

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	107 - Facultad de Educación
Titulación	370 - Máster Universitario en Profesorado de Administración, Comercio, Hostelería, Informática y Formación y Orientación Laboral para Formación Profesional 415 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria
Créditos	4.0
Curso	XX
Periodo de impartición	Indeterminado
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Se pretende con esta asignatura que los estudiantes adquieran la competencia de diseñar, gestionar y desarrollar actividades de aprendizaje en las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOLy que elaboren los entornos y recursos necesarios para el trabajo y aprendizaje de la enseñanza de las materias de las formaciones profesionales indicadas.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en exposición teórica de los contenidos por parte del profesor, el análisis y debate sobre ejemplos puestos por el profesor y posterior aplicación práctica de los mismos mediante la realización de ejercicios (individuales y en grupo).

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura complementa los contenidos aprendidos en los anteriores módulos. **PERTENECE AL MÓDULO 5**, como cuatrimestral obligatoria del módulo específico con el objeto de planificar y diseñar las **actividades de aprendizaje y evaluación** en las especialidades y materias de su competencia:

- 1.-Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje.
- 2.-Diseño y desarrollo de actividades para el aprendizaje de la especialidad.
- 3.-Entorno productivo (sólo en F.P.)

Este objetivo fundamental expuesto anteriormente se despliega en tres competencias que se abordarán sucesivamente (a todas las competencias y contenidos que se explican a continuación hay que añadirle siempre "en las especialidades

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

de ADMINISTRACIÓN, COMERCIO, HOSTELERÍA, INFORMÁTICA Y F.O.L").

1.4.Actividades y fechas clave de la asignatura

Fechas e hitos clave de la asignatura: Asistencia a las clases y realización de los trabajos propuestos abajo descritos. Los trabajos deberán entregarse a la finalización del periodo de clases a finales del mes de mayo. Consultar el calendario de fechas propuestas.

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

1. **Analizar y comprender** las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje de las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL en los cursos de PCPI, Grado Medio y Grado Superior.
2. **Saber diferenciar las competencias y los conocimientos** comprendidos en las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL, para seleccionar y evaluar las estrategias más relevantes en el planteamiento de su aprendizaje.
3. **Diseñar un mínimo de 10 actividades** para el aprendizaje de las competencias y conocimientos que se estimen representativos para las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL.
4. **Saber diseñar una Unidad Didáctica** que contenga todos los apartados necesarios y que haga especial mención a las actividades y a su evaluación
5. **Elaborar los recursos necesarios** para la creación de un repositorio de actividades diseñadas con la ayuda de herramientas extraídas de internet.
6. **Orientar el proceso de aprendizaje** mediante el desarrollo de las actividades, utilizando para su organización el trabajo colaborativo en pequeños grupos a través de wikis o foros.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Cursando esta asignatura, como se ha indicado, el alumnado será capaz de diseñar, gestionar y desarrollar actividades de aprendizaje en las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOLy de elaborar los entornos y recursos necesarios para el trabajo y aprendizaje de la enseñanza de las materias de las formaciones profesionales indicadas.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

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

El objetivo es que los estudiantes adquieran la competencia de diseñar, gestionar y desarrollar actividades de aprendizaje en las materias específicas y elaborar los entornos y recursos necesarios para el trabajo del estudiante. Esta es una asignatura fundamentalmente basada en proyectos de los estudiantes, que aplican y especifican lo aprendido en la asignatura " *Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje...* ". Por ello, se establecerán mecanismos de coordinación muy estrechos entre ambas asignaturas basados en entrelazar cronológicamente las diferentes unidades de ambas asignaturas y utilizar el portafolio-diario que los estudiantes diseñan en la primera como referencia básica (que van completando) para el desarrollo de la segunda.

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar ha adquirido las competencias descritas a continuación, a través de los mecanismos de evaluación previstos.

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

3.2. Competencias

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

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para elaborar todo tipo de materiales didácticos para la práctica docente. Los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura son importantes porque el diseño de actividades se convierte en la herramienta didáctica decisiva a la hora de concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

* **Competencia 1: conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias relativas a su especialización docente, propiciando un enfoque didáctico por competencias y la utilización de metodologías activas y colaborativas.** Analizar las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje de las distintas materias, competencias y conocimientos comprendidos en la especialidad y evaluar y seleccionar las estrategias más relevantes para el planteamiento de su aprendizaje.

* **Competencia 2: diseño de unidades y actividades en materias específicas.** Competencia para diseñar unidades didácticas y actividades para el aprendizaje de las competencias y conocimientos que se estimen representativos de los problemas de aprendizaje más relevantes en las distintas materias.

* **Competencia 3: entornos de aprendizaje y recursos.** Competencia para diseñar y elaborar los recursos necesarios para la configuración de un entorno de aprendizaje para las actividades diseñadas, siguiendo los principios y criterios establecidos previamente (asignatura "Fundamentos de diseño instruccional...")

* **Competencia 4: organización, gestión y desarrollo de las actividades.** Competencia para organizar y orientar el proceso de trabajo de los estudiantes; desarrollar las actividades (sesiones expositivas, conducción de seminarios y debates, atención a grupos de trabajo); tutorizar y apoyar el proceso de aprendizaje, especialmente mediante evaluación formativa.

4. Evaluación

4.1. Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

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

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Debate en clase de actividades obtenidas de libros de texto, programaciones, experiencia propia, recursos en la red... al finalizar la explicación de cada tema.

En el mes de mayo, a la vuelta del Practicum II los alumnos tendrán que exponer las actividades que hayan realizado sobre la unidad de FOL propuesta por el profesor, siguiendo para su diseño una ficha modelo que se habrá proporcionado y explicado en clase. Se pretende que aporten los conocimientos adquiridos durante el Practicum.

También expondrán las actividades realizadas durante el Practicum II en el centro de enseñanza y las unidades didácticas que se hayan realizado como parte del trabajo escrito para la evaluación del Practicum II.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

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

Modalidad A:

Se establece un **SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA** en el que se valorarán los siguientes apartados:

1. Portafolio/Diario de clase (Supone el 25% de la calificación final).

Consistirá en un trabajo en el que el alumno desarrolle:

los temas fundamentales tratados en clase

las tareas que se han realizado en clase

la valoración que le merecen los anteriores apartados

También se calificará positivamente la ampliación de los contenidos, la redacción y presentación de la misma.

Se pretende que el alumno tome notas de lo explicado en clase por el profesor, lo que se ha discutido y compartido con los compañeros, las preguntas y respuestas que hayan podido surgir, los ejemplos, etc. y mediante la reflexión componga un texto original y personal con la teoría básica de la asignatura.

Contendrá los ejercicios realizados en clase, de modo que tenga un compendio de fichas con, al menos, un ejemplo de cada uno de los tipos de actividades que se habrán ido presentando en clase, corregidas y debatidas con los compañeros.

Forma: Extensión: entre 6-10 DIN A4, Times New Roman, 12 p, interlineado 1,5, justificada izquierda y derecha y márgenes a 3 cm.

Evaluación y calificación:

1. Su estructura es clara y contiene los 3 ítems arriba subrayados 2 p
2. Detalla y articula secuencial y coherentemente los apartados. 2 p
3. La reflexión manifiesta madurez y autocrítica 2 p
4. Es original en la realización de las fichas de las actividades 2 p
5. Es original en la exposición y redacción de la teoría 2 p

Ortografía y presentación: se penalizará con 0,1p. cada tilde y 0,2p. cada falta grave de ortografía, semántica y puntuación hasta un máximo de 1p.

2 Compilación de fichas de actividades didácticas diseñadas por el alumno sobre una unidad didáctica de FOL, elegida por el profesor y colgada en Moodle en la que se concrete al menos una actividad de cada tipo de las siguientes: actividades iniciales, de desarrollo, de aplicación, de refuerzo, de ampliación, de evaluación y de atención a la diversidad. Incluyendo las correcciones indicadas por el profesor ya que se habrán expuesto y debatido en clase. (Supone el **25%** de la calificación final)

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

Forma: Extensión: entre 7-15 DIN A4 (de las cuales no menos de 6 se dedicarán a las actividades), Times New Roman, 12 p, interlineado 1,5, justificada izquierda y derecha y márgenes a 3 cm.

Evaluación y calificación:

1. Su estructura es clara y contiene como mínimo 1 actividad de cada tipo de las fundamentales explicadas en clase (iniciales, de desarrollo, de aplicación, de refuerzo, de ampliación, de evaluación y de atención a la diversidad) 2 p
2. Son flexibles, adaptables a la programación a la diversidad de alumnado 1 p
3. Exposición clara, realista y adecuada 1 p
4. Incorpora las correcciones hechas en clase 1 p
5. Es original en la realización de las actividades 2 p
6. Las actividades contienen todos los apartados (justificación, temporalización, recursos, criterios de evaluación, etc.) 3 p

Ortografía y presentación: se penalizará con 0,1p. cada tilde y 0,2p. cada falta grave de ortografía, semántica y puntuación hasta un máximo de 1p.

3 D iseño completo de una Unidad Didáctica de una materia ,

(Supone el **50%** de la calificación final).

Elaboración de una Unidad Didáctica completa y original extraída de una Programación Didáctica de su especialidad.

Incluirá como mínimo de 2 tablas, gráficos o imágenes necesarias.

Extensión: entre 8-15 páginas, excluidos los anexos, tamaño DIN A4, Times New Roman, 12 pp, interlineado 1,5, justificada izquierda y derecha y márgenes a 3 cm.

Deberá incluir, como mínimo, los siguientes apartados:

1. Contextualización
2. Temporalización y secuenciación de los contenidos
3. Justificación
4. Objetivos, contenidos y Competencias asociadas
5. Metodología
6. Actividades de Enseñanza/Aprendizaje: iniciación, desarrollo, refuerzo / ampliación...

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

7. Materiales y recursos utilizados.

8. Evaluación: criterios e instrumentos de evaluación y criterios de calificación con sus correspondientes porcentajes.

9. Recuperaciones.

10. Atención a la diversidad

El trabajo consistirá en la elaboración una unidad didáctica de la especialidad que elija el alumno donde se especifiquen las actividades que se realizarían para su impartición, originales diseñadas específicamente por el alumno, constando la justificación de la misma, los objetivos que se pretenden con cada una, el desarrollo, los materiales, el tiempo, las alternativas si su realización no es posible, los criterios de calificación de la misma, las competencias que desarrolla... y la actividad resuelta. Estas actividades se expondrán en clase valorándose en el trabajo las apreciaciones y críticas que sus compañeros o el profesor le hayan realizado.

El objetivo del ejercicio es **desarrollar especialmente el apartado de las actividades** . En él deben aparecer, al menos, una actividad de cada tipo de las que se han explicado en clase. Debe constar el enunciado que se plantearía a los alumnos así como las condiciones en las que se realizaría la actividad (en aula, en casa, con apoyo, con el libro de texto, en grupo...), los objetivos que se pretenden con ella y las competencias que se desarrollan o evalúan. con planificación y/o elaboración de las mismas y soluciones para la configuración de su entorno de aprendizaje.

Evaluación y calificación:

1. Su estructura es clara y contiene como mínimo los 10 apartados anteriores 3 p
2. Detalla y articula secuencial y coherentemente los apartados. 1 p
3. La reflexión manifiesta madurez y autocrítica 1 p
4. Es original en la realización de las actividades 2 p
5. Las actividades contienen todos los apartados (justificación, temporalización, recursos, criterios de evaluación, etc.) 3 p

Ortografía y presentación: se penalizará con 0,1p. cada tilde y 0,2p. cada falta grave de ortografía, semántica y puntuación hasta un máximo de 1p.

La **copia total o parcial** de cualquier parte del trabajo dará lugar al suspenso de la asignatura con la calificación mínima existente.

Fecha límite de entrega : Los ejercicios 1, 2 y 3 de la opción A deberán entregarse impresos y encuadernados en un solo volumen el día 29 de mayo de 2013

Modalidad B:

Prueba global : Examen escrito de 3 preguntas de desarrollo (2 preguntas en las que el alumno tendrá que redactar una respuesta en torno a un DIN A4 y otra en la que tendrá que definir conceptos) en torno a conceptos, informaciones, datos, etc. relevantes de la asignatura aportados en clase, con ejemplos en cada uno de ellos relacionados con la

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

especialidad del alumno (Administración, comercio, hostelería, informática o FOL) y **creación de 2 actividades**, del tipo que se indiquen, sobre una unidad didáctica de FOL que se les facilitará en el examen.

El estudiante que no siga 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.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en exposición teórica de los contenidos siguientes y posterior aplicación práctica de los mismos

5.2. Actividades de aprendizaje

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

1. **Analizar y comprender** las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje de las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL en los cursos de PCPI, Grado Medio y Grado Superior.
2. **Saber diferenciar las competencias y los conocimientos** comprendidos en las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL, para seleccionar y evaluar las estrategias más relevantes en el planteamiento de su aprendizaje.
3. **Diseñar un mínimo de 10 actividades** para el aprendizaje de las competencias y conocimientos que se estimen representativos para las materias de Administración, comercio, hostelería, informática y FOL.
4. **Saber diseñar una Unidad Didáctica** que contenga todos los apartados necesarios y que haga especial mención a las actividades y a su evaluación
5. **Elaborar los recursos necesarios** para la creación de un repositorio de actividades diseñadas con la ayuda de herramientas extraídas de internet.
6. **Orientar el proceso de aprendizaje** mediante el desarrollo de las actividades, utilizando para su organización el trabajo colaborativo en pequeños grupos a través de wikis o foros.

Debate en clase de actividades obtenidas de libros de texto, programaciones, experiencia propia, recursos en la red... al finalizar la explicación de cada tema.

En el mes de mayo, a la vuelta del Practicum II los alumnos tendrán que exponer las actividades que hayan realizado sobre la unidad de FOL propuesta por el profesor, siguiendo para su diseño una ficha modelo que se habrá proporcionado y explicado en clase. Se pretende que aporten los conocimientos adquiridos durante el Practicum.

También expondrán las actividades realizadas durante el Practicum II en el centro de enseñanza y las unidades didácticas que se hayan realizado como parte del trabajo escrito para la evaluación del Practicum II.

5.3. Programa

1.-INTRODUCCIÓN, Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES, la importancia de las actividades en el proceso de aprendizaje, el perfil del alumnado al que van dirigidas, las actividades en la documentación institucional.

2.-GENERALIDADES SOBRE LAS ACTIVIDADES Y SU DISEÑO. Actividades y estrategias de enseñanza. Variables del contexto didáctico. Estrategias de enseñanza y diseño de actividades.

3.-TIPOS DE ACTIVIDADES. Tipos de actividades: actividades iniciales, motivadoras, de descubrimiento, orientación,

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

adquisición de destrezas, de desarrollo, de análisis, de aplicación, de generalización, de evaluación, de desarrollo, de refuerzo, de ampliación y de atención a la diversidad.

4.-ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Las actividades en el contexto de la unidad didáctica y de la programación curricular.

5.-CONSEJOS PRÁCTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA.

6.-RECURSOS PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES. (El aula virtual de Aragón, La imagen y el audiovisual como herramienta didáctica, fuentes de recursos relacionados con el perfil profesional, el centro virtual de recursos de Aragón...)

5.4.Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Horario de clases del segundo cuatrimestre:

http://www.unizar.es/centros/feduz/doc/masterSecun/HORARIOS_2C_TARDES.pdf

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNO (*especificar horas*)

Horas presenciales No presenciales

Gran grupo Prácticas Seminarios, etc. *Trabajo autónomo del alumno*

20 20 Entre 20 y 40

MODALIDAD 1. FECHA LÍMITE DE ENTREGA DE TRABAJOS. En formato papel y encuadernados en un volumen único con un índice: 26 de mayo

MODALIDAD 2: EXAMEN ESCRITO-PRUEBA GLOBAL. Se contempla la evaluación final de la signatura a través de la realización de un **examen escrito (en la fecha que se publique en la web de la Facultad de Educación)** , que versará sobre los contenidos del curso arriba descritos.

5.5.Bibliografía y recursos recomendados

[BB: Bibliografía básica / BC: Bibliografía complementaria]

68553 - Diseño, organización y desarrollo actividades para el aprendizaje de la Admón, Comercio, Hostelería, Informát y F.O.L.

- BB** Bravo Benítez, Matilde. Estrategias educativas en el aula / Matilde Bravo Benítez. [1ª ed.] Archidona, Málaga : Aljibe, D. L. 2006
- BB** Instituto Vasco de cualificaciones y formación profesional. (2008). Guía metodológica para programar unidades didácticas. Proceso y método para la programación y diseño de unidades didácticas y entornos de aprendizaje de un módulo profesional. Bilbao: KEI-IVAC. [Acceso a texto completo. Ver URL]
- BB** Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias : Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior : diciembre 2005 / director del estudio, Mario de Miguel Díaz. [1ª ed.] Oviedo : Universidad de Oviedo, D.L. 2006 [Acceso a texto completo]
- BB** Pozo, J.I. (2010). El aprendizaje de contenidos escolares y la adquisición de competencias. En C. Coll (coord.), Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación Secundaria (pp. 63-81). Barcelona : Graó.
- BB** Schön, Donald A.. La formación de profesionales reflexivos : hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones / Donald A. Schön ; [traducción, Lourdes Montero, José Manuel Vez Jeremías] . 1a. ed Barcelona : Paidós, 1992

LISTADO DE URLs:

Instituto Vasco de cualificaciones y formación profesional. (2008). Guía metodológica para programar unidades didácticas. Proceso y método para la programación y diseño de unidades didácticas y entornos de aprendizaje de un módulo profesional
[\[https://ivac-eei.eus//upload/fondos/documentos/143/guia_metodologica_2010_c.p\]](https://ivac-eei.eus//upload/fondos/documentos/143/guia_metodologica_2010_c.p)