

63231 - Diseño de actividades de aprendizaje de tecnología e informática

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 63231 - Diseño de actividades de aprendizaje de tecnología e informática

Centro académico: 107 - Facultad de Educación

Titulación: 584 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria
594 - Máster Universitario en Profesorado, especialidad en Tecnología e Informática

Créditos: 8.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información básica de la asignatura

La asignatura, de carácter obligatorio para los estudiantes de las especialidades de Informática y Tecnología, proporciona a cada estudiante los conocimientos, habilidades y actitudes previos necesarios para el diseño de actividades de aprendizaje de las asignaturas de TIC y tecnología en ESO y Bachillerato y para elaborar los entornos y recursos necesarios para el trabajo del alumnado de esas etapas.

En esta asignatura, los estudiantes diseñan y desarrollan actividades de enseñanza - aprendizaje para las asignaturas de las áreas de Informática y Tecnología en E.S.O. y Bachillerato. Para ello, pueden tomar como referencia el portafolio realizado en la asignatura Diseño curricular e instruccional de tecnología e informática, con la que se cursa en interacción

2. Resultados de aprendizaje

Cada estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar que...

Selecciona estrategias adecuadas a distintos aprendizajes.

Selecciona entre los existentes los recursos necesarios para las actividades diseñadas o en su defecto diseña y elabora dichos recursos.

Valora la importancia de la utilización de las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje.

Es capaz de utilizar adecuadamente las herramientas de la Web 2.0

Organiza los espacios y recursos didácticos de utilización en Tecnología e Informática: aula, aula-taller y aula de informática.

Es capaz de organizar el proceso de trabajo de los adolescentes: secuencia de tareas y temporalización.

Selecciona adecuadamente el papel del profesor en cada actividad.

3. Programa de la asignatura

Contenidos que se van a impartir para las materias de tecnología

Prevención en el aula-taller

El aprendizaje basado en proyectos en un contexto interdisciplinar. Formación de grupos de prácticas y asignación de proyectos Planificación del proyecto, hacer planos y construcción del proyecto. Memoria ejecución del proyecto.

Presentación pública

Desarrollo de la unidad didáctica del proyecto realizado. Ejemplos de protocolo en caso de accidente.

Buenas prácticas en diseño de actividades.

Diseño de actividades de evaluación del aprendizaje de tecnología.

Contenidos que se van a impartir para las materias de TIC e informática

Principios a tener en cuenta en el diseño de actividades de aprendizaje de informática. Actividades para aprender a gestionar la información: buscar, filtrar y organizar.

Actividades para aprender a crear y publicar la información:

Utilización de los blogs y wikis como herramientas de aprendizaje de informática. Diseño y creación de páginas web.

Diseño de aplicaciones para móvil.

Actividades para aprender a comunicarse y compartir.

Diseño de actividades según diferentes estrategias de aprendizaje: Webquest

Aprendizaje de TIC basado en proyectos y Aprendizaje Servicio. Aprendizaje de TIC basado en tareas.

Aprendizaje de TIC basado en retos. Aprendizaje de TIC basado en Estudio de casos. El debate como estrategia de aprendizaje.

Diseño de actividades de evaluación.

4. Actividades académicas

Sesiones teóricas que consistirán, fundamentalmente, en lecciones magistrales participativas.

Sesiones de análisis y debate de proyectos de actividades, en las que se promoverá la participación de los alumnos de forma más intensa que en las dedicadas a la exposición de los contenidos teóricos.

Sesiones de trabajo personal, en las que el alumno obtendrá información sobre diferentes actividades de aprendizaje, las analizará, reflexionará sobre su adecuación a determinados objetivos, contenidos y contextos y empezará el diseño de su proyecto de actividades de aprendizaje.

Sesiones de tutoría personal o grupal, en las que el alumnado podrá consultar dudas puntuales sobre aspectos de la materia.

5. Sistema de evaluación

Evaluación continua

Área de tecnología:

- Actividades individuales o en grupo realizadas en el aula. 10%
- Diseño y realización en grupos de un prototipo funcional (proyecto aula-taller). 15%
- Desarrollo de la memoria de la realización del ABP en el taller de tecnología. 15%
- Presentación del proyecto 10%

Área de Informática:

- Actividades individuales o en grupo realizadas en el aula. Entregar el informe de cada una de estas actividades en el plazo de una semana desde su realización en clase este requisito para optar a la evaluación continua.
 - Caja de herramientas colaborativa. 20%
 - Diseño en grupos de un máximo de 4 componentes de un Aprendizaje Basado en Proyectos. 20%
 - Presentación del ABP, realización con el grupo de clase de una de las etapas o actividades diseñadas y coevaluación. 10%
- La calificación de la asignatura se obtendrá mediante la suma de ambas, siempre que en cada una de ellas sea al menos 2 sobre 5.

Evaluación global y segunda convocatoria

La evaluación global consiste en que el día de la convocatoria de la prueba los estudiantes deberán presentar y defender las mismas entregas de evaluación continua atendiendo a los mismos criterios. Las actividades de la Caja de herramientas (20%). Prototipo funcional (15%). Memoria de fabricación del prototipo funcional presentado (15%). Realizar un examen con cuestiones teórico-prácticas en las que el estudiante demostrará el conocimiento y comprensión del programa de la asignatura, así como su capacidad de aplicación de los contenidos y la fundamentación de sus reflexiones. El examen debe estar aprobado para superar la asignatura y será un 50% de la calificación final y el conjunto de trabajos presentados otro 50%.

En segunda convocatoria se deberá presentar de nuevo el trabajo dirigido señalando y justificando las variaciones introducidas de acuerdo con la valoración de los profesores en la anterior convocatoria y realizar un examen con cuestiones teórico-prácticas.

Quinta y sexta convocatoria

En cada convocatoria, se mantendrá el trabajo realizado por el alumno pidiendo al igual que para la segunda convocatoria , que se indiquen las mejoras y su justificación en base a la valoración realizada por los profesores en la anterior convocatoria y realizar un examen con cuestiones teórico-prácticas.

Finalmente, hay que tener en cuenta que será de aplicación el Reglamento de las Normas de Convivencia de la Universidad de Zaragoza a las irregularidades cometidas en las pruebas de evaluación mediante fraude académico, así como la aplicación del artículo 30 del Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje en relación a las prácticas irregulares distintas de fraude académico.