



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

BIKAIN TASUN  
CAMPUSA  
CAMPUS DE  
EXCELENCIA  
INTERNACIONAL

# Diseño de materiales y recursos digitales en un aula de Formación Profesional

Antonio Fabregat Pitarch

ESCUELAS DE ARTESANOS-VALENCIA

antoniofabregat@escuelasdeartesanos.com



VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA

Isabel María Gallardo Fernández

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Isabel.Gallardo@uv.es

**RESUMEN:** *Esta aportación se centra en el desarrollo de una experiencia de aula en el contexto de las Escuelas de Artesanos de Valencia durante el curso académico 2016-2017 (Ciclo Formativo de Grado Superior Gestión de Ventas y Espacios Comerciales). Desde nuestra práctica docente pretendemos fomentar el diseño y creación de materiales en la asignatura de Gestión de Productos y Promociones en el Punto de Venta con recursos digitales interactivos.*

## RECORRIDO EXPERIENCIA DOCENTE:

1. Análisis del currículum y desarrollo curricular
2. Visionado vídeo: Trabajo en equipo
3. Construcción del mapa de contenidos de la asignatura
4. Elaboración de Infografías por tema
5. Creación de presentaciones animadas por tema a través de PowToon
6. Elección e Investigación de unidades temáticas
7. Para saber más: Visita a la biblioteca de la Universitat de València
8. Diseño y maquetación de unidades temáticas
9. Diseño y estructuración de diapositivas digitales por tema
10. Grabación y edición de video-presentación de cada tema
11. Comprueba tu aprendizaje: construcción de preguntas y respuestas
12. Búsqueda y selección de plataformas de alojamiento de la información
13. Integración de contenidos y actividades: PADLET-GPPPV
14. Cronograma: planificación de tareas

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

De Pablos Pons, J. (Coord.) (2015). *Centros educativos ante el desafío de las tecnologías digitales*. Madrid: La Muralla.

Pérez Gómez, A. I. (2013). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

UNESCO (2015). Declaración de Qingdao. Movilizar las TIC para la realización de la Educación 2030. Recuperado de <https://goo.gl/9aAJmS>

## OBJETIVOS:

- Potenciar el uso de la TIC como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en FP implicando al alumnado en el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías.
- Desarrollar las destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación y la creación de contenidos.
- Aprender a buscar, seleccionar y gestionar información en internet utilizando entornos digitales actualizados.
- Fomentar el diseño, la elaboración y la creación de nuestros propios materiales en la asignatura de Gestión de Productos y Promociones en el Punto de Venta con recursos digitales interactivos.

## CONCLUSIONES:

A modo de discusión y en relación con lo que hemos planteado formulamos las siguientes cuestiones: ¿Qué cambios se han de potenciar en la cultura profesional del profesorado para facilitar el diseño de materiales en las aulas de FP? ¿De qué manera el profesorado puede posibilitar un uso de las tecnologías que suponga realmente mayor implicación de la institución escolar?

El desarrollo de un proceso participativo en el aula como punto de partida nos permite reflexionar sobre el perfil profesional del título de FP, las competencias profesionales y sociales, los resultados de aprendizaje y los contenidos básicos del módulo Gestión de Productos y Promociones en el Punto de Venta.

Integrar el uso de las TIC como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha permitido desarrollar destrezas de gestión de la información y a su vez diseñar, elaborar y crear sus propios contenidos de aprendizaje.

