

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Procesos Metodológicos en la Especialidad Tecnología e Informática

**PLAN DE ESTUDIOS:**

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (PMA-FORPROF)

**CENTRO:** Facultad de Ciencias Sociales

**CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 1º

**SEMESTRE:** 2º Semestre

**IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:**

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

**OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:**

Asignatura. Procesos metodológicos en Tecnología e informática

- Las didácticas de la Tecnología y de la Informática: conceptos clave y problemas en la educación tecnológica.
- Elementos básicos de la formación del profesorado de Tecnología e Informática.
- Metodología para la aplicación del currículum en Tecnología e Informática: metodología y métodos, estrategias y procedimientos.
- El aula como espacio didáctico: agrupaciones, modelos de acción, conducción docente del aprendizaje, uso de materiales, acción educativa fuera del aula.
- Las dificultades del aprendizaje en Tecnología e Informática: capacidades cognitivas del alumnado y estrategias de enseñanza-aprendizaje. Modelos para una enseñanza lúdica, cooperativa y colaborativa en Tecnología e Informática.
- Estrategias y perspectivas de especial interés en la enseñanza de la Tecnología y la Informática: resolución de problemas, la búsqueda y la indagación, propuestas y elaboración de protocolos y procedimientos, elaboración de materiales, mapas conceptuales.
- Los recursos didácticos para la educación tecnológica e informática: materiales para el aprendizaje. Libros de texto, laboratorio escolar, archivos, revistas, software educativo, bibliotecas, mass-media, herramientas multimedia, museos y otras instituciones.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

**COMPETENCIAS BÁSICAS:**

- CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de

formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

- CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

#### **COMPETENCIAS GENERALES:**

- CG02. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes, así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- CG03. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.
- CG05. Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.
- CG06. Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.
- CG07. Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos.
- CG12. Capacidad para trabajar de forma cooperativa

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

- CE16. Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias correspondientes.
- CE19. Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes.
- CE20. Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE:**

El alumno será capaz de:

- Aplicar los conceptos básicos de la didáctica de la Tecnología y de la Informática en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Fomentar una educación tecnológica e informática basada en el diseño de proyectos y resolución de problemas cercanos a la vida cotidiana.
- Adaptar la ordenación metodológica en el aula a las características y capacidades de los alumnos.
- Plantear alternativas docentes a los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de la Tecnología y la Informática, tanto los derivados de las capacidades cognitivas del alumnado como de las actitudes.
- Conocer los principales recursos didácticos para la enseñanza de la tecnologías en las distintas etapas educativas, valorando sus ventajas e inconvenientes, así como proponiendo alternativas sobre su utilización aplicadas a los distintos marcos de intervención docente.