

63230 - Diseño curricular e instruccional de tecnología e informática

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 63230 - Diseño curricular e instruccional 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: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Primer 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 conocimiento del currículum de las asignaturas de tecnología e informática en E.S.O. y Bachillerato que les proporcione los instrumentos adecuados para analizar las actuaciones que deben llevar a cabo para facilitar a sus alumnos el aprendizaje de las tecnologías y las TIC, para seleccionar las metodologías de enseñanza-aprendizaje adecuadas para las áreas de informática y tecnología en ESO y Bachillerato y para evaluar si las actuaciones desarrolladas han alcanzado los objetivos propuestos.

2. Resultados de aprendizaje

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

- Describe las disposiciones de los documentos oficiales españoles y aragoneses referentes al currículo de las materias de tecnologías y TIC, como marcos de referencia fundamentales para la programación de estas materias.
- Comenta de forma crítica estas disposiciones situando los principios curriculares y psicoeducativos en los que se basan, las opciones que realizan y el margen de decisión que dejan en los niveles posteriores de concreción y adaptación curricular.
- Describe y analiza las diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje relacionadas con las materias de tecnologías y TIC, situándolas en el marco epistemológico que les corresponda.
- Reconoce metodologías de enseñanza-aprendizaje, valorando su pertinencia en función de las condiciones que se presenten y, en su caso, adaptándolas para lograr una enseñanza más eficaz.
- Elabora una programación didáctica básica de una materia de los currículos de la especialidad a partir de los currículos oficiales, teniendo en cuenta las directrices legales

3. Programa de la asignatura

- Finalidades educativas de la enseñanza de la informática y la tecnología en la educación secundaria.
- Normativa oficial.
- Elementos preceptivos del currículo.
- Del diseño curricular a la programación didáctica.
- Diferentes enfoques para relacionar los elementos del currículo.
- Enfoques de la enseñanza de las tecnologías en secundaria.
- Elementos del diseño instruccional.
- Modelos, criterios y técnicas de evaluación.
- Metodologías activas, colaborativas y de aprendizaje centrado en el alumno.

4. Actividades académicas

- Clases teóricas en las que se hará una presentación de los fundamentos teóricos de la misma mediante exposiciones y lectura crítica de artículos científicos.

- Actividades grupales que sirvan para identificar los elementos del currículo, objetivos, competencias, metodología, actividades y criterios de evaluación y la coherencia entre ellos.
- Seminarios de discusión orientados fundamentalmente a formar las competencias de análisis crítico y evaluación de los currículos que han de servir de referencia.
- Orientaciones metodológicas del Currículo de Aragón para ESO, Bachillerato y EOI. Implicaciones prácticas para el aula y no presenciales.
- Elaboración del diseño curricular de una asignatura del área.

5. Sistema de evaluación

Evaluación continua:

- Actividades individuales o en grupo realizadas en el aula (25% área de diseño curricular).
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.
- Artículos de reflexión en el área de diseño instruccional (25%).
- Proyecto de programación educativa y su defensa (25%).
- Memoria metodológica (25%).

Evaluación global y segunda convocatoria:

- Para la prueba global tendrá que presentar el proyecto de programación educativa (25%), la memoria metodológica (25%) y realizar un examen que constará de preguntas tipo test y de una pregunta de desarrollo (50%).

Quinta y sexta convocatoria: Seguirá las mismas pautas que la evaluación global descrita.

Los criterios de calificación y niveles de exigencia de cada actividad de evaluación serán publicados y dados a conocer antes de solicitar la realización de la misma.

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.