiridos en las diversas Unidades Didácticas de la asignatura a su Plan de empresa, para posteriormente presentarlo ante los compañeros y profesores.

La variable independiente es en mi opinión la correcta aplicación de distintas estrategias, metodologías y actividades usando las herramientas digitales.

En la investigación que desarrollemos, tendremos que implementar las diferentes herramientas TICs y su influencia o efecto en el aula nos permitirá la confirmación o el rechazo a las hipótesis que nos hemos planteado.

Más adelante, pasamos a relacionar las diferentes herramientas y aplicaciones TIC que desarrollaría en el aula, durante mis clases:

- KAHOOT

Es una muy efectiva y de buenos resultados, ACTIVIDAD INICIAL, nos sirve para ver los conocimientos previos del alumnado sobre los diferentes temas que vayamos a tratar. Con este ejemplo de gamificación creamos una buena competencia y una gran interacción entre los alumnos y entre los alumnos y el profesor, mejora el clima del aula y fomenta la atención y la participación de todo el alumnado.

Es una buena forma de autoevaluación para los alumnos y de evaluación para el profesor, lo que le permite conocer cual es el nivel medio de conocimientos de la clase, lo que favorecerá su estrategia educativa y la elección de la correcta metodología.

Tendremos que realizar otro Kahoot a mitad de la unidad didáctica y uno final cuando el curso esté acabando.

Es un buen ejemplo de uso de las herramientas digitales de un modo lúdico, pero muy eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- DEBATE EN CLASE CON NOTICIAS INTERNET

Mediante el uso de los ordenadores portátiles, y marcando las pautas por el profesor del tema que queremos debatir, siempre relacionado con nuestra asignatura, los alumnos tendrán que entrar en los diferentes buscadores, en las diferentes páginas web para conseguir información que nos servirá para realizar un DEBATE en clase que nos sirva de aproximación a los contenidos de la unidad didáctica y su relación con el mundo actual.

Con esta implementación del debate , y en la parte final de clase, los alumnos tendrán que presentar sus opiniones en grupos, darnos sus reflexiones y llegar a la puesta en común.

Todos estos parámetros marcan que la motivación, la atención y la participación en el aula crece de modo importante con esta actividad.

- PRESENTACIONES EN POWER POINT-PREZI

La implementación de esta herramienta digital es ahora mismo trascendental, como apoyo a las diferentes exposiciones y explicaciones de teoría del profesor.

Esta herramienta hace que las exposiciones teóricas sean más atractivas y amenas y fomenten en mayor medida la atención de los alumnos a las explicaciones.

Es importante que los docentes estén bien formados en el manejo de esta herramienta para que el clima del aula sea más empático y satisfactorio.

- DIFERENTES MATERIALES AUDIOVISUALES

El uso de estas herramientas digitales tienen una gran utilidad para la clase, ya que se transmite una información importante y completa sobre el tema elegido.

Es muy importante que la selección de este material por parte del profesor sea muy acertada, ya que debe potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El material usado debe ser didáctico , que despierte la motivación, la atención y el interés de los alumnos, ya que esto despertará sus inquietudes.

Sería importante su utilización una vez por semana, si posible.

B. CONTEXTO DE LA INNOVACIÓN

Reseñar por mi parte que mi Tutora nos asignó a los alumnos del Máster en prácticas, la asignatura y Unidad didáctica que mejor se adaptaba a nuestra diferente formación académica y también laboral, como fue mi caso.

En mi caso, el libro de texto a utilizar era EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA, editado por TULIBRODEFP y yo debía impartir la unidad didáctica de La Iniciativa Emprendedora.

El índice de la unidad 1, “La iniciativa emprendedora” tiene seis apartados:

- 1 Trabajador por cuenta ajena/propia
- 2 Requisitos y teorías del empresario
- 3 El espíritu emprendedor
- 4 Características de los emprendedores
- 5 La idea de negocio
- 6 Generando la idea de negocio

Mi tutora me marca un temporalización de seis sesiones donde 3 grupos de alumnos realizarán la presentación de sus proyectos de empresa, los cuales ya los hemos recibido tanto la profesora como yo para realizar nuestras aportaciones y valoraciones.

Durante esas sesiones, yo marcaba el ritmo de la presentaciones, hacía la labor de moderador y hacía que el seguimiento del resto de la clase fuera el correcto.

Muy importante el apartado al final de la clase, 12 minutos aprox., donde los alumnos expresaban sus dudas al equipo que había presentado el trabajo y la consiguiente puesta en común entre profesores, equipo y los alumnos.

Además del material con el que ya contaban en el IES, se añaden otros recursos para dinamizar las clases y acercar el tema a los alumnos, de manera que puedan entender su utilidad en la vida real. Se introduce material audiovisual para completar y acompañar el contenido de la Unidad Didáctica. El material que se emplea se adapta al nivel del alumnado y del libro de texto: - Material audiovisual - Noticias de actualidad sobre la materia - Kahoot! - Rol-play para ejemplificar Las sesiones se preparan con mucho detalle, cuidando mucho la temporalización programada. En todas las sesiones se recurre a material de apoyo audiovisual e interactivo para captar y mantener la atención del alumnado de forma que estando motivados fomentemos una mayor asimilación de los conceptos explicados y una participación más activa.

3 VARIABLE DEPENDIENTE

A Indica Valores de Evaluación

Debemos tener en consideración que las variables dependientes son las que deben ser explicadas buscando las razones que las motivan, así lo defino en este proyecto:

Debemos mejorar la atención, motivación y participación de los alumnos en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para intentar mejorar sus resultados.

Veremos primero, los que a mi juicio son los indicadores de motivación y atención para poder analizar la variable dependiente:

- La participación del alumnado, para mí esencial en todo el proceso
- El interés del alumnado en lo que desarrollamos en el aula
- Los objetivos que se persiguen en la clase
- La empatía de los alumnos.

Para encontrar los valores de evaluación, utilizaremos lo que yo he utilizado en mi trabajo de Practicum II en consenso con mi tutora, LA OBSERVACIÓN en el aula que considero esencial para ver el movimiento del proceso enseñanza-aprendizaje que debe estar vivo, ahí se constata:

Si La participación de los alumnos en el aula es la óptima

Si la incidencia de los resultados de actividades de gamificación, como kahoot es la adecuada en los alumnos

Si el interés de los alumnos a lo acontecido en clase es bueno

Si mejora la atención en clase con las actividades realizadas.

Tendremos además en cuenta otros indicadores para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje:

Si son capaces de memorizar los contenidos expuestos.

Si son capaces de reflexionar y analizar los mismos.

Si son capaces de aplicar los contenidos vistos.

Si pueden desarrollar los mismos

B Actividad de evaluación

Después de todo lo visto anteriormente en este proyecto, para la evaluación y medición de los indicadores de los alumnos, realizaremos:

Kahoot, prueba de adquisición de contenidos al final de la primera parte de la Unidad didáctica, y otra prueba similar al finalizar la unidad didáctica.

Debate en clase, con una buena preparación en clases anteriores, para que los alumnos muestren su capacidad de reflexión, de análisis, de interacción entre ellos y profesor, de participación y de atención, el profesor tendrá una buena oportunidad de valorar los conceptos actitudinales de los alumnos.

Actividad práctica autónoma, los alumnos deberán durante la clase entrar en buscadores web de internet para encontrar material reciente, novedoso e interesante sobre los contenidos que estemos trabajando.

Exposiciones apoyadas en Power point , prezi, o cualquier otra herramienta digital donde presenten proyectos o contenidos al resto de los alumnos para crear una cadena de ruegos y preguntas.

:

INVESTIGACIÓN

6 CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE

Como conclusión al presente proyecto de innovación en el aula, y basándome en los comentarios de mi tutora de practicum y por mi PARTICIPACIÓN Y OBSERVACIÓN en las sesiones que estuve presencialmente y después cuando la docencia fue virtual, podemos considerar que:

El empleo de las distintas herramientas TIC en el aula mejora LA ATENCIÓN Y PARTICIPACIÓN de los alumnos.

El uso de las TIC fomenta la motivación de los alumnos, ya que despierta su curiosidad y ganas de aprender de un modo más interactivo.

La Mejora de los resultados académicos de los alumnos es un hecho.

En conversaciones con mi tutora del Practicum, Ana Belén Belén, ella señala que

Los resultados son buenos ya que para los alumnos es un aliciente el proceso de enseñanza-aprendizaje y es muy motivador y más divertido, además pueden ver las diferentes realidades que hay detrás de la más pura teoría ,

y ven su aplicación práctica, lo que es muy importante sobre todo para los alumnos de FP.
Es una instrumentalización del aprendizaje.

Respecto a su experiencia actual, en estos dos últimos meses de teledocencia, no tiene claro como serían los resultados de los alumnos si la evaluación fuera la misma que de modo presencial, ya que es algo que ha sucedido de repente y no tiene elementos de valoración.

En lo que respecta al aspecto de las metodologías y estrategias educativas, sí podríamos asegurar que el correcto uso de imágenes, presentaciones y sonidos hacen que la atención y participación de los alumnos en clase aumente, además de despertar su interés, “lo que favorece su comprensión de los diferentes conceptos, alentando su creatividad y reforzando las ideas, a la vez que se crea un ambiente más lúdico y relajado (Segovia, 2006)

Considerando todo lo expuesto anteriormente, por mi parte propondría como futuras líneas de investigación, lo siguiente , como armas para poder comparar:

Intentar que el estudio abarque a todas las familias profesionales y a todos los niveles en formación profesional

Hacer que las metodologías con Herramientas digitales sean más comunes y usadas por la mayor parte de docentes y con más asiduidad, una vez demostrado que la gamificación, por ejemplo, tiene buenos resultados entre los alumnos y es perfectamente evaluable.

Ampliar y diversificar metodologías con TICs viendo la gran aplicación práctica que poseen para el alumnado.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ríos, A y Ruiz, J. (coord..) (2011). Competencias, TIC e innovación. Nuevos escenarios para nuevos retos. Alcalá de Guadaíra. Eduforma.

Cebrián de la Serna, Manuel; Ruiz Palmero, Julio Impacto producido por el proyecto de centros TIC en CEIP e IES de Andalucía desde la opinión de docentes Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación núm. 31, enero, 2008, pp. 141-154 Universidad de Sevilla

Segovia, N (2006). Aplicación de las TIC's a la docencia. Uso Práctico de las NNTT en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Vigo. Ideaspropias Editorial.

Bruno Jesús García-Julia Muñoz , Empresa e iniciativa emprendedora, Edita Tulibrodefp.

8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer. Recuperado de:

<https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberiaconocer/>

Motivación y liderazgo. Recuperado de:
<https://excelencemanagement.wordpress.com/motivacion-y-liderazgo/>