

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Innovación Educación Física
Titulación	Máster Universitario en Formación de Profesorado
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Semipresencial
Semestre	Anual
Curso académico	2019/2020
Docente coordinador	Dra. Verónica Cabanas Sánchez/Dr. Higinio González García

2. PRESENTACIÓN

La asignatura “Innovación en educación física” es una asignatura de carácter obligatorio dentro de la planificación de las enseñanzas del Máster Universitario en Formación de Profesorado en la Universidad Europea de Madrid. Dicha asignatura pretende que los alumnos conozcan y reflexionen sobre las diferentes posibilidades de actuación y cooperación docente, ofreciendo un análisis de conocimientos y habilidades como base y apoyo para el desarrollo de una práctica educativa enriquecedora y favorecedora del cambio educativo.

Asimismo, se impulsa el desarrollo de competencias relacionadas con la innovación, investigación, motivación y reflexión permanente de actuaciones propias y comunes de la especialidad.

La educación física como disciplina posee un valor intrínseco relacionado con la salud de la persona y todas sus esferas. La salud física, individual, emocional, mental y social serán la clave para contribuir a que el individuo sea capaz de interpretar la sociedad que le rodea y, relacionarse de una manera saludables y solo así, convertirse en ciudadano competente en sentido pleno.

De este modo, a lo largo de este módulo se ofrece un marco de conocimientos conceptuales y aplicados para el desarrollo profesional de la práctica docente, y se promueve la elaboración de recursos didácticos, de seguimiento y de evaluación de los aprendizajes en esta área.

La asignatura “Innovación en Educación Física” permite al estudiante analizar y resolver los posibles desajustes que en ocasiones los centros educativos y la investigación pueden plantear, con la finalidad de ofrecer respuestas o alternativas de solución desde el punto de vista de la innovación educativa.

Esta asignatura supone a su vez un escenario en el que desde el punto de vista de la adquisición de competencias el estudiante profundiza de forma paralela en la adquisición de conocimientos de investigación en el manejo de doctrina y jurisprudencia.

La asignatura “Innovación en Educación Física” se concibe de esta forma desde un punto de vista teórico-práctico, lo que sitúa al estudiante de forma privilegiada ante supuestos reales siendo el alumno capaz de resolverlos aplicando los conocimientos y competencias adquiridas.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: 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.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB4: 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.
- CB5: 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 transversales:

- CT1: Responsabilidad: Que el estudiante sea capaz de asumir las consecuencias de las acciones que realiza y responder de sus propios actos.
- CT2: Autoconfianza: Que el estudiante sea capaz de actuar con seguridad y con la motivación suficiente para conseguir sus objetivos.
- CT6: Flexibilidad: Que el estudiante sea capaz de adaptarse y trabajar en distintas y variadas situaciones y con personas diversas. Supone valorar y entender posturas distintas adaptando su propio enfoque a medida que la situación lo requiera.
- CT7: Trabajo en equipo: Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.
- CT8: Iniciativa: Que el estudiante sea capaz de anticiparse proactivamente proponiendo soluciones o alternativas a las situaciones presentadas.
- CT10: Innovación-Creatividad: Que el estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

Competencias específicas:

- CE3: Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.
- CE5: Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.
- CE6: Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, y desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales.
- CE7: Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula, y abordar problemas de disciplina y resolución de conflictos.
- CE8: Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado; desarrollar las funciones de tutoría y de orientación de los estudiantes de manera colaborativa y coordinada; participar en la evaluación, investigación y la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- CE9: Conocer la normativa y organización institucional del sistema educativo y modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros de enseñanza.
- CE13: Conocer las medidas de atención a la diversidad que se pueden adoptar para poder realizar el asesoramiento necesario en cada caso.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Definir el concepto de innovación educativa.
- RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados.
- RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.
- RA4: Analizar las posibilidades de la evaluación en el ámbito de las nuevas metodologías.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB5, CT 1, CT 2, CE 3	RA1: Definir el concepto de innovación educativa.
CB1, CB4, CB5, CT 1, CT 2, CT 6, CT 7, CT 8, CT 10, CE3, CE7, CE8	RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados
CB1, CB2, CB4, CB5, CT 1, CT 2, CT 6, CT 7, CT 8, CT 10, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9	RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.
CB1, CB2, CB4, CB5, CT 1, CT 2, CT 6, CT 7, CT 8, CT 10, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9	RA4: Analizar las posibilidades de la evaluación en el ámbito de las nuevas metodologías.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas (de dos a cuatro temas dependiendo de las unidades):

Unidad 1. Introducción a la Innovación Educativa.

- 1.1 Cambios en los entornos educativos.
- 1.2 Estrategia Europa 2020.
- 1.3 Innovación Pedagógica.
- 1.4 Currículum 3.0 y teoría de las inteligencias múltiples.

Unidad 2. Metodologías innovadoras y papel del profesor.

- 2.1 Principios y objetivos.
- 2.2 Metodologías activas en el currículum 3.0.
- 2.3 Rol del docente.

Unidad 3. Las TIC aplicadas al aula.

- 3.1 Herramientas y APPs para el currículum 3.0.
- 3.2 Redes sociales.
- 3.3 Mobile learning y realidad aumentada.

Unidad 4. Evaluación e Innovación.

- 4.1 Premios al desarrollo de nuevas tecnologías en centros educativos nacionales e internacionales.
- 4.2 Programas de colaboración europeos.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad semipresencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales/seminarios	50 h
Actividades individuales	25 h
Actividades grupales	25 h
Lecturas de tema de contenido	50 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Proyecto innovador, práctica 5	50%
Dinámicas de clase	5%
Actividades grupales prácticas 3 y 4	20%
Informes y trabajos escritos individuales prácticas 1 y 2	15%
Observación del desempeño	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas. Para ser evaluado, el alumno debería haber asistido a un mínimo del 70% de las clases. Las faltas de asistencia justificadas no serán tenidas en cuenta.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Hacer entrega de todas las prácticas correspondientes a las actividades del apartado anterior con una calificación mínima de 5 puntos en horario y fecha estipulado para tal fin.
- Superar la actividad 1, que corresponde al proyecto final de la asignatura, con un mínimo de 5,0/10. Una vez cumplida esta premisa, la nota media ponderada de todas las actividades de la asignatura deberá ser igual o superior a 5,0/10.
- Si el alumno demuestra una mala actitud en clase, el profesor de la materia podrá consultar a la Dirección y al resto de compañeros para comprobar si dicha actitud es común al resto de módulos. En tal caso, se planteará la posibilidad de una apertura de expediente disciplinario.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura convocatoria extraordinaria deberás:

- Cumplir los mismos requisitos recogidos en el sub-apartado anterior. Deberás repetir las actividades suspensas y entregarlas en el plazo indicado; se guardará la calificación de las actividades que quedasen aprobadas en convocatoria ordinaria.
- Además, deberás aportar un video exponiendo el proyecto final con una duración de entre 8- 10 minutos.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Unidad 1. Actividad 1. Presentación Padlet. Dinámica 1. Resolución de casos prácticos.	Semana 1 y 2
Unidad 2. Actividad 2. Elaboración y reflexión TIC en educación física. Dinámica 2. Resolución de problemas educativos.	Semana 3-6
Unidad 3. Actividad 3. Competencias docentes innovadoras. Dinámica 3. Debates y coloquios grupales innovación educativa.	Semana 7-12
Unidad 4. Actividad 4. Metodologías activas en el currículo 3.0. Dinámica 4. Resolución de casos prácticos.	Semana 12-16

Unidad 5. Actividad 5. Proyecto final. Dinámica 5. Actividades participativas grupales.	Semana 17-20
---	--------------

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la **bibliografía recomendada**:

- Robinson, K. Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas*. Madrid, Grijalbo (2015).
- Bona, C. *La nueva educación*. (2015) PLAZA & JANES EDITORES.
- Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo: Habilidades para pensar, crear, relacionarse y actuar*. Ediciones SM.
- Wagner, T. (2014). *Creando innovadores: Los jóvenes que cambiarán el mundo*. Kolima.
- Trujillo Saez, F. (2012). *Propuestas para una escuela en el siglo XXI*. La catarata.
- Gerber, R. (2012). *Crear hoy en la escuela del mañana: La educación y el futuro de nuestros hijos*. Ediciones SM.
- Gardner, H. (2011) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós Iberica.
- Marcelo García, C. Mayor Ruíz, C y Gallego Noche, (2010) *Revista del currículum y formación del profesorado*. B VOL. 14, Nº 1 *Innovación educativa en España desde el punto de vista de sus protagonistas*.
- Beesley, A., & Apthorp, H. (Eds.). (2010). *Classroom instruction that works, second edition: Research report*. Denver, CO: McRel.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washington, DC: ISTE; and Alexandria, VA: ASCD.
- Finkel, E. (2012, November). Flipping the script in K12. *District Administration*. Retrieved from www.districtadministration.com/article/flipping-script-k12
- Hamre, B. K., & Pianta, R. C. (2005). Can instructional and emotional support in the first-grade classroom make a difference for children at risk of school failure? *Child Development*, 76(5) 949–967.
- Hattie, J. (2008) *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge.
- Medina, J. (2008). *Brain rules: 12 principles for surviving and thriving at work, home, and school*. Seattle, WA: Pear Press.
- Schwerdt, G., & Wupperman, A.C. (2010). Is traditional teaching really all that bad? A within-student between-subject approach. *Economics of Education Review*, 30(2), 365–379.

Webgrafía:

- TED Talks Education. Web en línea: <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-talks-education>
- Inteligencias múltiples. Web en línea: <http://www.inteligenciasmultiples.net/>
- Premio Fundación Telefónica a la Innovación Educativa. Conoce a los últimos premiados aquí: <http://premioeducacion.fundaciontelefonica.com/archives/5272>
- Premios a la innovación educativa: “Mil mundos en el aula”. Conoce a los finalistas del año 2013 aquí: <http://congresoescuellacreativa.es/2013/09/finalistas-de-mil-mundos-en-el-aula/>
- Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (2012). Premios nacionales de innovación educativa 2011. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=15526>
- Premio Nacional Fundación GSD de Innovación Educativa. Conoce las bases de participación aquí: http://www.gsdinnova.com/?page_id=33
- Martínez, S. (2013). *Innovación educativa*. Recurso audiovisual. Disponible en: <http://youtu.be/zr0KFnlb-Q>

Aplicaciones digitales educativas recomendadas:

- **Apps:** Pearltrees, Skitch, Google Goggles, Haiku Deck, QuickOffice, Dropbox, Instagram, Mindmeister, QrDroid, Unitag, Aurasma, SoundCloud, Splice, iMovie, VidTrim, YouTube, Tellagami, Photo Slice, Diptic, Photo Grid
- **Redes educativas:** Procomún, Teaching, Edtechteacher, Educalab

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

PLAN INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES POR COVID-19

FICHA DE ADAPTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS Y DE EVALUACIÓN

Asignatura/Módulo: Innovación docente en la especialidad de Educación Física
Titulación/Programa: Máster Universitario en Formación de Profesorado
Curso: 1
Grupo (s): Especialidad Educación Física (MAMIR: martes-miércoles)
Profesor/a: Dra. Verónica Cabanas Sánchez
Docentes coordinadores: Dra. Verónica Cabanas Sánchez / Dr. Higinio González García

En la siguiente tabla se detallan las **actividades formativas** descritas en la Guía de aprendizaje y las actividades formativas alternativas que se proponen en el plan de contingencia definido.

Instrucciones para los alumnos

Actividad formativa descrita en la Guía de aprendizaje	Actividad formativa adaptada a formato a distancia
Lecciones magistrales	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard (aula virtual)
Resolución de problemas educativos	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard Trabajo individual y en grupo (a través de la herramienta de trabajo en grupo del aula virtual de Blackboard)
Análisis de casos	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard Trabajo individual y en grupo (a través de la herramienta de trabajo en grupo del aula virtual de Blackboard)
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard Trabajo individual y en grupo (a través de la herramienta de trabajo en grupo del aula virtual de Blackboard)
Debates y coloquios	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard (aula virtual)
Elaboración de informes y escritos	Sin necesidad de adaptación
Actividades participativas grupales	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard Actividades grupales organizadas a través de la herramienta de trabajo en grupo del aula virtual de Blackboard
Trabajo autónomo	Sin necesidad de adaptaciones significativas
Tutoría	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard (tutorías a través del aula virtual)
Pruebas de conocimientos práctica	Adaptadas al formato virtual a través de Blackboard (aula virtual)

En la tabla inferior se indican las características de la **actividad de evaluación** que se había planificado según la Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo y la nueva actividad de evaluación que se propone.

Actividad de evaluación presencial planificada según Guía: Práctica 1: Presentación Padlet		NUEVA actividad de evaluación que se propone (a distancia)	
Descripción de la actividad de evaluación presencial original	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigar y conocer diferentes redes educativas - Reflexionar y compartir recursos digitales a través de un tablero Padlet <p>Desarrollo:</p> <p>Investiga, reflexiona y comparte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Crees necesario la incorporación de los recursos digitales en las clases de educación física? 2. Investiga y comparte información interesante que has encontrado en las redes sociales educativas (las tres que hemos visto u otras redes que encuentres) que puedan ayudarnos en nuestra práctica docente diaria. Incluye también diferentes recursos digitales (apps, plataformas, etc.). Realiza una breve descripción de las mismas. 3. Investiga cómo se puede compartir información a través del tablero Padlety qué opciones proporciona (enlaces a otras páginas, fotos, videos, etc.). 4. Pincha en el siguiente enlace y crea una única nota, indicando tu nombre en el título y posteriormente incluye tu reflexión numerada y compártela con tus compañeros en el tablero Padlet: https://padlet.com/veronica_cabanas_uem/ha2dkgsfjeio <p>Entrega de la actividad: eEnvía la URL de tu nota a BB (https://uem.blackboard.com/webapps/assignment/uploadAssignment?content_id=_3578436_1&course_id=_102701_1&group_id=&mode=cpview).</p>	Descripción de la nueva actividad de evaluación	Entregada y evaluada antes del confinamiento
Contenido desarrollado (temas)	<p>Unidad 1. Introducción a la Innovación Educativa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Cambios en los entornos educativos. 1.3 Innovación Pedagógica. 		
Resultados de aprendizaje desarrollados (consultar Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo)	<p>Esta actividad dio respuesta, principalmente, a los siguientes resultados de aprendizaje definidos en la guía de aprendizaje:</p> <p>RA1: Definir el concepto de innovación educativa</p> <p>RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados.</p> <p>RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.</p>		
Duración aproximada	1h	Duración aproximada y fecha	1h (27/11/2019)
Peso en la evaluación	5%	Peso en la evaluación	5%
Observaciones	Esta actividad/práctica se llevó a cabo con normalidad, antes del periodo de confinamiento		

Actividad de evaluación presencial planificada según Guía: Práctica 2: Elaboración y reflexión TIC en educación: mapas conceptuales		NUEVA actividad de evaluación que se propone (a distancia)	
Descripción de la actividad de evaluación presencial original	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigar y reflexionar sobre la utilización de elementos innovadores en las clases de EF - Elaborar una propuesta que incluya la utilización de mapas conceptuales <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investiga y desarrolla una tarea educativa que incluya la utilización de los mapas mentales con alguna de las aplicaciones / programas propuestos en clase (os aconsejo Prezi o Coogole). - Elabora el mapa conceptual que utilizarías en la propuesta o que propondrías que desarrollaran tus alumnos/as. El contenido que debe desarrollar es: "Aspectos relevantes para mantener y mejorar la salud en niños y adolescentes" (ej., qué es la salud, AF, alimentación, sueño, evitar hábitos nocivos, etc.). - Recuerda especificar: Etapa y curso a quien va dirigido y desarrolla los objetivos y contenidos a desarrollar. -Entrega la actividad a través de blackboard (https://uem.blackboard.com/webapps/assignment/execute/manageAssignment?method=showmodify&content_id=_3600559_1&course_id=_102701_1) 	Descripción de la nueva actividad de evaluación	Entregada y evaluada antes del confinamiento
Contenido desarrollado (temas)	<p>Unidad 2. Metodologías innovadoras y papel del profesor.</p> <p>2.1 Principios y objetivos.</p> <p>2.2 Metodologías activas en el currículo 3.0.</p>		
Resultados de aprendizaje desarrollados (consultar Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo)	<p>Esta actividad dio respuesta, principalmente, a los siguientes resultados de aprendizaje definidos en la guía de aprendizaje:</p> <p>RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados.</p> <p>RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.</p>		
Duración aproximada	2h	Duración aproximada y fecha	2h (11/12/2019)
Peso en la evaluación	10%	Peso en la evaluación	10%
Observaciones	Esta actividad/práctica se llevó a cabo con normalidad, antes del periodo de confinamiento		

Actividad de evaluación presencial planificada según Guía: Práctica 3: Competencias docentes innovadoras: "Flippeando y compartiendo"		NUEVA actividad de evaluación que se propone (a distancia)	
Descripción de la actividad de evaluación presencial original	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un vídeo sencillo utilizando PowToon sobre determinado contenido de EF. • Modificar el vídeo creado con Edpuzzle añadiendo preguntas (test) • Administrar como profesor una cuenta de Google Classroom (compartir vídeos de Edpuzzle, crear tareas, corregirlas, etc.) <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora un breve vídeo (aproximadamente 5 minutos) utilizando el programa PowToon (intenta que el vídeo sea vistoso con transiciones y personajes animados pero, recuerda, también es muy importante el contenido). Publica el video en youtube (no podrás descargártelo con una cuenta gratuita de PawToon). • Crea una cuenta de Edpuzzle como profesor; crea una clase (llámala UEM_InnovacionEF_(tunombre); importa el video creado en PowToon y añade algún comentario hablado y, al menos, 5 preguntas tipo test sobre el contenido del video (puedes añadir las al final o a lo largo del vídeo) – deben ser preguntas que sirvan como "evaluación" de la tarea a tus alumnos/as. • Crea una cuenta en Google Classroom como profesor y crea una clase (llámala UEM_InnovacionEF_(tunombre); vincula el vídeo de PowToon como tarea para la clase. Si tienes tiempo práctica cómo crear otro tipo de tareas (ej., cuestionario en google docs). • Comparte y evalúa la actividad: Copia la clave de acceso a la clase y cópártela con tus compañeros/as y tu profesora en EL FORO. Cada alumno/a deberá acceder a las clases creadas por sus compañeros, ver el vídeo y contestar las preguntas. Una vez finalizado, cada alumno/a volverá a entrar en su página de Google Classroom y comprobará los resultados obtenidos por sus compañeros/as. • Entrega de la actividad: Entra en BB/unidad de aprendizaje/Prácticas de clase/Práctica de clase 2 y, en la actividad creada, sube un archivo indicando: Título: "Flippeando ___ (tema principal del vídeo) ___." Autor: Realizado por ___ (tu nombre) Código: ___ (código para unirse a la clase de Google Classroom); Enlace: enlace de Google Classroom (con el código debería valer, pero copia también el enlace porque a veces el código da error). 	Descripción de la nueva actividad de evaluación	Entregada y evaluada antes del confinamiento
	Contenido desarrollado (temas)		<p>Unidad 3. Las TIC aplicadas al aula.</p> <p>3.1 Herramientas y APPs para el currículo 3.0.</p> <p>3.2 Redes sociales.</p>
Resultados de aprendizaje desarrollados (consultar Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo)	<p>Esta actividad dio respuesta, principalmente, a los siguientes resultados de aprendizaje definidos en la guía de aprendizaje:</p> <p>RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados.</p> <p>RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.</p> <p>RA4: Analizar las posibilidades de la evaluación en el ámbito de las nuevas metodologías.</p>		
Duración aproximada	3h	Duración aproximada y fecha	3h (29/1/2020)
Peso en la evaluación	10%	Peso en la evaluación	10%
Observaciones	Esta actividad/práctica se llevó a cabo con normalidad, antes del periodo de confinamiento		

Actividad de evaluación presencial planificada según Guía: Práctica 4: Metodologías activas en el currículo 3.0: "Piensa cómo escapar de esta"		NUEVA actividad de evaluación que se propone (a distancia)	
Descripción de la actividad de evaluación presencial original	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Aplicar la utilización de las TICs a una tarea educativa integrada en EF •Elaborar una actividad (para una sesión de EF) donde se utilicen los candados digitales o códigos QR. Concretamente, elaborar un scaperoom para EF utilizando las herramientas de EduEscapeRoom explicadas en clase (puedes añadir otras herramientas que encuentres o conozcas) •Proponer un sistema de evaluación para la actividad <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Determina a qué grupo/curso vas a aplicar la actividad y qué contenidos de EF son significativos para ellos y se deben trabajar según la legislación en ese curso •Elabora una hoja de ruta donde vayas estableciendo qué retos vas a ir planteando, qué pistas les darás y cómo van a ir progresando en el juego •Elabora el juego con las herramientas de EduEscapeRoom (añadiendo, si quieres, otras herramientas que encuentres o conozcas). •La actividad debe tratarse de un ScapeRoom por el que puedan progresar mediante herramientas digitales, aunque puedes/debes proponer algún reto físico (EF) •Puedes valorar incluir realidad aumentada (os llevará más tiempo) •Debes establecer una rúbrica o sistema de evaluación para evaluar la actividad. Puedes proponer/elaborar un Kahoot para evaluar la actividad. 	Descripción de la nueva actividad de evaluación	<p>De manera previa, se explicarán las herramientas más útiles para la realización de un Escape Room Educativo, basándonos principalmente en aquellas recogidas en la plataforma EduEscapeRoom, dado su fácil accesibilidad y uso. Esta explicación se llevará a cabo durante una sesión (22/4/2020) que se ha adaptado al entorno virtual, compartiendo la pantalla del profesor, y proponiendo que los alumnos/as realicen las acciones de utilización de las herramientas a la vez que la profesora.</p> <p>Posteriormente, participarán en una tarea de clase, mediante la cual resolverán individualmente y de manera virtual un Escape Room elaborado por la profesora (https://eduescaperoom.com/enigma/xxdwkBUPIAWr). Esto les servirá de ejemplo para, en la siguiente sesión, planificar y elaborar su propio Escape Room. El desarrollo de la práctica 4 la realizarán de manera grupal a través del aula virtual de BlackBoard (29/4/2020). Se crearán diferentes grupos de trabajo para que, cada grupo, comparta sus ideas, estructure la tarea, y cree el Escape Room. Además, dentro de este entorno, los grupos deberán debatir sobre cómo evaluarían esa actividad si se aplicase con sus alumnos y elaborar un instrumento de evaluación adecuado. Finalmente, se volverá al aula común de BlackBoard para que cada grupo comparta con el resto de grupos, el Escape Room elaborado. Durante la tarea, la profesora irá moviéndose por los diferentes grupos virtuales atendiendo las posibles dudas o dificultades.</p>
	<p>Contenido desarrollado (temas)</p> <p>Unidad 3. Las TIC aplicadas al aula. 3.1 Herramientas y APPs para el currículo 3.0. 3.2 Redes sociales.</p> <p>Unidad 4. Evaluación e Innovación.</p>		
Resultados de aprendizaje desarrollados (consultar Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo)	<p>Esta actividad dio respuesta, principalmente, a los siguientes resultados de aprendizaje definidos en la guía de aprendizaje:</p> <p>RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados.</p> <p>RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos.</p> <p>RA4: Analizar las posibilidades de la evaluación en el ámbito de las nuevas metodologías.</p>		
Duración aproximada	3h	Duración aproximada y fecha	3h (29/4/2020)
Peso en la evaluación	10%	Peso en la evaluación	10%
Observaciones	Se considera que la adaptación al formato virtual no alterará significativamente los resultados de aprendizaje asociados a esta práctica, ni a la dinámica de clase y de grupo habitual.		

Actividad de evaluación presencial planificada según Guía: Práctica 5 (proyecto innovador)		NUEVA actividad de evaluación que se propone (a distancia)	
Descripción de la actividad de evaluación presencial original	Exposición oral del trabajo final de la asignatura (proyecto innovador, práctica 5 –guía de aprendizaje). La exposición oral se realiza durante las últimas sesiones presenciales; cada alumno/a dispondrá de 10-12 minutos de exposición, a lo que se le añadirán 5 minutos de turno de preguntas. La evaluación se realizará por parte de la profesora y de los compañeros. La profesora facilitará una rúbrica de evaluación, en formato “papel y lápiz” a cada uno de los alumnos/as para que completen la co-evaluación. Se evaluará diferentes aspectos sobre el contenido de la exposición, las habilidades de comunicación oral, y el formato de presentación (apoyo en power point, videos, apps, etc.)	Descripción de la nueva actividad de evaluación	Exposición oral del trabajo final de la asignatura (proyecto innovador, práctica 5 –guía de aprendizaje). La exposición oral se realiza durante las últimas sesiones, en formato virtual. Se mantiene la duración de cada exposición, de manera cada alumno/a dispondrá de 10-12 minutos de exposición, a lo que se le añadirán 5 minutos de turno de preguntas. A los alumnos/as que exponen, se les dotará del rol de presentador en el aula virtual, para que puedan compartir su pantalla con el resto de los asistentes, o cualquier documento pertinente. Se propondrá una sesión virtual voluntaria de “formación sobre el aula virtual”, donde se explicarán los pasos básicos para compartir la pantalla y compartir documentos, en el aula virtual de BlackBoard. La rúbrica de co-evaluación se elaborará en “Google Forms”. Durante todas las exposiciones, el resto de compañeros/as deberán rellenar la rúbrica de co-evaluación en Google Forms. Se seleccionará al azar a dos alumnos/as durante el turno de preguntas para que realicen una pregunta pertinente al compañero/a que ha expuesto su trabajo, de manera que todos los alumnos/as permanezcan atentos a las exposiciones.
Contenido desarrollado (temas)	La práctica 5 corresponde al trabajo final de la asignatura, que supone un 50% de la calificación. Se trata de la realización de un proyecto innovador, en el área de Educación Física. Por tanto, involucra a la totalidad de contenidos que se han revisado durante el curso: Unidad 1. Introducción a la Innovación Educativa. Unidad 2. Metodologías innovadoras y papel del profesor. Unidad 3. Las TIC aplicadas al aula. Unidad 4. Evaluación e Innovación.		
Resultados de aprendizaje desarrollados (consultar Guía de aprendizaje de la asignatura/módulo)	Esta práctica comprende la totalidad de los contenidos y competencias trabajadas durante las asignaturas. Por tanto, los resultados de aprendizaje definidos en la guía de aprendizaje que se pretenden alcanzar con esta tarea global son: RA1: Definir el concepto de innovación educativa. RA2: Identificar las principales metodologías innovadoras e incorporar las nuevas tendencias a la práctica docente de los futuros egresados. RA3: Conocer y aplicar las TIC al ámbito educativo en tanto que instrumentos didácticos. RA4: Analizar las posibilidades de la evaluación en el ámbito de las nuevas metodologías.		
Duración aproximada	9 horas	Duración aproximada y fecha	Por alumno/a: 10-12' (exposición) + 5' (turno de preguntas/aclaraciones) Total: 3 sesiones virtuales (6, 13 y 19 de mayo de 2020).
Peso en la evaluación	50%	Peso en la evaluación	50%
Observaciones	Se considera que la adaptación de las exposiciones orales desde una modalidad presencial a una modalidad a distancia, no afectará a la calidad de las mismas, ni a las dinámicas que se producen durante las exposiciones. Se mantendrá especial atención en que todos los alumnos/as demuestren que han atendido y comprendido cada una de los proyectos expuestos por sus compañeros/as.		