



universidad
de león

Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación de Profesorado de Enseñanza Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

CURSO 2022/2023

MÓDULO: TECNOLOGÍA Y CICLOS FORMATIVOS DEL SECTOR INDUSTRIAL

PROPUESTA DE LÍNEAS TEMÁTICAS PARA EL TRABAJO FIN DE MÁSTER

Líneas temáticas	Tutor/es	Número de TFM
Herramientas para la producción de video en la educación "on line"	Luis Panizo Alonso	
La evaluación, Evaluación Formativa y Compartida	Inmaculada González	
Revisión del software existente para el apoyo a la docencia y software de Simulación. Caso práctico	Inmaculada González	
Proyecto de Innovación Docente aplicado en el aula. Caso práctico	Inmaculada González	
La evaluación por competencias.	Inmaculada González	
Partes específicas de la programación. Metodología. Evaluación	Inmaculada González	
El módulo de formación en centros de trabajo en los ciclos formativos de grado superior. La F.P dual	Inmaculada González.	
Aprendizaje colaborativo	Inmaculada González.	
Gamificación en la Formación Profesional o en la Educación Secundaria	Inmaculada González.	
La LOMLOE en la Formación Profesional.	Inmaculada González.	
Educación en tecnología mediante storytelling digital: vídeos/audios/cómic.	Isaías García Rodríguez	
La divulgación científica como recurso educativo en educación secundaria.	Isaías García Rodríguez	
Enseñanza mediante historia de la tecnología. Ejemplo de material didáctico sobre un determinado tema.	Isaías García Rodríguez	

Aplicaciones didácticas para la simulación interactiva de sistemas.	Daniel Pérez López	
Tecnologías de monitorización virtual en la docencia.	Daniel Pérez López	
Herramientas en la mejora de la enseñanza de la tecnología.	Angela Diez Diez	
Sistemas tecnológicos de interacción en los entornos educativos de la ESO y Bachillerato.	Angela Diez Diez	
Transformación digital en el aula. El paradigma en el aula	Angela Diez Diez	
Análisis de los sistemas de accesibilidad en el aula	Angela Diez Diez	
Design Thinking en asignaturas tecnológicas	Angela Diez Diez	
Introducción de la programación en el entorno educativo	Angela Diez Diez	
Competencias profesionales docentes	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Metodologías activas y sus medios didácticos. Ejemplos de aplicación.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Modificaciones y mejoras de recursos didácticos ya existentes	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Propuestas teórico-prácticas desde la tecnología para la interdisciplinariedad.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Conocer el pasado proyectar el futuro	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Análisis crítico de la LOMLOE con respecto a las asignaturas de enfoque técnico/tecnológico.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Propuesta de utilización de la realidad aumentada para el desarrollo del pensamiento computacional con la aplicación "Codespaces"	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Aprendizaje activo y STEM. Construcción de robot sigue-líneas para el desarrollo de las competencias a través de la tecnología y con un enfoque interdisciplinar.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Elaboración de escenarios utilizando S4A para la enseñanza de la programación con Arduino	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Herramientas virtuales: "trabajando más allá de la presencialidad".	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	

El metaverso como oportunidad para la educación “creación de un espacio virtual en mozilla hubs”	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Gamificación. Elaboración de una yincana utilizando la realidad aumentada para el desarrollo de la competencia digital y la competencia científica tecnológica.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Voluntarios Tecnológicos Cyl digital, una propuesta para la promoción de la competencia digital, en la ciudadanía.	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Jornadas de ciencia y tecnología una propuesta de aprendizaje y servicio a través de la metodología STEM, para promocionar las vocaciones tecnológicas	Miguel Ferrero/Ricardo Gago	
Herramientas informáticas de software libre disponibles para utilizar en el aula	José Alberto Benítez Andrades	
Análisis de metodologías de enseñanza que hagan uso de dispositivos (por ejemplo, realidad virtual).	José Alberto Benítez Andrades	
Métodos de enseñanza haciendo uso de redes sociales digitales.	José Alberto Benítez Andrades	