Justificación

Marcelo Maina

P09/M1110/00147

UOC
Universitat Oberta de Catalunya
www.uoc.edu

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Índice

1. Introducción..... 5

2. Competencias a desarrollar..... 6

3. Objetivos de aprendizaje..... 7

1. Introducción

Ramiro, profesor de Historia de una escuela secundaria, decide incorporar a su enseñanza el uso de aplicaciones y tecnologías propias a la Web2.0. Después de haber seguido una breve formación en el tema y con el ánimo de explorar nuevas formas de enseñar y de motivar a sus alumnos a aprender, se lanza de lleno al proyecto.

2. Competencias a desarrollar

I) Diseño de propuestas de formación centrado en el alumno atendiendo a sus diferentes estilos de aprendizaje.

II) Diseño de entornos de aprendizaje basados en aplicaciones gratuitas y fáciles de utilizar.

III) Diseño colaborativo de propuestas de formación interdisciplinarias.

3. Objetivos de aprendizaje

a) Proponer entornos de aprendizaje y actividades facilitadores del aprendizaje activo, crítico y reflexivo.

b) Identificar fuentes de información en línea acreditadas y fiables.

c) Seleccionar herramientas en función de los objetivos de aprendizaje definidos.

d) Identificar herramientas de acceso libre y de fácil utilización.

e) Crear propuestas educativas en base a la reutilización de objetos y/o materiales de aprendizaje.

f) Componer un "entorno" de aprendizaje integrado.

g) Consensuar propuestas de aprendizaje que incluyan puntos de vista variados y complementarios sobre un tema relevante.