

<p>DENOMINACIÓN DE LA MATERIA MATERIA 2.13 INNOVACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE</p>	<p>Créditos ECTS 6 ECTS.OPT</p>
<p>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Módulo de especialización. Primer curso. Segundo semestre</p>	<p>Modalidad Semi-presencial</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia COMPETENCIAS BÁSICAS (Real Decreto 822/2021): 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 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.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES CG1 - Adaptabilidad y pensamiento flexible: La aptitud de pensar e idear soluciones y respuestas más allá de lo común y estipulado por norma. Dar respuesta a inesperadas circunstancias del momento y posibles del futuro. CG2 - Pensamiento analítico: Capacidad para diferenciar y filtrar la información por importancia, entender cómo maximizar el funcionamiento cognitivo utilizando diferentes herramientas y técnicas. CG8 - Creatividad e innovación. Habilidad para dar soluciones y respuestas más allá de lo rutinario o lo que está estipulado por norma generando ideas e impulsando propuestas novedosas. CG9 - Hacer frente a conflictos. Capacidad de resolver problemas de forma controlada y razonable, obteniendo resultados positivos sin herir al otro. La persona que puede entender el conflicto y lo que conduce a él, será más capaz de prevenirlo o resolverlo.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE2 - Reflexionar de manera crítica sobre la práctica profesional y los proyectos realizados en el ámbito de la innovación dirigida a la facilitación de los aprendizajes para poder mejorar dicha práctica e impulsar proyectos de innovación. CE3 - Planificar, desarrollar y evaluar proyectos de innovación en colaboración con la comunidad y con agentes sociales en contextos culturales diversos, al objeto de fomentar una cultura de innovación. CE6 - Facilitar procesos de aprendizaje, ayudando a cada alumno/a definir sus objetivos y proporcionándole herramientas y contextos adecuados para el desarrollo de dichos aprendizajes</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia CE2 Analizar críticamente el desempeño de la docencia utilizando indicadores de calidad, aplicando las conclusiones obtenidas en el desarrollo de sus trabajos. CE2 Desarrollar herramientas y contextos para la reflexión sobre la propia práctica CE3 Desarrollar, evaluar y validar nuevos enfoques del aprendizaje basados en métodos activos, colaborativos y orientados a problemas. CE3 Desarrollar, evaluar y validar indicadores de calidad de la docencia adecuados al cambio de paradigma educativo. CE3 Desarrollar, evaluar y validar propuestas didácticas basadas en métodos activos. CE3 Desarrollar, evaluar y validar enfoques pedagógicos basados en la incertidumbre. CE3 Desarrollar, evaluar y validar modelos de aprendizaje que apliquen formas holísticas de conocimiento. CE3 Desarrollar una visión conjunta en torno al Proyecto educativo CE3 Diseñar materiales soporte del proceso formativo: guías docentes, guías del estudiante CE6 Elaborar herramientas que posibiliten el trabajo autónomo del alumnado. CE6 Identificar, planificar y evaluar la resolución de situaciones educativas que afectan a estudiantes con diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.</p>	

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

- MT3 Proyectos

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales 30 horas %20

- A01 Presentación de teoría y conceptos asociados al módulo por parte de profesorado interno -5 horas
- A10 Seminarios-6 horas
- A02 Workshops-6 horas
- A15 Tutorización-10 horas
- A08 Participación en debate-3 horas

Actividades no presenciales: 120 horas %80

- N08 Realización de trabajos de campo a través de viajes y prácticas-20 horas
- N21 Realización de proyectos con entidades reales-40 horas
- N07 Análisis crítico de proyectos reales-20 horas
- N04 Lectura de artículos científicos, libros e informes-40 horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

- S14 Proceso de diseño seguido en el desarrollo del proyecto de innovación e investigación: 60%
- S04 Presentación de trabajos escritos que relacionen teoría y práctica: 40%

Breve resumen de contenidos

- La Secuencia de Aprendizaje desde una perspectiva del Aprendizaje significativo. Diseño de las fases y actividades adecuadas a cada uno de ellas. Progresión de los contenidos y su secuenciación
- La motivación dirigida al aprendizaje profundo
- -La evaluación en el proceso de aprendizaje, nuevas perspectivas y herramientas para la evaluación
- Metodologías dirigidas al aprendizaje activo del alumnado:
 - Aprendizaje Basado en Problemas
 - Aprendizaje Basado en Casos
 - Aprendizaje Basado en Proyectos
 - Aprendizaje Basado en el Análisis de objetos
 - Aprendizaje basado en la exploración y en la experimentación
- Estrategias dirigidas a la participación: dinamización del proceso de formación
- Estrategias dirigidas al trabajo colaborativo
- La evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje