

Curso Académico: 2021/22

## 63218 - Diseño de actividades de aprendizaje de economía y empresa

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2021/22

**Asignatura:** 63218 - Diseño de actividades de aprendizaje de economía y empresa

**Centro académico:** 107 - Facultad de Educación

**Titulación:** 584 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria

592 - Máster Universitario en Profesorado, especialidad en Economía y Empresa

**Créditos:** 8.0

**Curso:** 1

**Periodo de impartición:** Segundo semestre

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:**

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

El objetivo fundamental de la asignatura es que los estudiantes adquieran la competencia de diseñar, gestionar y desarrollar actividades de aprendizaje en la materia de Economía y Empresa y elaborar los entornos y recursos necesarios para el trabajo y aprendizaje de los estudiantes.

### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura pretende proporcionar a los alumnos los conocimientos útiles para transformar las prescripciones curriculares y los conocimientos didácticos en secuencias de aprendizaje de la Economía en los niveles de la Educación Secundaria y Bachillerato.

### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Esta materia forma parte de la formación específica que deben cursar los alumnos para obtener el Título de Máster de profesorado en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la especialidad de Economía y Empresa.

Esta asignatura obligatoria para la obtención del título es clave en la **formación inicial del futuro profesor** ya que será formado en aspectos como el diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de las materias de la especialidad de Economía.

## 2. Competencias y resultados de aprendizaje

### 2.1. Competencias

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG03 - Impulsar y tutorizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de forma reflexiva, crítica y fundamentada en los principios y teorías más relevantes sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo potenciarlo

CG04 - Planificar, diseñar, organizar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia

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 - Saber 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 - 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 - Comunicar conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

## TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de reflexión y toma de decisiones en los ámbitos personal, intelectual y social  
CT02 - Capacidad de integrar y aplicar los conocimientos para la formación de juicios y la resolución de problemas  
CT03 - Desarrollo de la autoestima  
CT04 - Capacidad para el autocontrol  
CT05 - Desarrollo de la automotivación  
CT06 - Desarrollo de la capacidad de aprendizaje autónomo  
CT07 - Capacidad de comunicar ideas y razonamientos a diversos tipos de públicos  
CT08 - Capacidad para la empatía  
CT09 - Capacidad para ejercer el liderazgo  
CT10 - Capacidad para trabajar cooperativamente con los compañeros y otras personas

## ESPECÍFICAS

CE40 - Analizar los criterios para el diseño de buenas actividades de aprendizaje y sistemas de evaluación, en función de las teorías y modelos más aceptados y los principios de las diferentes metodologías de aprendizaje. Incluye: comprender y valorar los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias; identificar y comprender metodologías que fomentan la actividad y la colaboración, así como los elementos y técnicas que llevan a la práctica los supuestos teóricos que las fundamentan; identificar y comprender diferentes estrategias didácticas y habilidades docentes necesarias para introducir tales metodologías en las aulas; desarrollar y aplicar metodologías didácticas adaptadas a la diversidad de los estudiantes; analizar y valorar estrategias para promover el aprendizaje autónomo en los alumnos; reconocer y aplicar estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales; conocer los elementos más relevantes a considerar en el marco de la evaluación de los aprendizajes; conocer y seleccionar métodos de evaluación diversos; planificar la evaluación de los aprendizajes.

CE41 - Valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a las metodologías activas y colaborativas. Evaluar los criterios de utilización más adecuados en función de las materias, los objetivos de aprendizaje y los diferentes contextos

CE42 - Evaluar la calidad de diferentes tipos y casos de diseños de actividad de aprendizaje basándose en los criterios previamente desarrollados

CE43 - Transformar los currículos en programaciones didácticas y éstas en programas de actividades y de trabajo mediante el diseño práctico de actividades de aprendizaje en las materias específicas de la especialidad, aplicando los criterios de calidad y variedad metodológica, potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de la materia, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes y siguiendo los criterios emanados del conocimiento de las características y problemas específicos del aprendizaje de esas materias y las diferentes estrategias y procedimientos para abordarlos

CE44 - Analizar las claves de un buen entorno de aprendizaje y evaluar casos prácticos a partir de los principios de accesibilidad y variedad de las modalidades de información, facilitación de la colaboración y la tutorización, fomento de una actividad cognitiva intensa, riqueza de herramientas y experiencias y atención a la diversidad cognitiva. Todo ello, utilizando el potencial de las TIC, la imagen, los audiovisuales y las aplicaciones multimedia. Incluye: integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje; analizar, valorar y establecer criterios de selección y elaboración de materiales educativos

CE45 - Analizar los criterios y procedimientos para organizar y gestionar las actividades atendiendo a la implicación de los estudiantes, tutorización de actividades, potenciación del trabajo colaborativo, calidad expositiva y la evaluación formativa

CE46 - Preparar entornos de aprendizaje adecuados en las materias específicas y organizar y gestionar las actividades diseñadas siguiendo los criterios de calidad establecidos

## 2.2. Resultados de aprendizaje

1. Analizar las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje de Economía y Empresa
2. Profundizar en las competencias y conocimientos comprendidos en Economía y Empresa, para evaluar y seleccionar las estrategias más relevantes para el planteamiento de su aprendizaje.
3. Diseñar actividades para el aprendizaje de las competencias y conocimientos que se estimen representativos para la materia de Economía y Empresa.
4. Diseñar y elaborar los recursos necesarios para la configuración de un entorno de aprendizaje para las actividades diseñadas.
5. Gestionar y orientar el proceso de aprendizaje mediante el desarrollo de las actividades, utilizando para su organización el trabajo colaborativo en el marco de las metodologías activas.

## 2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Estas competencias adquiridas le permitirán al alumno que analice, profundice y aplique una metodología para el diseño, organización y desarrollo de actividades de aprendizaje de Economía y Empresa, con la finalidad de que adquiera una estrategia de enseñanza-aprendizaje adecuada para afrontar su futura práctica profesional como docente.

## 3. Evaluación

### 3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante podrá superar la asignatura mediante dos modalidades:

#### A) EVALUACIÓN CONTINUA

##### 1. Participación, interés y realización de las actividades previstas. Valoración 10%

Se valorará la participación activa en las clases, la disposición a exponer en público las tareas realizadas así como la realización de las actividades propuestas por el profesor.

##### 2. Elaboración y defensa de, al menos, 4 actividades didácticas correspondientes a las materias relacionadas con la especialidad de Economía. Valoración 25%.

Cada actividad deberá contener, al menos, la siguiente información: objetivos, temporalización, criterios de evaluación, recursos didácticos, metodología, relación con las competencias clave, uso de TIC. Estas actividades se podrán realizar durante el Practicum II.

##### 1. Elaboración de una Unidad Didáctica. Valoración: 25%

Se valorará, entre otros, los siguientes aspectos: la relación con los objetivos y las competencias clave, la metodología, las actividades didácticas propuestas (al menos 2), criterios de evaluación, recursos didácticos, integración de las TIC y atención a la diversidad. Se podrá realizar en grupos de 2 o 3 personas.

##### 1. Elaboración y defensa de una Programación Didáctica. Valoración: 40%

Se hará especial énfasis en la metodología, criterios de calificación, recursos didácticos, integración de las TIC, atención a la diversidad y seguimiento de la programación. Se podrá realizar en grupos de 2 o 3 personas. Se deberá realizar una exposición oral con una duración máxima de 20 minutos entre las dos partes.

Tanto en la Unidad Didáctica como en la Programación Didáctica se tendrá en cuenta la presentación, el rigor en la exposición, la calidad de la documentación incluida, la adecuada flexibilidad en la Programa Didáctica para poder adaptarse a situaciones posibles sobrevenidas y la distribución del tiempo entre los integrantes del grupo. La Unidad Didáctica y la Programación Didáctica deben ser de materias distintas.

Para poder acogerse a la evaluación continua es necesario que el estudiante realice las 4 partes propuestas. Para poder promediar es necesario que se obtenga como mínimo 4 puntos en cada una de las partes 2, 3 y 4. Se superará la asignatura mediante evaluación continua si la nota final es igual o superior a 5 puntos. En el caso de que sea inferior a 5 puntos, el estudiante podrá presentarse a la prueba global de evaluación.

En evaluación continua, el estudiante conocerá su calificación con al menos tres días de antelación a la prueba global para que pueda presentarse a dicha prueba global (tanto si está suspenso, como si por otros motivos lo considera oportuno), previo aviso al responsable de la asignatura.

#### B) PRUEBA GLOBAL DE EVALUACIÓN

La prueba global de evaluación tendrá los siguientes apartados:

1. Exposición y defensa de 6 actividades didácticas (tres de ellas correspondientes a ESO y otras tres correspondientes a Bachillerato). Cada actividad didáctica deberá contener la siguiente información: objetivos, temporalización, criterios de evaluación, recursos didácticos, metodología, relación con las competencias clave, uso de TIC. Valoración 40%
2. Examen escrito de preguntas breves en torno a conceptos, informaciones, datos, etc. relevantes aportados por la asignatura y estructurados en los 5 contenidos reflejados específicos para esta asignatura  
Valoración: 60%

El estudiante que no opte a la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse también a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

Siguiendo la normativa de evaluación de la Universidad de Zaragoza, el fraude o plagio total o parcial en cualquiera de las pruebas de evaluación dará lugar al suspenso de la asignatura con la mínima nota, además de las sanciones disciplinarias que el centro adopte, una vez informado por el profesorado responsable de la asignatura.

Cualquier estudiante podrá ser llamado a tutoría para defender total o parcialmente cualquiera de las pruebas de evaluación presentadas, sean individuales o grupales con objeto de garantizar la autoría original y la participación en todas ellas.

## 4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

### 4.1. Presentación metodológica general

Se utilizará la plataforma Moodle de UNIZAR donde los estudiantes podrán descargarse la documentación de la asignatura así como las actividades que se vayan a realizar que serán entregadas, preferentemente, a través de esta plataforma.

Se utilizará el método expositivo presentando los contenidos con el apoyo de recursos audiovisuales y documentos escritos, tomando como referente la normativa educativa aragonesa aplicable al ámbito educativo y mediante referencias reales de

los aspectos que el profesorado de la especialidad de Economía debe realizar como docente. También se utilizarán diversas metodologías, entre otras, el Aprendizaje Basado en Proyectos, Flipped Classroom, Gamificación y Visual Thinking, entre otras.

## **4.2. Actividades de aprendizaje**

En clase se realizarán actividades didácticas relacionadas con los diferentes elementos del currículo para que el estudiante sea capaz de crear actividades didácticas innovadoras teniendo en cuenta el currículo. También se diseñarán actividades didácticas en función de diferentes metodologías didácticas así como actividades didácticas que potencien la motivación en el aula.

## **4.3. Programa**

1. Análisis de las características y dificultades del aprendizaje de Economía y Empresa.
2. Competencias y contenidos comprendidos en la materia de Economía y Empresa.
3. El proceso de enseñanza-aprendizaje (Programación didáctica y diseño de unidades didácticas)
4. Metodologías didácticas y motivación.
5. Diseño de actividades de aprendizaje.

## **4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave**

Las clases y actividades presenciales se desarrollarán en un aula de informática en la que cada alumno dispone de un ordenador conectado a Internet y el profesor de ordenador y cañón de video.

En el Anillo Digital Docente (ADD) se expondrán los recursos didácticos que van a utilizar.

Las actividades y fechas clave se comunican a través del Anillo Digital Docente (ADD) al comenzar el periodo lectivo de la asignatura. Las fechas de la prueba global se pueden consultar en la página web de la Facultad de Educación.

## **4.5. Bibliografía y recursos recomendados**

<http://psfunizar7.unizar.es/br13/eBuscar.php?tipo=a>