

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

Información del Plan Docente

Año académico	2016/17
Centro académico	107 - Facultad de Educación
Titulación	415 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria 358 - Máster Universitario en Profesorado de Tecnología e Informática para E.S.O. y Bachillerato
Créditos	4.0
Curso	---
Periodo de impartición	Indeterminado
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Recomendaciones para cursar esta asignatura

Es presencial. Sólo puede cursarse acudiendo diariamente al insittuo asignado durante el tiempo que dure el Prácticum

1.2. Actividades y fechas clave de la asignatura

En Marzo y Abril, de acuerdo con el calendario establecido cada curso por la coordinación del máster.

2. Inicio

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Es capaz de planificar las materias correspondientes a la especialización.

Es capaz de llevar a cabo la docencia de las materias correspondientes a la especialización.

Diseña la evaluación de las materias correspondientes a la especialización.

Actúa respecto a la propia acción docente desde diversas perspectivas

Participa en la evaluación psicopedagógica, el asesoramiento a otros profesionales de la educación, a los estudiantes y a las familias.

Identifica situaciones en un contexto educativo formal.

Orienta dicho materia al Trabajo Fin de Máster

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

2.2.Introducción

Breve presentación de la asignatura

El Practicum II constituye la segunda fase de estancia en el centro educativo. En ella, los estudiantes desarrollarán proyectos y observaciones propios de las materias correspondientes a los módulos 4 y 5 de la especialidad. Este practicum se desarrollará intercalado en dichos módulos de modo que permita un posterior análisis y reflexión sobre la experiencia. Lo esencial de esta asignatura es aproximarse, durante un periodo marcado por 8 créditos, al entorno docente de un Centro de Educación Secundaria, atendiendo a los fundamentos teóricos vistos en los tres módulos genéricos previos y con especial incidencia en los específicos 4 y 5.

3.Contexto y competencias

3.1.Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El objetivo fundamental de esta asignatura es que los estudiantes adquieran las competencias de desenvolverse en un centro de Educación Secundaria desde la interacción y la convivencia en el aula y los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como saber planificar un diseño curricular e instructivo para el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Estos aspectos deberán quedar reflejados en un Trabajo Fin de Máster, compendio de la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas descritas.

Esta es una asignatura fundamentalmente basada en la observación y en la elaboración de la programación de una materia de la especialidad, haciendo referencia al contexto y al perfil académico de las competencias. Por ello, se establecerán mecanismos de coordinación entre ambas partes: la teórica y la práctica, así como en el Trabajo Fin de Máster.

3.2.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El Practicum II está concebido como prolongación de las cuestiones y proyectos abordados en los módulos 4 y 5. Es durante este Practicum cuando se completan, se analizan y se ponen a prueba los resultados de aprendizaje fundamentales de estos módulos, es decir, el diseño curricular de una asignatura y el diseño de unidades y actividades de aprendizaje. Tras finalizar la experiencia del Practicum II, los estudiantes vuelven a los módulos 4 y 5 a analizarla y extraer las conclusiones finales.

3.3.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Planificar, diseñar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia (competencia específica fundamental).

Relacionadas con el diseño curricular:

- Identificar, reconocer y aplicar las cuestiones básicas en el diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar los principios y procedimientos del diseño curricular a partir de sus diferentes modelos y teorías y, en particular, del diseño por competencias.
- Adecuar el diseño curricular al contexto educativo.
- Evaluar la calidad de diferentes diseños curriculares en las materias propias de la especialidad en función de modelos y teorías diversas y de su adecuación al contexto educativo.
- Desarrollar diseños curriculares para las materias y asignaturas de su especialidad desde la perspectiva de la formación en competencias y con adecuación al contexto educativo.
- Analizar y evaluar qué contenidos son más adecuados y relevantes de acuerdo con los objetivos, competencias, actividades y principios metodológicos establecidos en el diseño curricular de la asignatura, y el estado de la cuestión propio de la disciplina científica.

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

Relacionadas con el diseño instruccional:

- Valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a las metodologías activas y colaborativas y evaluar los criterios de utilización más adecuados para las materias de informática y tecnología, los objetivos de aprendizaje y los diferentes contextos
- Evaluar la calidad de diferentes tipos y casos de actividades de aprendizaje en función de diferentes criterios.
- Diseñar programaciones didácticas y actividades de aprendizaje, con criterios de calidad, variedad metodológica, teniendo en cuenta los niveles previos de aprendizaje y las características de las materias de informática y tecnología.

Relacionadas con la organización y diseño de actividades de aprendizaje:

- Analizar las claves de un buen entorno de aprendizaje para la adquisición de competencias.
- 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
- Preparar entornos de aprendizaje adecuados en las materias de informática y tecnología y organizar y gestionar las actividades diseñadas siguiendo los criterios de calidad establecidos.

3.4.Importancia de los resultados de aprendizaje

El practicum II capacita al estudiante para ejercer la función docente en el ámbito de secundaria con garantías de saber planificar los procesos de enseñanza-aprendizaje propios de las materias de su especialidad en el objetivo de contextualizar el diseño curricular establecido por la ley al contexto socioeducativo del centro y de cada grupo de alumnos en particular.

4.Evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

Actividades presenciales de carácter obligatorio y que son condición sine qua non para poder evaluar la asignatura.

- Estancia en el centro de destino durante el periodo establecido.
- Asistencia a las tutorías y reuniones programadas por el tutor de la facultad, el tutor del centro y/o ambos.

Actividades de trabajo autónomo del estudiante, de carácter individual o en grupo.

- Elaboración de un diario en el que reflexionará sobre las diferentes actividades realizadas durante el practicum II, tanto en el centro como fuera de él (lecturas, análisis de documentos, reuniones...) y que servirá de base para la redacción del informe final (individual)
Estas reflexiones deben incluir: en qué medida la actividad se ha ajustado a lo programado, qué factores han influido positiva y negativamente en el desarrollo de la actividad, qué aspectos de la actividad habría que mejorar/ cambiar, qué ha aprendido el estudiante del máster con dicha actividad, cómo ha sido la interacción con los alumnos del grupo de clase (si la actividad ha tenido lugar en un aula), ...
Dichas reflexiones se compartirán y debatirán en un foro con el resto de los alumnos de la especialidad.
- Elaboración de un estudio comparativo.
Mediante observación directa en el aula durante varias clases, hacer un análisis comparativo de dos grupos de alumnos de cursos de distinto nivel formativo, con referencia a los principales rasgos de personalidad y/o características evolutivas o del desarrollo manifestados por los alumnos en sus comportamientos en clase.

Estos informes se adjuntarán y formarán parte del Trabajo de Fin de Máster.

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

Criterios de evaluación

1. La calificación global requerirá que el estudiante haya obtenido como mínimo un 50 % en cada una de las calificaciones otorgadas por los dos tutores.
2. La evaluación del profesor-tutor del centro educativo, según los criterios de la ficha adjunta, supondrá el 50 % de la calificación final.
3. La evaluación del profesor-tutor de la universidad, de acuerdo con los siguientes criterios, supondrá el 50 % de la calificación final.

Criterios de evaluación del profesor-tutor de la universidad

- A. Asistencia obligatoria al centro educativo y a todas las sesiones de trabajo que se programen en el mismo.
 - B. Asistencia obligatoria, y participación, a las reuniones y tutorías convocadas por el tutor de la universidad, el del centro educativo y/o ambos.
 - C. Calidad y rigor del diario y del estudio comparativo y de la programación en cuanto a:
 - . Aspectos formales (presentación, ortografía, redacción...)
 - . Incluye todos los contenidos indicados en la descripción de las actividades de evaluación.
 - . Fundamentación de las reflexiones. Comparan la propuesta original de la actividad con su desarrollo, analizando las causas y factores que han influido en el resultado final.
 - . Realismo en las propuestas de mejora de las actividades.
 - . La capacidad crítica y autocrítica
- Los apartados A y B suponen el 20 % de la calificación final, teniendo en cuenta que su incumplimiento anula la evaluación.
 - El diario supone el 50 % de la calificación final.
 - El análisis comparativo supone el 30 % de la calificación final.

Calificación

Criterios de calificación

- A. Asistencia obligatoria al centro educativo y a todas las sesiones de trabajo que se programen en el mismo.
- B. Asistencia obligatoria y participación a las reuniones y tutorías convocadas por el tutor de la universidad, el del centro

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

educativo y/o ambos.

C. Calidad y rigor del diario y del estudio comparativo y de la programación en cuanto a:

- Aspectos formales (presentación, ortografía, redacción...). Incluye todos los contenidos indicados en la descripción de las actividades de evaluación.
- Fundamentación de las reflexiones. Comparan la propuesta original de la actividad con su desarrollo, analizando las causas y factores que han influido en el resultado final.
- Realismo en las propuesta de mejora de las actividades.
- La capacidad crítica y autocrítica.

Los apartados A y B suponen el 20% de la calificación final, teniendo en cuenta que su incumplimiento anula la evaluación.

El diario supone el 45% de la calificación final.

El análisis comparativo supone el 35% de la calificación final.

5.Actividades y recursos

5.1.Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

- Asistencia participativa en las horas asignadas al Practicum II.
- Observación del alumnado del Máster de la dinámica del centro de Educación Secundaria.
- Análisis profundo sobre los documentos a revisar para conseguir los resultados y las competencias marcadas, así como la evaluación.
- Contacto del alumnado del Máster con los profesores y otros agentes educativos para informarse sobre el funcionamiento y materiales para poder conseguir los resultados y las competencias marcadas, así como la evaluación.
- Intercambio de experiencias y casos entre los alumnos de la especialidad en distintos centros educativos y con alumnos de otras especialidades
- Asistencia a reuniones, si así lo ve pertinente, del tutor del Practicum II.

5.2.Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Asistencia a las clases con su tutor de materia. Acudirá a las clases correspondientes de la especialidad, observará la metodología de trabajo. Conocerá así mismo todos los niveles formativos donde se impartan asignaturas de su especialidad en el centro (Secundaria obligatoria y Bachillerato) y los programas institucionales existentes en el centro (de aprendizaje Básico y de Diversificación Curricular)

Seminarios de discusión y debate. Reflexión conjunta con los compañeros de la especialidad sobre el desarrollo de las actividades del prácticum II.

Además de reunirse con el tutor del Practicum habrá reuniones periódicas con el profesor y los demás alumnos de su grupo y un foro-web de comunicación entre los alumnos de esta y otras especialidades para intercambiar experiencias, sensaciones, casos... e ir analizando y debatiendo la experiencia en el practicum.

68622 - Prácticum 2: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Tecnología e Informática

5.3.Programa

5.4.Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El Practicum II se desarrollará durante marzo y abril. Los hitos concretos del calendario de sesiones y presentación de trabajos se especificarán oportunamente de acuerdo con los tutores de los centros de E. Secundaria y con los propios alumnos.

Espacio web
Foro en el ADD

Para facilitar una comunicación ágil y eficaz se ha configurado un espacio web en el Anillo Digital Docente de la Universidad de Zaragoza.

5.5.Bibliografía y recursos recomendados

- No hay registros bibliográficos para esta asignatura