

## **63232 - Innovación e investigación educativa en tecnología e informática**

### **Información del Plan Docente**

**Año académico:** 2024/25

**Asignatura:** 63232 - Innovación e investigación educativa en 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:** 4.0

**Curso:** 1

**Periodo de impartición:** Segundo semestre

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:**

### **1. Información básica de la asignatura**

Innovación e investigación educativa en tecnología e informática es una materia de 4 créditos que se enmarca en el módulo 6 del Máster. Se trata del módulo que trabaja, genéricamente, las competencias relacionadas con la innovación y mejora de la docencia. La innovación docente e investigación educativa tiene como objetivo mejorar día a día los procesos educativos en el ámbito de las materias de la especialidad.

Esta materia se coordina estrechamente con el Prácticum II. En esta fase del Prácticum se analizan proyectos de innovación e investigación educativa, cuyos fundamentos se han trabajado en este Módulo 6. Los proyectos se desarrollarán antes de la finalización definitiva del periodo de prácticas, de modo que el estudiante tenga ocasión de analizar y reflexionar sobre la experiencia, como actividad final de cierre.

### **2. Resultados de aprendizaje**

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

Describir y comparar los principales proyectos de innovación en enseñanza de la Tecnología y/ o TIC, realizados tanto en España como en otros países.

Describir los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de la Tecnología y las TIC y cómo se abordan en los proyectos de innovación y en las líneas de investigación de estas áreas.

Analizar artículos de investigación en didáctica de la Tecnología o de la utilización de las TIC como soporte para la mejora del aprendizaje.

Identificar los métodos y técnicas básicas de investigación e innovación cualitativas y cuantitativas desde la perspectiva de la investigación-acción.

Diseñar y analizar proyectos de innovación e investigación teniendo en cuenta todos los elementos del sistema didáctico.

### **3. Programa de la asignatura**

La investigación en Didáctica de Informática y Tecnología y su repercusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Líneas actuales en innovación e investigación en didáctica de Informática y Tecnología. Análisis de experiencias concretas.

Métodos y técnicas básicas de investigación e innovación: Cualitativas, cuantitativas, investigación-acción. El papel de cada docente individual y del equipo docente en los procesos de innovación e investigación en la enseñanza de Informática y Tecnología.

Repercusiones de las concepciones del profesorado sobre Informática y Tecnología y su aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diseños de proyectos de investigación, innovación y evaluación en enseñanza de Informática y Tecnología. El trabajo en equipo en los proyectos de innovación, evaluación e investigación.

Evaluación y análisis de la propuesta educativa, criterios y métodos para la evaluación de la programación y de la práctica docente.

### **4. Actividades académicas**

Clases teóricas: exposición de contenidos por parte de los profesores

Trabajo individual tutorado en el aula de ordenadores

Actividades individuales de análisis y reflexión

Actividades en pequeño grupo de análisis, reflexión y aplicación de los contenidos

Actividades de discusión en gran grupo dirigidas por los profesores

Organización del trabajo de investigación / innovación, que podrá ser realizado tanto de forma individual como en pequeño

grupo (2 o 3 personas): elección del tema, metodología a utilizar, instrumentos de análisis de los datos, evaluación de los resultados, etc.

No presenciales

Tutorías: orientación individual y/o grupal

Lectura de artículos de investigación en Tecnología o con apoyo de TIC

Lectura de proyectos de innovación en Tecnología o con apoyo de TIC

## **5. Sistema de evaluación**

Actividades de evaluación continua:

Diseño de un proyecto de innovación en enseñanza de Informática o Tecnología.

El 10% de la calificación final de éste apartado se obtendrá por coevaluación.

Evaluación y análisis de un proyecto de innovación en enseñanza de Informática o Tecnología. 40% en la calificación final.

Análisis de un artículo sobre investigación en la didáctica de las áreas de tecnología o TIC 30% en la calificación final.

Presentación y discusión en grupo de los artículos analizados. 20% en la calificación final.

Participación en la coevaluación de las presentaciones: 10%

Prueba global:

Presentar y defender un proyecto de innovación docente. Realizar la evaluación completa de un proyecto de innovación.

Realizar el análisis de un artículo sobre investigación.

Además, deberá 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%.

Segunda convocatoria y siguientes, incluida la quinta y sexta convocatoria: Se desarrollará en los mismos términos descritos en la prueba global.

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.

## **6. Objetivos de Desarrollo Sostenible**

4 - Educación de Calidad