



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: Metodologías activas de enseñanza-aprendizaje

Título: Máster Universitario Metodologías Activas y Digitales

Materia: Estrategias para la aplicación de Metodologías Activas en el aula

Créditos: 6 ECTS

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje	3
2. Contenidos.....	4
3. Metodología	4
4. Actividades formativas	4
5. Evaluación.....	6
5.1. Sistema de evaluación.....	6
5.2. Sistema de calificación	6

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	Estrategias para la aplicación de Metodologías Activas en el aula
ASIGNATURA	Metodologías activas de enseñanza-aprendizaje 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción

En esta Guía encontrarás toda la información relativa a la asignatura.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C02 - Aplicar principios de liderazgo educativo en estrategias innovadoras en el aula.

C03 - Adaptar estrategias para un aprendizaje personalizado mediante metodologías activas y digitales de enseñanza-aprendizaje.

H01 - Habilidad para utilizar y analizar críticamente las evidencias científicas.

H02 - Habilidad para trabajar en equipos multidisciplinares dedicados a la función docente o pedagógica.

CC2 - Conocer las plataformas de formación docente, así como las herramientas y estrategias para ejercer el liderazgo educativo.

CC3 - Conocer en profundidad las nuevas corrientes de metodologías críticas y conectadas, basadas en la gamificación y activas o mixtas para un aprendizaje significativo.

2. Contenidos

- Metodologías críticas y conectadas.

- Aprendizaje Basado en el Pensamiento.
- Aprendizaje en Red: uso de redes sociales.
- Aprendizaje Conectado: Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).
- Metodologías basadas en la gamificación y activas.
 - Gamificación.
 - Serious Games.
- Metodologías mixtas.

Aula Invertida.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas. 12 horas

- b. Sesiones con expertos en el aula. 4 horas
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales. 4 horas
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo. 6 horas
- e. Clases prácticas. 14 horas
- f. Prácticas observacionales. 6 horas
- g. Actividades de seguimiento de la asignatura. 6 horas
- h. Tutorías. 15 horas
- i. Lectura, análisis y estudio del manual de la asignatura. 35 horas
- j. Lectura, análisis y estudio de material complementario. 15 horas
- k. Desarrollo de actividades del portafolio. 25 horas
- l. Trabajo cooperativo. 6 horas
- m. Prueba objetiva final. 2 horas

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
Evaluación de portafolio. Simulación	10	30
Evaluación de portafolio. Diseño de proyectos	10	30
Evaluación del portafolio. Actividades de evaluación continua	5	10
Evaluación de la prueba	40	60

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».