



## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Las TIC en los Procesos Educativos de la Especialidad de Geografía e Historia
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Optativa
<b>ECTS:</b>	3
<b>CURSO:</b>	Primero
<b>SEMESTRE:</b>	Segundo
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Prof. Jordi Álvarez Caules
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	jordi.alvarez@uneatlantico.es

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tema 1. TIC en la educación<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Sociedad de la información y la comunicación</li><li>1.2. Las TIC como paradigma de innovación docente</li></ul></li><li>● Tema 2. La web colaborativa<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Redes sociales</li><li>2.2. Herramientas web 2.0</li></ul></li></ul>

### 2.3. Wikis y blogs

- Tema 3. Plataformas educativas
  - 3.1. Herramientas de software libre: moodle
  - 3.2. Herramientas de software comercial: google y microsoft
- Tema 4. Implementación de las TIC en el aula
  - 4.1. Herramientas TIC en cada parte del proceso educativo
  - 4.2. Herramientas TIC y evaluación

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1. Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE15. Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares.
- CE16. 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 puedan requerir las profesiones.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- En relación con la competencia CG1:
  - Demostrar que conoce los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos de la especialidad.
  - Demostrar poseer las habilidades de aprendizaje necesarias para poder realizar una formación continua tanto en los contenidos y las didácticas de la especialidad, como en los aspectos generales de la función docente.
- En relación con la competencia CE15:
  - Identificar los indicadores de calidad sobre el desempeño de la docencia, la selección de contenidos a enseñar, la realización de buenas prácticas, los materiales de aprendizaje utilizados y la puesta en práctica de la evaluación y de la orientación en las materias de geografía e historia, aplicando un protocolo de análisis a cada situación concreta
- En relación con la competencia CE16:
  - Integrar la formación y utilización de las TIC en el proceso de enseñanza y

aprendizaje en el ámbito de la geografía e historia.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Estudio y análisis de casos
- Método orientado a la resolución de ejercicios
- Método orientado a la resolución de problemas
- Método orientado al trabajo cooperativo y en grupo
- Método orientado a la autonomía en el aprendizaje

### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	7,5
	Clases prácticas	5,25
	Seminarios y talleres	6
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	3,75
	Tutorías individuales	0,70
	Tutorías grupales	3
Actividades autónomas	Preparación de clases	7,5
	Estudio personal y lecturas	15
	Elaboración de trabajos	15
	Trabajo en campus virtual	7,5
Actividades de evaluación	Realización de pruebas de evaluación	3,75

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Trabajo individual	40%
	Actividades Prácticas	30%
Evaluación	Examen final	30%

final		
<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:</b>		
<p>La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen con un valor del 30% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.</p>		

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

<b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:</b>
<p>Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. <i>Quaderns de filosofia</i>, vol. IV, núm. 1, pp. 107-118.</li> <li>- Ripoll, O. (2013). La actitud lúdica como base del proceso creativo. Recuperado de <a href="https://lab.cccb.org/es/la-actitud-ludica-como-base-del-proceso-creativo/">https://lab.cccb.org/es/la-actitud-ludica-como-base-del-proceso-creativo/</a></li> <li>- Ripoll, O. (2014). Gamificar significa hacer jugar. Recuperado de <a href="https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/">https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/</a></li> <li>- V Estudio sobre el uso de la tecnología en la educación. Recuperado de <a href="https://www.realinfluencers.es/wp-content/uploads/2020/05/BLINK-inform_e-TIC-2019-ESPA%C3%91A.pdf">https://www.realinfluencers.es/wp-content/uploads/2020/05/BLINK-inform_e-TIC-2019-ESPA%C3%91A.pdf</a></li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:</b>
<p>Las siguientes referencias son de consulta complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cachia, R., Ferrari, A., Ala-mutka, K. y Punie, Y. (2010). <i>Creative Learning and Innovative Teaching: final report on the Study on Creativity and Innovation in Education in EU Member States</i>. Luxemburg/Seville, IPTS/POEU</li> <li>- Pujolà, J.-T. (ed.) (2019). <i>El portafolio digital en la docencia universitaria</i>. Barcelona: Octaedro. Recuperado de <a href="https://octaedro.com/libro/el-portafolio-digital-en-la-docencia-universitaria/">https://octaedro.com/libro/el-portafolio-digital-en-la-docencia-universitaria/</a></li> </ul>
<b>WEBS DE REFERENCIA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCCBeducacio.org - Red de propuestas y contenidos educativos: <a href="https://lab.cccb.org/es/category/educacion/">https://lab.cccb.org/es/category/educacion/</a></li> </ul>
<b>OTRAS FUENTES DE CONSULTA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (BOE de 30/10/2007).</li> <li>- REAL DECRETO 1707/2011, de 18 de noviembre que regula las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios (BOE n. 297, 10 de diciembre del 2011).</li> </ul>



Universidad  
Europea  
del Atlántico