



Guía docente

410205 - CFD-FP - Antecedentes y Orientación Disciplinar en la Formación Profesional

Última modificación: 04/07/2024

Unidad responsable: Facultad de Informática de Barcelona
Unidad que imparte: 410 - ICE - Instituto de Ciencias de la Educación.

Titulación: **Curso:** 2024 **Créditos ECTS:** 7.0
Idiomas: Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: BEATRIZ AMANTE GARCIA

Otros: Primer quadrimestre:
BEATRIZ AMANTE GARCIA - FP2
PAZ GOMEZ JORGE - FP1

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEME3. Conocer contextos y situaciones donde se utilizan o aplican los diversos contenidos curriculares. Conocer la evolución del mundo laboral, la interacción entre sociedad, trabajo y calidad de vida, así como la necesidad de adquirir la formación adecuada para la adaptación a los cambios y transformaciones que pueden requerir las profesiones.

CEME1. Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes a la especialización y los contenidos que se cursan en las enseñanzas respectivas.

CEME2. Conocer la historia y los desarrollos recientes de las materias y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de éstas.

Genéricas:

CG6. Aprendizaje autónomo. Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas a través de la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

CG4. Trabajo en equipo. Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar y contribuir a desarrollar tareas y proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad.

CG5. Uso solvente de los recursos de información. Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la utilización de recursos diversos y de las tecnologías de la información (TIC) para la enseñanza-aprendizaje. Aplicar las TIC en la actividad docente y transformar la información en conocimiento (TAC) a través del diseño de actividades o acciones que repercutan en el alumnado.

METODOLOGÍAS DOCENTES

1. Micro Clases magistrales.
2. Utilización del campus virtual.
3. Trabajo en equipo.
4. Trabajo personal del alumnado.
5. Estudio de casos y trabajo práctico en el aula.
6. Presentaciones de expertos



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura el estudiante ha de ser capaz de:

- Conocer las diferentes metodologías activas y seleccionar la más adecuada para alcanzar los resultados de aprendizaje teniendo en cuenta los criterios de evaluación.
- Conocer los diferentes sistemas y herramientas de evaluación.
- Conocer la utilidad del portafolio como instrumento de evaluación.
- Elaborar un portafolio personal que recoja una práctica reflexiva.
- Conocer las herramientas TIC/TAC y seleccionar la más adecuada según las metodologías y objetivos de las actividades de clase.
- Conocer las oportunidades de la plataforma Moodle desde la perspectiva del profesor/a.
- Conocer el enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua) y ser capaz de elaborar una planificación de una actividad al aula.
- Conocer como diseñar visitas como actividades formativas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	7,0	4.00
Horas aprendizaje autónomo	126,0	72.00
Horas grupo mediano	42,0	24.00

Dedicación total: 175 h

CONTENIDOS

TIC-TAC

Descripción:

Herramientas TIC

- Portolio docente
- Videos
- Foros
- Cuestionarios

Actividades vinculadas:

Proyecto en equipo. Exposición delante del grupo

Dedicación: 13h

Grupo grande/Teoría: 3h

Aprendizaje autónomo: 10h



Evaluación

Descripción:

- Metodologías de aprendizaje
- Evaluación por competencias
- Instrumentos de evaluación
- Seguimiento, evaluación y calificación del alumnado
- Evaluación del proceso de enseñanza/aprendizaje

Actividades vinculadas:

Trabajo en equipo. Exposición delante del grupo.
Trabajo individual en moodle.

Dedicación: 74h

Grupo grande/Teoría: 17h 20m

Actividades dirigidas: 7h

Aprendizaje autónomo: 49h 40m

Moodle

Descripción:

- Aprendizaje del funcionamiento del moodle

Actividades vinculadas:

Trabajo individual en moodle (Caza del tesoro o escape room)

Dedicación: 26h

Grupo grande/Teoría: 6h

Aprendizaje autónomo: 20h

AICLE

Descripción:

Introducción al enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua) que nos permite enseñar contenidos y lengua a la vez. La introducción de la lengua inglesa en nuestros contenidos requiere un conocimiento de este enfoque que nos permita diseñar actividades para alcanzar tanto los resultados de aprendizaje de contenido como de lengua.

Objetivos específicos:

La introducción al enfoque AICLE (Aprendizaje integrado de contenido y lengua)

Actividades vinculadas:

El estudiante tendrá que planificar y diseñar una actividad para la introducción de la lengua inglesa en un módulo profesional siguiendo las pautas dadas por el enfoque AICLE

Dedicación: 26h

Grupo grande/Teoría: 6h

Aprendizaje autónomo: 20h



Portfolio

Descripción:

Desarrollo del portfolio personal y aprendizaje de utilizaciones del portafolio del estudiantado como instrumento de evaluación

Objetivos específicos:

aprendizaje de utilizaciones del portafolio

Actividades vinculadas:

Desarrollo del portfolio personal

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 3h

Aprendizaje autónomo: 7h

Metodologías de enseñanza/aprendizaje

Descripción:

El estudiantado deberá trabajar en equipo para presentar una propuesta conjunta de actividades, dicha actividad debe reflejar los objetivos de aprendizaje y las competencias que el estudiante debe adquirir. Además, tendrá que definir los instrumentos de evaluación que midan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades diseñadas serán utilizando metodologías activas como aprendizaje basado en problemas o proyectos, casos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje servicio, etc...

Dedicación: 26h

Grupo grande/Teoría: 6h

Aprendizaje autónomo: 20h

ACTIVIDADES

TRABAJO EN EQUIPO

Descripción:

El estudiantado deberá trabajar en equipo para presentar una propuesta conjunta de actividades, dicha actividad debe reflejar los objetivos de aprendizaje y las competencias que el estudiante debe adquirir. Además tendrá que definir los instrumentos de evaluación que midan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades diseñadas serán utilizando metodologías activas como aprendizaje basado en problemas o proyectos, casos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje servicio, etc...

Dedicación: 71h

Aprendizaje autónomo: 46h 40m

Actividades dirigidas: 7h

Grupo grande/Teoría: 17h 20m

RESOLUCIÓN DE CASOS PRÁCTICOS

Dedicación: 39h

Aprendizaje autónomo: 30h

Grupo grande/Teoría: 9h



Visita

Descripción:

Se realizarán una o dos visitas durante el curso.

Objetivos específicos:

Aprender a organizar una salida con estudiantes

Entregable:

Ficha de salida para estudiantes

Dedicación: 3h

Grupo grande/Teoría: 3h

actividad aicle

Descripción:

El estudiante tendrá que planificar y diseñar actividades donde tengan que introducir la lengua inglesa en un modulo profesional, siguiendo las pautas dadas por el enfoque AICLE

Entregable:

Presentación de la actividad

Dedicación: 6h 30m

Aprendizaje autónomo: 5h

Grupo grande/Teoría: 1h 30m

moodle

Descripción:

El estudiante tendrá que aprender a utilizar las herramientas que ofrece la plataforma Moodle para poner en práctica alguna de las actividades que ha diseñado durante la asignatura

Objetivos específicos:

Aprender el funcionamiento de moodle aplicable al diseño de actividades

Entregable:

Actividad desarrollada en moodle

Dedicación: 26h

Aprendizaje autónomo: 20h

Grupo grande/Teoría: 6h

Portfolio

Descripción:

Los estudiantes realizarán un portfolio digital personal, donde incorporarán las diferentes actividades que realizarán en el curso.

Entregable:

Portfolio

Dedicación: 10h

Aprendizaje autónomo: 7h

Grupo grande/Teoría: 3h



Aprendizaje basado en el juego y Gamificación

Descripción:

Se diseñarán juegos para desarrollar ciertos objetivos de aprendizaje y se diseñarán actividades gamificadas, para hacer más lúdica una de las partes de la formación.

Objetivos específicos:

Aprender a utilizar el juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje y aprender a diseñar actividades gamificadas

Entregable:

los juegos o actividades gamificadas

Dedicación: 19h 30m

Aprendizaje autónomo: 15h

Grupo grande/Teoría: 4h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La evaluación tiene en cuenta tanto el trabajo realizado en grupo PRINCIPALMENTE EN CLASE como el nivel de aprendizaje individual y admite la mejora continua del rendimiento del estudiantado en los plazos establecidos (evaluación formativa). La idea básica del sistema es que todo el trabajo que realice el estudiantado cuente para la calificación final.

Actitud, participación activa en las actividades propuestas Esta evaluación se realizará a partir de la observación del Trabajo realizado, durante las horas dedicadas a la asignatura EN CLASE será un factor que individualizará la nota (Alfa = [0,5-1,2])

Concepto:

Diseño de actividades de UF (diferentes metodologías de enseñanza/aprendizaje)

+Vídeo + presentación final

% de la calificación final

45%

Tipo de evaluación

Formativa/sumativa

Descripción

Se realizará una actividad de forma grupal y en lo posible por especialidades.

En dicho trabajo, se desarrollará: actividades de una UF y se diseñarán los instrumentos de evaluación de la misma, para medir las RA. Se hará un vídeo de presentación, se incorporará todo en los portfolios individuales.

Concepto:

La parte de evaluación

+ Feedback

% de la calificación final

10%

Tipo de evaluación

Formativa/sumativa

Descripción

Se estudiará las diferentes herramientas de evaluación que existen y el tipo de feedback que se debería de dar para ser más adecuado.

Concepto:

TIC/TAC y Proyecto Moodle

% de la calificación final

15%

Tipo de evaluación

Formativa/sumativa

Descripción:

Trabajo individual en Moodle

y propuesta de utilización de herramientas TIC/TAC en alguna actividad

Concepto:

Portfolio del profesor/

alumno

% de la calificación final

10%

Tipo de evaluación

Formativa/sumativa

Descripción:

Se desarrollará el portfolio de los futuros profesores, en un entorno online (google site, blogger, etc..)

Concepto:

Lesson Plan CLIL

% de la calificación final

10%

Tipo de evaluación

sumativa

Descripción

Se elaborará una planificación de una actividad AICLE.

La actividad estará enmarcada en una visita, donde se verá el pre, el post y el durante

Concepto:

Gamificación/aprendizaje

basado en el Juego

% de la calificación final

10%

Tipo de evaluación

Formativa/sumativa

Descripción:

Realización de actividades de gamificación y

diseño de un juego aplicable a una parte de la UF

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Bodas, E. La formación profesional en España. Sevilla: Fundación ECOEM, 2007. ISBN 9788461151783.
- Delgado, J.A.; Delgado, L. El nuevo sistema integrado de formación profesional. Granada: Grupo Editorial Universitario, 2003. ISBN 8484911187.
- Camas, F. La formación profesional en los ámbitos educativo y laboral: análisis tras la LO 2/2006, de Educación, y del RD 395/2007 de Formación Profesional para el Empleo. Cizur Menor: Aranzadi, 2007. ISBN 9788483553985.
- Blas, F.A. Competencias profesionales en la formación profesional. Madrid: Alianza, 2007. ISBN 9788420684048.
- Rodríguez, M.L. Evaluación, balance y formación de competencias laborales transversales: propuestas para mejorar la calidad en la formación profesional y en el mundo del trabajo. Barcelona: Laertes, 2006. ISBN 8475845762.
- Lázaro, L.M.; Martínez, M.J. Educación, empleo y formación profesional en la Unión Europea. València: Universitat de València. Dept. Educación Comparada e Historia de la Educación, 1999. ISBN 8437040418.
- Cano García, E. Evaluación por competencias en educación superior. Madrid: La Muralla, 2015. ISBN 9788471338150.
- Londoño, G.; Cano, E. Formación y evaluación por competencias en educación superior. Bogotá: Unisalle, 2015. ISBN 9789588844992.
- Cañizares, J.M.; Carbonero, C. Las TIC en la escuela actual: nuevas metodologías didácticas en educación física. Sevilla: Wanceleulen, 2018. ISBN 9788499939193.
- Taylor, F. Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional: guía de orientación para creativos. 2a ed. act. e ampl. Barcelona: Gustavo Gili, 2013. ISBN 8425226309.
- Cabero, J.; Marín, V.;. E-Portfolios. Madrid: Centro de Estudios Financieros, 2015. ISBN 9788445430385.
- Barberà, E.; de Martín Rojo, E. Portafolio electrónico: aprender a evaluar el aprendizaje. Barcelona: UOC, 2009. ISBN 9788497888516.

Complementaria:

- Martínez, M.J. Historia de la formación profesional en España: de la ley de 1955 a los programas nacionales de formación profesional. València: Universitat de València, 2002. ISBN 8437054494.



RECURSOS

Enlace web:

- INCUAL. <http://iceextranet.mec.es/iceextranet/accesoExtranetAction.do>- European Comission - Education & Training. http://ec.europa.eu/education/index_en.htm- XTEC - Formació Professional. <http://www.xtec.net/estudis/fp/index.htm>- Ministerio de Educación, Política Social y Deporte. Formación Profesional. <http://www.mepsyd.es/educacion/formacion-profesional.html>- Generalitat de Catalunya - Departament d'Educació. <http://www20.gencat.cat/portal/site/Educacio>