

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES
Semana 1	<b>Tema 1. Didáctica general y teorías de aprendizajes</b> 1.1. Introducción 1.2. Lección magistral: resumen del tema 1 1.3. Concepto 1.4. Teorías de aprendizaje	Asistencia a dos sesiones presenciales virtuales a elegir a lo largo del cuatrimestre. (0,2 puntos cada una)  Test tema 1(0,04 puntos)
Semana 2	<b>Tema 2. Teorías del aprendizaje aplicadas a la especialidad</b> 2.1. Introducción 2.2. Lección magistral: Resumen del tema 2 2.3. Teoría del aprendizaje para la era digital 2.4. Teorías sociales del aprendizaje	Test tema 2(0,04 puntos)  Trabajo: ¿Qué estrategias seguirías para el aprendizaje de distintos tipos de información? (1,5 puntos)
Semana 3	<b>Tema 3. Técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico</b> 3.1. Introducción 3.2. Lección magistral: Resumen del tema 3 3.3. Introducción 3.4. Objetivos 3.5. Aprendizaje por indagación y TIC	Test tema 3(0,04 puntos)
Semana 4	<b>Tema 4. Técnicas y estrategias de aprendizaje activo aplicadas a la especialidad</b> 4.1. Introducción 4.2. Lección magistral: Resumen del tema 4 4.3. Aprendizaje colaborativo-aprendizaje cooperativo 4.4. Aprender haciendo 4.5. Aprender participando	Test tema 4(0,04 puntos)
Semana 5	<b>Tema 5. Metodologías docentes para la enseñanza de tecnología</b> 5.1. Introducción 5.2. Lección magistral: Resumen del tema 5 5.3. Modelo académico-expositivo 5.4. Modelo de resolución de problemas 5.5. Modelo de resolución de proyectos 5.6. Modelo de aprendizaje por descubrimiento 5.7. Modelo de aprendizaje incidental 5.8. Modelo interdisciplinar 5.9. Modelo con materiales didácticos específicos 5.10. Modelo científico o indagación 5.11. Modelo de análisis de productos	Test tema 5(0,04 puntos)
Semana 6	<b>Tema 6. Metodologías docentes innovadoras</b> 6.1. Introducción 6.2. Lección magistral: Resumen del tema 6 6.3. Aprendizaje basado en juegos (GBL) 6.4. Aplicaciones <i>online</i> : <i>Clash of clans</i> 6.5. <i>Flipped classroom</i>	Test tema 6(0,04 puntos)  Caso práctico: Plantear una metodología acorde a una situación concreta(1,5 puntos)
Semana 7	<b>Tema 7. Dificultades de aprendizaje</b> 7.1. Introducción 7.2. Lección magistral: Resumen del tema 7 7.3. Teorías acerca de las dificultades de aprendizaje 7.4. Teorías centradas en el sujeto 7.5. Teorías interaccionistas o integradoras 7.6. Teorías centradas en el ambiente 7.7. Teorías centradas en la tarea	Test tema 7(0,04 puntos)

<b>Semana 8</b>	<b>Tema 8. Actividades para el aprendizaje de la asignatura</b> 8.1. Introducción 8.2. Lección magistral: Resumen del tema 8 8.3. Introducción al aprendizaje productivo 8.4. Tradición vs innovación	Test tema 8(0,04 puntos)
<b>Semana 9</b>	<b>Tema 9. Actividades para el aprendizaje de la asignatura: nuevas tendencias</b> 9.1. Introducción 9.2. Lección magistral: Resumen del tema 9 9.3. <i>Mentoring</i> en las aulas de tecnología, informática y formación 9.4. Aprendizaje basado en eventos 9.5. <i>Design thinking</i>	Test tema 9(0,04 puntos)  Trabajo: Propuesta de actividades(2 puntos)
<b>Semana 10</b>	<b>Tema 10. Recursos didácticos en tecnología, informática y formación profesional</b> 10.1. Introducción 10.2. Lección magistral: Resumen del tema 10 10.3 Recursos didácticos en tecnología, informática y formación profesional 10.4. Taller/aula de informática/maquinarias y equipos 10.5. Software y simuladores	Test tema 10(0,04 puntos)
<b>Semana 11</b>	<b>Tema 11. Recursos didácticos: programación, robótica e impresoras 3D</b> 11.1. Introducción 11.2. Lección magistral: Resumen del tema 11 11.3. Programación 11.4. Robótica 11.5. Impresoras 3D 11.6. Referencias bibliográficas	Test tema 11(0,04 puntos)
<b>Semana 12</b>	<b>Tema 12. Recursos didácticos: tendencias emergentes</b> 12.1. Introducción 12.2. Lección magistral: Resumen del tema 12 12.3. Realidad aumentada 12.4. Códigos QR 12.5. Videojuegos y simuladores	Test tema 12(0,04 puntos)
<b>Semana 13</b>	<b>Tema 13. La evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje</b> 13.1. Introducción 13.2. Lección magistral: Resumen del tema 13 13.3. Evaluar los resultados de aprendizaje con metodologías activas 13.4. Evaluación estándar, evaluación personalizada 13.5. Evaluación formativa y sumativa/autoevaluación-coevaluación-evaluación 13.6. Ventajas de la evaluación continua y adquisición de competencias  13.7. Evaluación de la acción docente con TIC 13.8. Indicadores de la evaluación con TIC 13.9. Herramientas de evaluación: e-portfolios y e-rúbricas  13.10. Referencias bibliográficas	Test tema 13(0,08 puntos)
<b>Semana 14</b>	<b>Tema 14. El profesorado en el aula: ¿Cómo crear un lugar apropiado para la enseñanza-aprendizaje?</b> 14.1. Introducción 14.2. Lección magistral: Resumen del tema 14 14.3. Desarrollo de habilidades en el aula 14.4. Clima en el aula	Test tema 14(0,04 puntos)
<b>Semana 15</b>	<b>Semana de repaso</b>	
<b>Semana 16</b>	<b>Semana de exámenes</b>	

Esta Programación semanal **puede ser modificada** si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.