



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**INNOVACIÓN EN EL AULA:  
METODOLOGÍAS CON  
ENFOQUE GLOBALIZADO**

Coordinación: CARRERA FARRAN, FRANCISCO JAVIER

Año académico 2017-18

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	INNOVACIÓN EN EL AULA: METODOLOGÍAS CON ENFOQUE GLOBALIZADO			
<b>Código</b>	14752			
<b>Semestre de impartición</b>	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Máster Universitario en Formación Avanzada del Profesorado de Educación Infantil y Primaria	1	OBLIGATORIA	Semipresencial
<b>Número de créditos ECTS</b>	6			
<b>Grupos</b>	1GG			
<b>Créditos teóricos</b>	0			
<b>Créditos prácticos</b>	0			
<b>Coordinación</b>	CARRERA FARRAN, FRANCISCO JAVIER			
<b>Departamento/s</b>	PEDAGOGIA I PSICOLOGIA			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Català / castellano			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
BRESCÓ BAIGES, ENRIC	enric@pip.udl.cat	2	
CARRERA FARRAN, FRANCISCO JAVIER	carrera@pip.udl.cat	4	
HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, VICENÇ JOSEP	vicens_h_g@didesp.udl.cat	0	

## Objetivos académicos de la asignatura

- Reflexionar y debatir sobre la innovación educativa y el uso de metodologías activas desde una visión crítica y científica.
- Reconstruir el conocimiento personal sobre metodologías didácticas de acuerdo con los propios intereses y retos.
- Identificar la potencial contribución de las tecnologías digitales a los aprendizajes globalizados y personalizados.
- Diseñar propuestas de innovación metodológica atendiendo a principios didácticos orientados al aprendizaje profundo y a la adopción de tecnologías digitales.

## Competencias

### Competencias básicas

- CB01 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.
- CB02 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB03 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.
- CB04 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.
- CB05 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

- CG1 Reconocer y aplicar aportaciones teóricas sobre los procesos de innovación del currículum de Educación Infantil y Primaria, con el fin de diseñar, implantar y evaluar proyectos de innovación docente que tengan en cuenta la diversidad en el aula.

- CG2 Sintetizar la información y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el desempeño profesional para una mejor gestión de la información.
- CG4 Generar un espíritu científico, profesional y crítico que les permita observar y analizar contextos de enseñanza y aprendizaje diversos y desarrollar habilidades de innovación y adaptación de los conocimientos adquiridos en el ámbito educativo coherentes con el contexto social en el que se hallen.
- CG5 Comunicar, intercambiar y transferir los resultados de la investigación propia con otros agentes del sistema educativo, por escrito y oralmente, con soporte de las TIC.
- CG6 Desarrollar su trabajo desde la perspectiva de la calidad y la mejora continua, con la capacidad autocrítica y reflexiva necesaria para un desempeño profesional responsable, ético, riguroso y comprometido socialmente.

### Competencias específicas

- CE1 Diseñar y desarrollar propuestas educativas innovadoras en contextos educativos de aula relacionados con la propia Didáctica Específica.
- CE2 Aplicar estrategias de innovación didáctica que puedan guiar y evaluar un modelo docente eficiente en las diversas áreas curriculares.
- CE3 Seleccionar y aplicar materiales, recursos TIC, metodologías, estrategias y experiencias innovadoras per mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes áreas del currículum.
- CE5 Utilizar las referencias bibliográficas adecuadas que siguen antecedentes científicos pertinentes de la investigación planteada y sintetizar esta información en repertorios bibliográficos, materiales, virtuales, etc., útiles para fundamentar un proyecto de investigación.
- CE7 Identificar los últimos avances en investigación cualitativa y cuantitativa en el campo de la educación y la innovación.
- CE10 Presentar las propias investigaciones de manera rigurosa y adecuada al contexto o medio de comunicación de la presentación (publicación científica o divulgativa, congreso, curso dirigido a investigadores o a profesores, etc.) respetando los criterios de calidad y validez.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

Se estructuran en 3 temas.

### T1 – Metodologías como medio de innovación

Innovación educativa. Métodos, técnicas y estrategias didácticas. Interdisciplinariedad, globalización, cooperación, colaboración, actividad, personalización. Problem/Project Based Learning (PBL); Problem Oriented Project Based Learning (POPBL); Inquiry Based Learning (IBL); Aprendizaje Servicio; Aprendizaje Basado en Retos; Simulaciones; Design Thinking y otras metodologías activas.

### T2 – Adopción de metodologías innovadoras en el aula

Factores y variables del aprendizaje como condicionantes metodológicos. Selección de metodologías. Planificación, implementación y evaluación de metodologías.

### T3 – Innovación metodológica a través de tecnologías digitales

El potencial didáctico de las TIC. Empoderamiento digital y posibilidades del aula digital. Espacios virtuales de aprendizaje. Comunidades virtuales. Nuevos retos TIC. El portafolio digital. Personal Learning Environments (diseño, creación, herramientas). Nuevos retos de aprendizaje digital. Massive Open Online Open Courses (herramientas audiovisuales y multimedia). Gamificación y badges. Nuevos horizontes. Realidad virtual y aumentada.

## Ejes metodológicos de la asignatura

El desarrollo de las competencias y el tratamiento de los temas se lleva a cabo a partir de actividades individuales, en grupo reducido y colectivas que adoptan las siguientes metodologías docentes.

- Debates en línea
- Exposiciones orales
- Lecturas críticas y análisis de documentos
- Resolución colaborativa de problemas
- Desarrollo de proyectos en equipo

En este curso académico se incorpora además la experimentación de la metodología DesignThinking aplicada a la educación a partir de la participación activa en la 2ª edición de Eduhack. EduHack es un encuentro de cocreación y diseño de experiencias educativas innovadoras con el uso de tecnologías digitales. Está organizado por mSchols y el Departament d'Ensenyament con la colaboración de las universidades Pompeu Fabra, Girona, Rovira i Virgili i Lleida.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Actividad	Período	Horas Presenciales	Horas No Presenciales	Competencias	Tema
Consulta documentación general asignatura	Todo el curso	-----	2	B5	---
Cuestionario	23-24 O	-----	1/2	B1 B5	1,2
Presentación asignatura	27/28 O	1	-----	-----	---
Debate ¿innovamos?	24 O al 3 N	-----	2	B1 B3 B5 G1 G2 E5	1
Lecturas selectivas	23 O al 10 N	-----	16	B1 B5 G5 E5 E7	1,2
Panel de metodologías	27 O al 15 D	2	30	B2 B3 B4 G1 G2 G4 G5 E5 E7 E10	1
Presentación de contenidos	28 O 17 N 15/16 D	6	-----	B1 B3	1, 2, 3
EduHack: experimentando DesingThinking	18 N al 8 E	8	6	B2 G4 G5 E1 E2 E3	1,2,3
Cuestionario TIC	14-16 N	-----	1/2		3
Propuesta Innovación	13 N al 19 E	-----	45	B2 B3 G4 G5 E1 E2 E3	1,2,3
Debate aula	17 N	1	-----	B1 B5	3
Análisis TIC y educación	20-24 N	-----	10	B1 B3 G4	3
Práctica TIC 1	27 N - 01 D	-----	8	G2 E1 E2 E3	3
Práctica TIC 2	04-14 D	-----	12	G2 E1 E2 E3	3

## Sistema de evaluación

Las actividades de evaluación continua que son objeto de calificación son las siguientes. En la tabla se indica el tipo de actividad (OPC – opcional / OBL – obligatoria); la modalidad de realización (individual, pareja o grupo); el porcentaje de la actividad en la calificación final; la calificación mínima y la fecha límite de entrega de la actividad.

Actividad	Tipo	Realización	%	Calificación mínima *	Fecha límite entrega
Debate ¿innovamos?	OPC	Individual	---	0 **	24 O – 3 N
Panel de metodologías	OBL	2/3	20 %	4 *	15 D
Lecturas selectivas	OBL	Individual	20 %	4 *	10 N
EduHack: experimentando DesingThinking	OBL	Individual	10 %	4 *	8 E
Propuesta Innovación	OBL	2/3	25 %	4 *	19 E
Práctica TIC 1	OBL	Individual	10%	4 *	1 D
Práctica TIC 2	OBL	Individual + 2/3	15%	4 *	14 D

OPC: Opcional

OBL: Obligatoria

\* Para aprobar la asignatura debe obtenerse una puntuación mínima de 5 en la nota media ponderada de todas las actividades de evaluación.

\*\* En función de la calidad (y cantidad) de las intervenciones efectuadas en el debate la calificación final se incrementará hasta en 0,5 puntos siempre que la nota media ponderada sea igual o superior a 4,5.

## Bibliografía y recursos de información

La bibliografía general de la asignatura se relaciona a continuación. La específica se encuentra recopilada en el pdf donde se desarrolla cada tema.

Barkley, E.F., Cross, K.P., Howell, C. (2007). Técnicas de aprendizaje colaborativo. Madrid: Morata

Adams, S., Freeman, A., Hall, C., Cummins, M., Yuhnke, B. (2016). Reporte Horizonte del NMC/CoSN: Edición 2016 K-12 Del Pre-Escolar al Grado 12. Austin, Texas: The NewMedia Consortium. <https://www.nmc.org/publication/nmc-cosn-horizon-report-2016-k-12-edition/>

De la Herrán, A., Paredes, J. (2013). Técnicas de enseñanza. Madrid: Síntesis

López Cruz, C.S., Heredia, Y. (2017). Escala i. Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa. Guía de Aplicación. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. [http://escalai.com/que\\_escalai/guia\\_app/](http://escalai.com/que_escalai/guia_app/)

Observatorio de Innovación Educativa (2016). Edu-Trends. Radar de Innovación Educativa 2015. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <https://observatorio.itesm.mx/edutrendsradar2015>

Schwartz, S., Pollishuke, M. (1998). Aprendizaje activo. Una organización de la clase centrada en el alumnado. Madrid: Narcea

