



# Guía de Asignatura

## **ASIGNATURA: Diseño y desarrollo de programas**

**Título:** Grado en Pedagogía

**Materia:** Educación

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 32GPED

# 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 .....	4
2.	Contenidos/temario .....	5
3.	Metodología .....	6
4.	Actividades formativas .....	7
5.	Evaluación .....	8
5.1.	Sistema de evaluación.....	8
5.2.	Sistema de calificación .....	8
6.	Bibliografía.....	10

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>TITULACIÓN</b>	Pedagogía
<b>ASIGNATURA</b>	Diseño y desarrollo de programas
<b>CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA</b>	32GPED – Diseño y desarrollo de programas
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Curso</b>	Tercero
<b>Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	25 horas

## 1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura pretende ofrecer los elementos básicos para que los/as estudiantes sean capaces de diseñar programas educativos y formativos, para la intervención en diferentes contextos socioeducativos. El diseño de programas se encuentra en la base de todo proceso formativo e implica anticipar y planificar los pasos necesarios para alcanzar una meta en función de determinadas necesidades.

Consiste en definir las operaciones a realizar en la implementación, desde seleccionar los objetivos hasta describir metodologías, actividades y métodos de evaluación de proyectos y programas de intervención educativa y formativa, desde una perspectiva pedagógica. Les permitirá conocer metodologías y sistemas de evaluación dentro de los modelos de gestión de la calidad de centros educativos, de formación y también en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se abordarán conceptos, tales como diseño de programas, diseño instruccional, pensamiento crítico, el espíritu innovador, la resolución de problemas y las habilidades sociales. El diseño consiste en definir las operaciones a realizar en su implementación, comenzando por la descripción de objetivos, selección y secuenciación de contenidos y actividades, determinación de la metodología, así como las técnicas de evaluación.

### 1.3. Competencias básicas/generales y específicas

#### **COMPETENCIAS BÁSICAS/GENERALES**

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE28 - Diseñar programas educativos y formativos, para la intervención en diferentes contextos socioeducativos.

CE29 - Evaluar proyectos y programas de intervención educativa y formativa, desde una perspectiva pedagógica.

CE30 - Conocer sistemas de evaluación dentro de los modelos de gestión de la calidad de centros educativos y de formación

CE31 - Evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los agentes educativos

## 2. Contenidos/temario

Características del diseño de programas.

Diseño instruccional.

Metodologías para el diseño instruccional.

Elementos del diseño de programas. La detección

de necesidades educativas y formativas. La planificación. Recursos espaciales, temporales, personales y fungibles.

### 3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo-diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

## 4. Actividades formativas

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

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

### 1. Actividades de carácter teórico: sesiones de Contextualización

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el/la profesor de la asignatura, destinadas a la adquisición por parte de los/as 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/de la estudiante (manual, SCORM y material complementario).

### 2. Actividades de carácter práctico: sesiones de Learning by doing y Feedback

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el/la profesor de la asignatura, vinculadas con la adquisición por parte de los/as estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con una visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al/a la 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/la profesor comparte información sobre el progreso académico de los y las estudiantes 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/la 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/as 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
Portafolio*	40%
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	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 9.5. 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».

## 6. Bibliografía

Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. Bolívar, A. (2010). Competencias básicas y currículo. Madrid: Síntesis.

Campanero, M. P. P. (2018). Cómo detectar las necesidades de intervención socioeducativa (Vol. 21). Narcea Ediciones

Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. Tecnología y Comunicación Educativa, 41

Equipo Meliá, J. M. J., González, J., Suárez, J. M., y Peraless, M. J. (2011). Diseño de procesos de evaluación de competencias: consideraciones acerca de los estándares en el dominio de las competencias. Bordón, 63(1), pp. 125-145

González-Peiteado, M. (2019). Diseño y evaluación de programas educativos en el ámbito social. actividad física y dramaterapia. Pedagogía Social, (33), 152-153.

Tardif, J. (2008). Desarrollo de un programa por competencias: de la intención a su implementación. Revista de currículum y formación del profesorado, 12(3), 1-16.

Torre, N. O., & Vidal, O. F. (2017). Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación. OmniaScience.

Yuncosa, N. M., & Chacón, A. E. C. (2007). Detección de las necesidades formativas de los equipos directivos: paso previo para el diseño de planes de formación. Acción Pedagógica, 16(1), 70-81.

Zabalza, M.A. (2011). Metodología docente. Revista de Docencia Universitaria. REDU. Monográfico: El espacio europeo de educación superior. ¿Hacia dónde va la Universidad Europea? 9 (3), 75-98