



INSTRUCCIÓN DA VICERREITORÍA DE INTERNACIONALIZACIÓN SOBRE O PROCEDEMENTO SIMPLIFICADO PARA A INCLUSIÓN DE MATERIAS DE GRAO E MESTRADO NOS PROGRAMAS *ENGLISH FRIENDLY*, *PORTUGUÊS AMIGÁVEL*, *FRANÇAIS AMICAL* E *ITALIANO AMICHEVOLE* CURSO 2025-2026

Dentro do compromiso da Universidade de Vigo pola internacionalización e co obxecto de aumentar a presenza das linguas estranxeiras na universidade e fomentar a inclusión de estudantado internacional nas nosas aulas, anímase ao profesorado interesado a ofertar as súas materias en graos e mestrados oficiais da Universidade de Vigo na modalidade de *English Friendly*, *Português amigável*, *Français amical* e/ou *Italiano amichevole*.

As materias que formarán parte deste catálogo irán destinadas ao estudantado internacional que entenda español/galego, pero que non se sinta o suficientemente seguro para falar ou facer exames en español/galego.

O profesorado que oferte materias *English Friendly*, *Português amigável*, *Français amical* e/ou *Italiano amichevole* en calquera grao e/ou mestrado oficial terá prioridade, en caso de empate, nas convocatorias de mobilidade para o PDI e podería achegar esta participación no programa de avaliación da actividade docente do profesorado universitario (DOCENTIA).

Recoméndase que o profesorado que imparta estas materias estea en posesión dun certificado de B2 na(s) correspondente(s) lingua(s) estranxeira(s).

Para o curso 2025-2026, o profesorado interesado poderá ofertar as súas materias nesta modalidade a través do proceso simplificado que se recolle nesta instrución.

I. Descrición do programa *English Friendly*, *Português amigável*, *Français amical* e/ou *Italiano amichevole*

As materias *English Friendly*, *Português amigável*, *Français amical* e *Italiano amichevole* son materias de graos e mestrados oficiais da Universidade de Vigo que se imparten en castelán/galego, pero nas que o profesorado adquire os seguintes compromisos:

- Indicar o carácter *English Friendly* da materia na guía docente, segundo o procedemento que se indica no punto II.
- Indicar o carácter *Português amigável*, *Français amical* e *Italiano amichevole* da materia na guía docente, segundo o procedemento que se indica no punto III.
- Traducir a guía docente da materia ao idioma correspondente durante o período de edición das guías docentes, prestando especial atención a





descrición xeral, contidos e avaliación. Para o inglés realizarase directamente na aplicación e para o resto de linguas empregárase o anexo correspondente que se achega.

- Facilitar os materiais e as referencias bibliográficas para o seguimento da materia na(s) lingua(s) estranxeira, no caso de que así o precisase o estudantado internacional.
- Atender as titorías na lingua(s) sinalada(s), se así o precisase o estudantado internacional.
- Diseñar e implementar as probas e as avaliacións na lingua(s) estranxeira(s), se así o precisase o/a estudante internacional.
- Sempre que sexa posible, as presentacións PPT ou noutro formato, subíranse ao espazo MOOVI en dúas versións (na lingua estranxeira correspondente e español/galego).
- As prácticas/exercicios/casos de estudo ofreceranse tanto na lingua(s) estranxeira(s) coma en español/galego, sempre que sexa posible.

II. Procedemento simplificado para a oferta de materias no marco do programa *English Friendly*

Durante o proceso de elaboración das guías docentes en Docnet o profesorado que desexa ofertar materias baixo a modalidade *English Friendly* deberá:

- 1) Seleccionar *#EnglishFriendly* na opción «Lingua impartición».
- 2) Engadir no apartado “Descrición xeral” da materia a seguinte frase:
 - a) Galego: *Materia do programa English Friendly. Os/ as estudantes internacionais poderán solicitar ao profesorado: a) materiais e referencias bibliográficas para o seguimento da materia en inglés, b) atender as titorías en inglés, c) probas e avaliacións en inglés.*
 - b) Castelán: *Materia del programa English Friendly: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en inglés, b) atender las tutorías en inglés, c) pruebas y evaluaciones en inglés.*
 - c) Inglés: *English Friendly subject: International students may request from the teachers: a) resources and bibliographic references in English, b) tutoring sessions in English, c) exams and assessments in English.*
- 3) Incluír a versión en inglés da guía docente. A tradución da guía docente ao inglés será un requisito indispensable para que a materia apareza no listado de materias *English Friendly* para o curso 2025-2026, tal e como se indicou no





apartado I. O persoal docente será responsable de asegurar unha tradución de calidade.

III. Procedemento simplificado para a oferta de materias no marco do programa *Português amigável, Français amical e/ou Italiano amichevole*

Durante o proceso de elaboración das guías docentes, o profesorado que desexa ofertar materias baixo a modalidade *Português amigável, Français amical e/ou Italiano amichevole* deberá:

- 1) Seleccionar **#PORTUGUÊS AMIGÁVEL, FRANÇAIS AMICAL ou ITALIANO AMICHEVOLE#** na opción «Outras linguas de impartición».
- 2) Engadir no apartado “Descrición xeral” da materia a seguinte frase:
 - a) Galego: *Materia do programa Português amigável, Français amical e/ou Italiano amichevole. Os/as estudantes internacionais poderán solicitar ao profesorado: a) materiais e referencias bibliográficas para o seguimento da materia na(s) lingua(s) estranxeira(s), b) atender as titorías na(s) lingua(s) estranxeira(s), c) probas e avaliacións en lingua estranxeira.*
 - b) Castelán: *Materia del programa Português amigável, Français amical e/ou Italiano amichevole: Los/as estudiantes internacionales podrán solicitar al profesorado: a) materiales y referencias bibliográficas para el seguimiento de la materia en lengua extranjera, b) atender las tutorías en lengua extranjera, c) pruebas y evaluaciones en en lengua extranjera.*
 - c) Inglés: *Subject from the Português amigável/Français amical and/or Italiano amichevole Programme. International students may request the following from the teaching staff: a) materials and bibliographic references to follow the subject in a foreign language, b) attend tutorials in a foreign language, c) tests and evaluations in a foreign language.*
- 3) Elaborar a guía docente empregando o documento PDF para cada idioma que se achegan con esta instrución. A tradución da guía docente á lingua estranxeira será un requisito indispensable para que a materia apareza no listado de materias [*Português amigável, Français amical e/ou Italiano amichevole*](#) para o curso 2025-2026, tal e como se indicou no apartado I. O persoal docente será responsable de asegurar unha tradución de calidade.
- 4) Subir a guía docente ao cartafol [Guías docentes 2025-2026](#) nomeando dito documento co Código da materia, guion baixo, nome da materia (Por exemplo: 201562_Cine e tradución).





ATHENA



HR EXCELLENCE IN RESEARCH

Vigo, na data da sinatura electrónica

O reitor,

Por delegación R.R. 30/05/2024 (DOG do 10/06/2024)

A vicerreitora de Internacionalización,

M^a Isabel del Pozo Triviño



Código Curso-Nombre Curso

Código matéria – Nombre matéria:

Informações do manual de ensino

Curso:

Código do curso – nome do curso

Nº Créditos:

Tipo de matéria:

Ano académico:

Semestre:

Coordenadores/as de curso:

Coordenadores/as da Matéria:



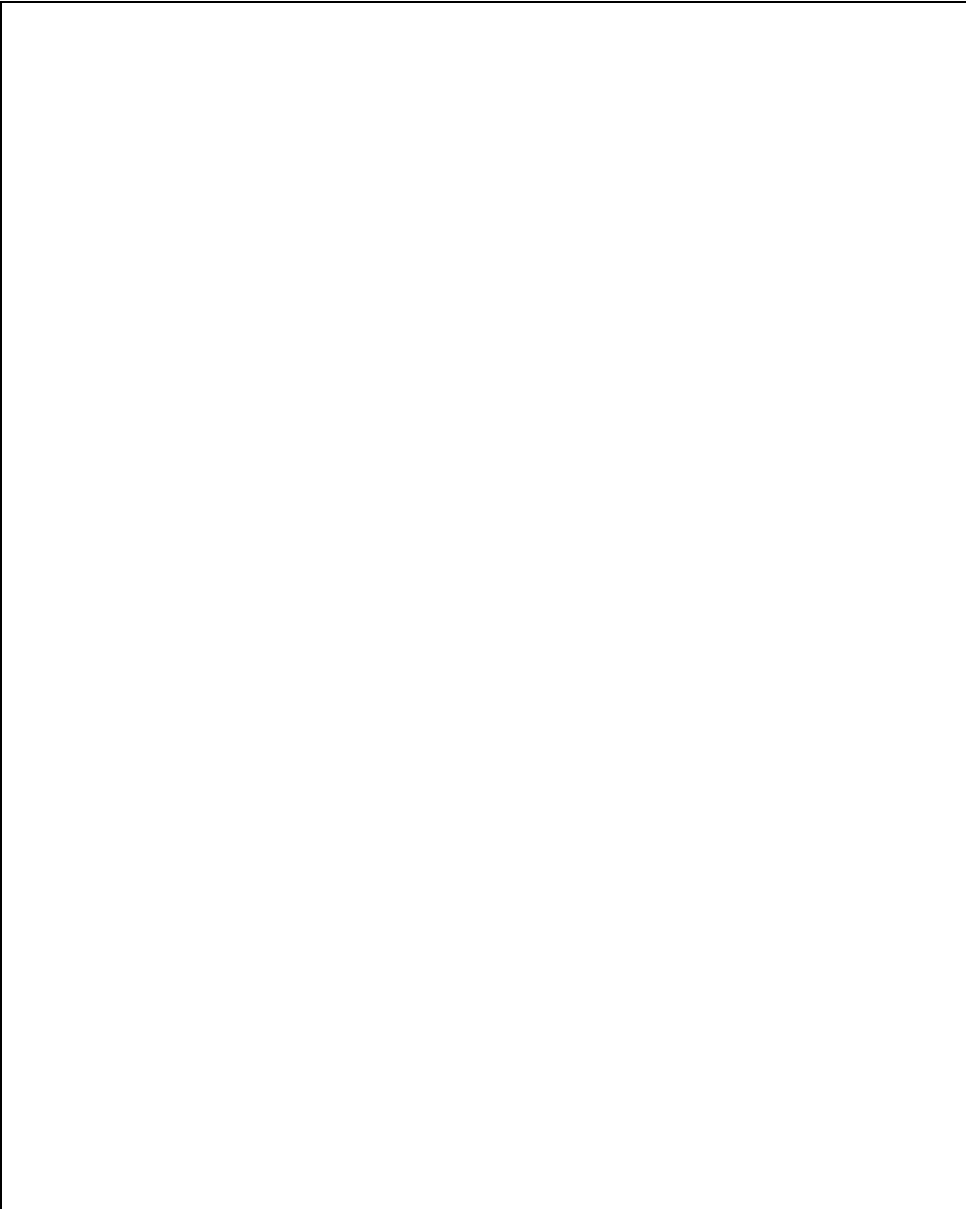
1. Informações Gerais

1.1. Informações Gerais

1.2. Endereços eletrônicos do corpo docente



1.3. Descrição Geral



2. Conteúdos

Unidade de Conteúdo



3. Atividades de Formação e Metodologias Docentes

3.1. Atividades de Formação (pode-se dar o nome que quisermos à atividade de formação)

Atividades de Formação	Número de horas presenciais	Número de horas não presenciais	Número de horas de trabalho independente

Total horas presenciais e não presenciais:

Número total de horas:



3.2. Metodologías Docentes (é preciso escolher entre as seguintes opções):

Código	Nome e descrición	Usado
A01	Atividades introdutórias	☐
	Atividades que visam tomar contacto e reunir información sobre os alunos, bem como a apresentar a matéria.	
B01	Aula magistral	☐
	Exposição pelo professor/a dos conteúdos sobre a matéria a ser estudada, bases teóricas e/ou diretrizes de um trabalho, exercício que o/a estudante tem de desenvolver.	
B02	Eventos científicos	☐
	Palestras, conversas, exposições, mesas-redondas, debates... realizados por palestrantes prestigiados, que permitem aprofundar ou complementar os conteúdos da matéria.	
B03	Instrução programada	☐
	Consiste na apresentação de uma matéria dividida em várias unidades didáticas, de menor tamanho, com perguntas ao finalizar cada unidade didática, visando alicerçar os conhecimentos adquiridos. Estas atividades podem ser realizadas de maneira presencial ou virtual.	
C01	Resolução de problemas	☐
	Atividade em que são formulados problemas e/ou exercícios relacionados com a matéria. O/a aluno/a deve desenvolver as soluções adequadas ou corretas exercitando rotinas, aplicando fórmulas ou algoritmos, aplicando processos de transformação da informação disponível e interpretando resultados. Costuma-se utilizar como complemento para a aula magistral.	
C02	Apresentação	☐
	Os/as alunos/as irão apresentar para o/a docente e/ou um grupo de estudantes, um tema dos conteúdos da matéria ou dos resultados de um trabalho, exercício, projeto... Pode ser levada a cabo de maneira individual ou em grupo.	
C03	Estudos de casos	☐
	Análise de um facto, problema ou acontecimento real, visando conhecer, interpretar, resolver esse facto, gerar hipóteses, contrastar informações, refletir, completar conhecimentos, diagnosticar e formar-se em procedimentos alternativos de solução.	
C04	Debate	☐
	Conversa aberta entre um grupo de estudantes. Pode centrar-se num tema dos conteúdos da matéria, na análise de um caso, no resultado de um projeto, exercício ou problema desenvolvido previamente numa aula magistral...	
C05	Seminário	☐
	Atividade focalizada no trabalho sobre um tema específico, que permite aprofundar ou complementar os conteúdos da matéria. Pode ser empregada como complemento para as aulas teóricas	



Código	Nome e descripción	Usado
C06	Oficinas	☐
	Atividade que visa a adquisición de coñecementos procedimentais, habilidades manipulativas e instrumentais sobre un asunto concreto, con apoio específico polo profesor ás actividades individuais e/ou grupais desenvolvidas polos/as estudantes	
C07	Aulas prácticas con recurso às TIC	☐
	Atividades que visan a aplicación dos coñecementos num dado contexto de adquisición de habilidades básicas e procedimentais en relación con a materia, con recurso às TIC.	
C08	Prácticas laboratoriais	☐
	Atividades que visan a aplicación dos coñecementos a situacións concretas e de adquisición de habilidades básicas e procedimentais relacionadas con a materia objeto de estudo. Desenvolven-se em espaços especiais com equipamento especializado (laboratórios, aulas informáticas, etc...)	
C09	Visitas de estudo	☐
	Atividades de aplicación, contraste e observación dos coñecementos num dado contexto, num espaço exterior	
C10	Prácticas de campo	☐
	Atividades que visan estudar obxectos ou fenómenos da natureza, da produción ou da sociedade. Os/As alumnos/as extraem da experiencia práctica un coñecemento da realidade social e humana que o quadro teórico non pode dar.	
C11	Estágios prácticos, externos e clínicos	☐
	O estudante desenvolve actividades num contexto relacionado con o exercicio de una profesión, durante un determinado período de tempo, desempeñando as funcións atribuídas e previstas na proposta de estágio. No caso do Practicum, estes estágios son obrigatórios nos estudos conducentes a determinadas profesións regulamentadas. Os estágios clínicos decorren num contexto relacionado con una profesión na área das ciencias da saúde.	
C12	Simulación	☐
	O estudante realiza actividades em que una situación ou un proceso do obxecto de estudo, real ou hipotético, é reproducido ou representado de forma simplificada, salientando os aspectos máis importantes.	
C21	Estudo previo	☐
	Trabalho de pesquisa, lectura e documentación, previo ás aulas ou ás prácticas laboratoriais, que o alumno realiza de forma autónoma.	
C22	Trabalho supervisionado	☐
	O alumno, individualmente ou em grupo, realiza actividades, que poden ser traballos monográficos, pesquisa de información em publicacións, bases de datos, artigos, libros... sobre un tema específico; preparación de seminarios, pesquisas, relatórios, ensaios, disertacións, conferencias, etc.; recensións de artigos científicos .	



Código	Nome e descripción	Usado
C23	Resolución autónoma de problemas	☐
	Atividade em que os alumnos analizan e resolven autonomamente problemas e/ou exercicios relacionados com a matéria.	
C24	Fóruns de discusión	☐
	Actividades realizadas em ambiente virtual nas quais se debaten diversos temas relacionados com o ámbito académico e/ou profesional.	
D01	Aprendizagem colaborativa.	☐
	Compreende um conjunto de procedimentos didácticos baseados na organização da turma em pequenos grupos mistos e heterogéneos onde os alunos trabalham em coordenação entre si para desenvolver tarefas académicas e aprofundar a sua própria aprendizagem.	
D02	Aprendizagem baseada em projectos	☐
	Método em que os alumnos realizan um projeto real, geralmente em grupos, onde serán avaliados quanto à planificación, conceção e execução de uma série de actividades.	
D03	Portfólio/dossiê	☐
	Uma compilação do trabalho do aluno com o objetivo de demostrar os seus esforços, progressos e realizações numa determinada área. A coleção deve incluir o conteúdo escolhido pelo aprendiz, os critérios de seleção e provas de autorreflexão.	
D04	Aprendizagem de serviços	☐
	Combina procesos de aprendizagem e de prestação de serviços à comunidade num único projeto articulado, em que os participantes aprendem a trabalhar sobre as necesidades reais do meio ambiente, a fim de o melhorar.	
D05	Metodologias baseadas na investigação	☐
	Melhora o processamento de informação em domínios específicos, recorrendo a actividades de investigação científica, tanto individualmente como em grupo.	
D06	Design Thinking	☐
	Promove a inovação centrada nas pessoas. Consiste em adquirir conhecimentos básicos sobre os utilizadores de um produto, situação ou problema; desenvolver empatia com o utilizador para encontrar uma solução para um problema que este tenha; construir protótipos com as ideias mais adequadas; e aprender com as reacções dos utilizadores ao interagirem com o protótipo.	
D07	Aprendizagem invertida	☐
	Algumas actividades de aprendizagem terão lugar fora da sala de aula e, com a presença do professor, outros procesos de aquisição de conhecimentos e de prática serão facilitados e melhorados.	
D08	Gamificação	☐
	A aplicação da mecânica dos jogos aos procesos de aprendizagem num ambiente lúdico que promove a motivação, a participação e a diversão.	



4. Sistemas de Avaliação

4.1. Avaliação Contínua

Código	Nome e descrição	%
A1	Exame de questões objetivas	
	Testes que avaliam conhecimentos que incluem questões fechadas com diferentes alternativas de resposta (verdadeiro/falso, múltipla escolha, emparelhamento de elementos...). Os alunos selecionam uma resposta entre um número limitado de possibilidades. O exame de questão objetiva avalia apenas o conhecimento. "Não avalia habilidades ou atitudes.	
A2	Exame de questões dissertativas	
	Testes que incluem questões abertas sobre um tema. Os alunos devem desenvolver, relacionar, organizar e apresentar o conhecimento que possuem sobre o assunto numa resposta argumentada. O teste de questões dissertativas avalia conhecimentos e habilidades, mas não atitudes.	
A3	Exame oral	
	Prova em que o aluno deverá resolver uma série de problemas e/ou exercícios em tempo/condição estabelecido pelo docente. Desta forma, os alunos devem aplicar os conhecimentos adquiridos oralmente.	
A4	Resolução de problemas e/ou exercícios	
	Teste em que os alunos devem resolver uma série de problemas e/ou exercícios no tempo e nas condições estabelecidas pelo professor. Desta forma, os alunos devem aplicar os conhecimentos adquiridos. Diferentes ferramentas podem ser usadas para aplicar esta técnica. A resolução de problemas avalia conhecimentos e habilidades, mas não atitudes.	
A5	Estudo de caso	
	Análise de um fato, problema ou acontecimento real com a finalidade de conhecê-lo, interpretá-lo, resolvê-lo, gerar hipóteses, contrastar dados, refletir, completar conhecimentos, diagnosticá-los e treinar procedimentos alternativos de solução.	
B1	Prática laboratorial	
	Modalidade de avaliação que se baseia na aplicação dos fundamentos teóricos da disciplina.	
B2	Simulação ou RPG	
	Tipo de avaliação que se baseia na dramatização de situações que podem ocorrer na realidade.	
C1	Trabalho	
	É um texto elaborado sobre um tema e deve ser redigido seguindo regras estabelecidas.	
C2	Relatório de estágio, estágio e estágios externos	
	Elaboração de um relatório pelos alunos onde se refletem as características do trabalho realizado. Os alunos deverão descrever as tarefas e procedimentos desenvolvidos,	

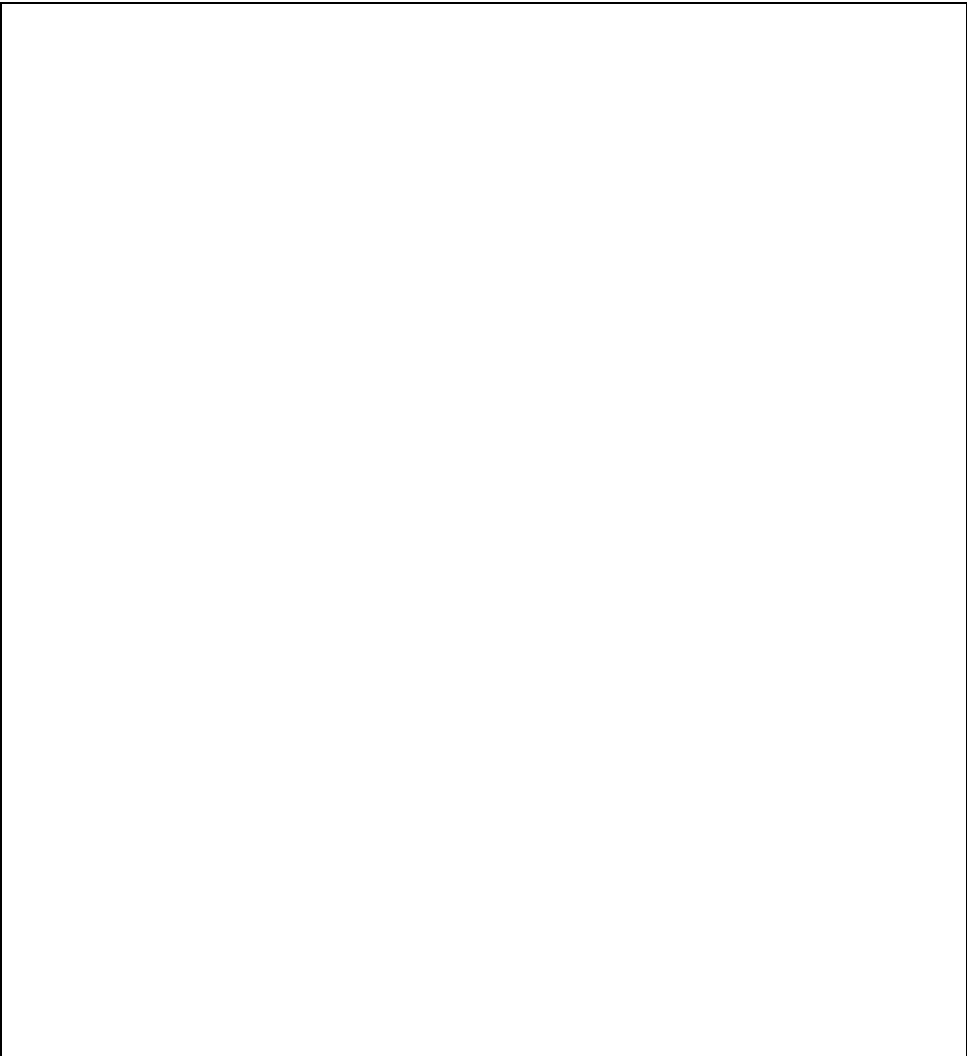


Código	Nome e descripción	%
	mostrar os resultados obtidos ou observacións efectuadas, bem como a análise e tratamento dos datos. No caso de estágios externos, o relatório describerá as tarefas e funcións desempeñadas numa empresa, institución pública ou centro de investigación. Os relatórios de estágio também são compilados nesta modalidade.	
C3	Proyecto	
	Realização de actividades que permitam a cooperación de diversas disciplinas e confrontem os alunos, trabalhando em equipa, com problemas abertos. Permite treinar, entre outras, competências de aprendizagem em cooperação, liderança, organização, comunicação e fortalecimento de relações pessoais.	
C4	Portfólio/dossiê	
	Compilação de trabalhos de alunos com o objetivo de mostrar seus esforços, avanços e conquistas em uma área. A compilação deverá incluir conteúdos escolhidos pelos alunos, critérios de seleção e provas de autorreflexão.	
D1	Apresentação	
	Apresentação por um grupo de alunos de um tema sobre o conteúdo da disciplina ou sobre os resultados de um trabalho, exercício, projeto... Pode ser realizada individualmente ou em grupo. Conhecimentos, habilidades e atitudes são avaliados na apresentação.	
D2	Debate	
	Conversa aberta entre um grupo de alunos. Pode centrar-se num tema do conteúdo da disciplina, na análise de um caso, no resultado de um projeto, exercício ou problema previamente desenvolvido numa sessão de mestrado.	
E1	Auto-avaliação	
	Equilíbrio reflexivo e pessoal do próprio processo de aprendizagem, que inclui a perspectiva do aluno quanto às atividades propostas, materiais e orientação do curso. A avaliação pessoal do participante contribui para a autorregulação do processo pessoal de aprendizagem, na medida em que colabora para aprofundar, corrigir ou alterar a dinâmica individual e grupal de aprendizagem.	
F1	Observação sistemática	
	Percepção atenta, racional, planejada e sistemática para descrever e registrar as manifestações do comportamento dos alunos. É possível avaliar as aprendizagens e as ações e como elas são realizadas avaliando a ordem, a precisão, a habilidade, a eficácia, a participação ativa...	

Percentagem total:



4.2. Avaliação Global



5. Bibliografia

5.1 Bibliografia Básica



5.2 Bibliografía adicional



6. Observações/Recomendações

CSV : GEN-07fc-f6f1-2f92-ed80-49db-ac0f-a07c-050a

Url validación : <https://portafirmas.redsara.es/pf/valida>

FIRMANTE(1) : MARIA ISABEL DEL POZO TRIVIÑO | FECHA : 12/06/2025 11:13



Codice del curso di laurea – Nome del corso di laurea

Codice insegnamento – Nome insegnamento

Informazioni sull'attività didattica

Nome insegnamento:

Codice del diploma – Titolo del diploma

N° Crediti:

Tipo di insegnamento:

Corso:

Semestre:

Coordinatori/-trici del corso di laurea:

Coordinatori/-trici dell'insegnamento:



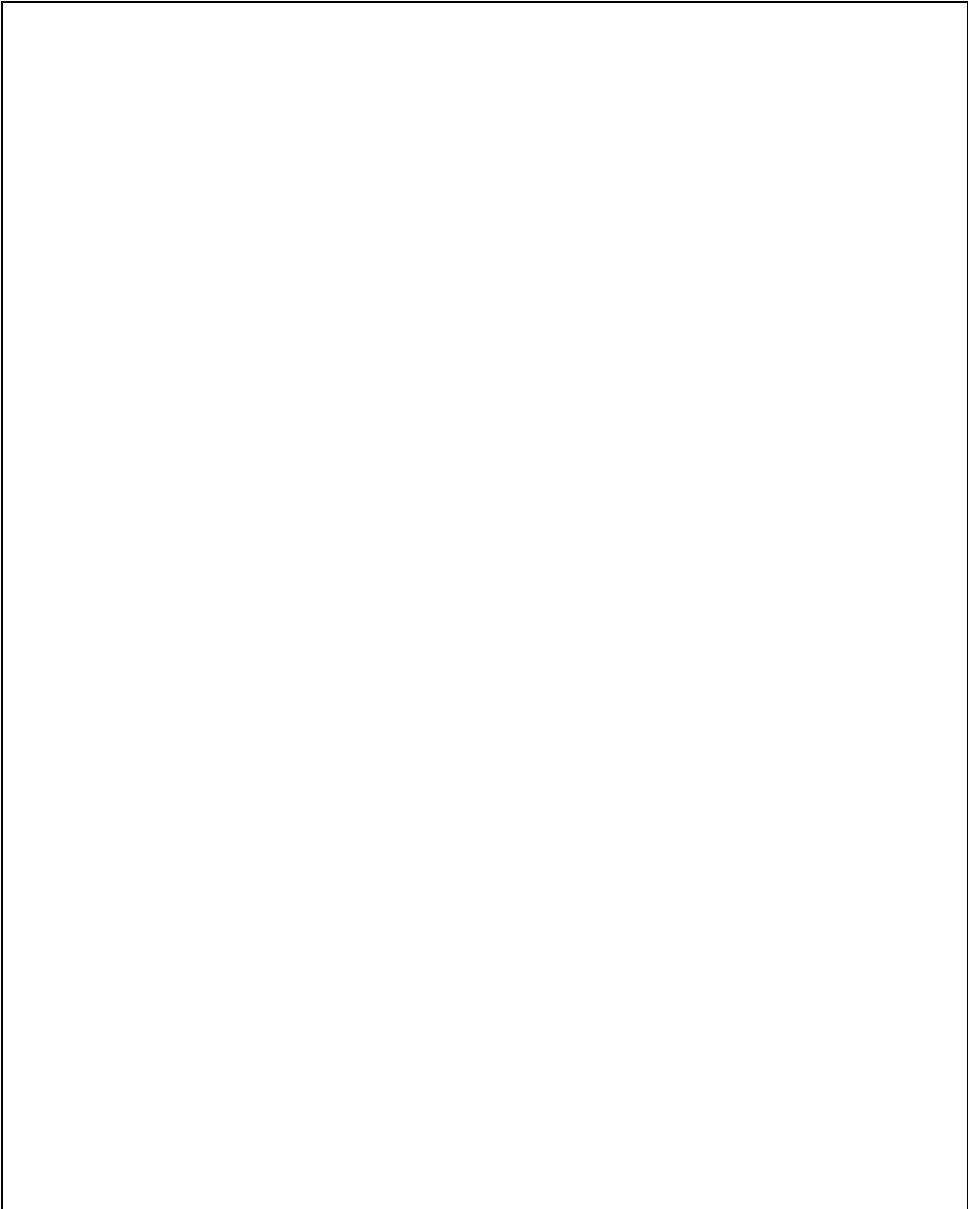
1. Dati Generali

1.1. Personale docente

1.2. Contatto e-mail del personale docente



1.3. Descrizione generale



2. Programma

Programma



3. Actividades formativas e modalidades d’insegnamento

3.1. Actividades formativas (podemos asignar el nombre que preferimos a la actividad formativa)

Actividad formativa	Numero de ore presenciales	Numero de ore non presenciales	Numero de ore de trabajo autonomo

Totale ore presenciales e non presenciales:

Totale ore:



3.2. Modalità d'insegnamento (è necessario scegliere tra le seguenti opzioni):

Codice	Nome e descrizione	Usato
A01	Attività introduttive	☐
	Attività finalizzate alla presa di contatto e alla raccolta di informazioni sugli studenti, nonché all'introduzione della materia.	
B01	Lectio magistralis	☐
	Presentazione da parte del docente dei contenuti della materia di studio, delle basi teoriche e/o delle linee guida di un lavoro, di un esercizio che lo studente/la studentessa deve sviluppare.	
B02	Eventi scientifici	☐
	Conférences, exposés, expositions, tables rondes, débats... réalisés par des Conférences, interventi, mostre, tavole rotonde, dibattiti... condotti da relatori prestigiosi, che permettono di approfondire o integrare i contenuti della materia.	
B03	Istruzione programmata	☐
	Consiste nella presentazione di un argomento suddiviso in diverse unità didattiche più piccole, con domande alla fine delle stesse, per consolidare le conoscenze acquisite. Queste attività possono essere svolte sia faccia a faccia che virtualmente.	
C01	Risoluzione di problemi	☐
	Attività in cui vengono formulati problemi e/o esercizi relativi alla materia. Lo studente deve sviluppare le soluzioni appropriate o corrette attraverso l'esercitazione con esercizi abituali, l'applicazione di formule o algoritmi, l'applicazione di procedure di trasformazione delle informazioni disponibili e l'interpretazione dei risultati. Viene spesso utilizzato come complemento alla lectio magistralis.	
C02	Presentazione	☐
	Presentazione da parte degli studenti davanti all'insegnante e/o a un gruppo di studenti di un argomento sui contenuti della materia o dei risultati di un lavoro, di un esercizio, di un progetto, ecc. Può essere svolta individualmente o in gruppo.	
C03	Caso di studio	☐
	Analisi di un fatto, di un problema o di un evento reale con l'obiettivo di conoscerlo, interpretarlo, risolverlo, generare ipotesi, comparare dati, riflettere, completare la conoscenza, diagnosticarlo e allenarsi a procedure di soluzione alternative.	
C04	Dibattito	☐
	Discussione aperta tra un gruppo di studenti. Può essere incentrata su un argomento dei contenuti della materia, sull'analisi di un caso, sul risultato di un progetto, di un esercizio o di un problema precedentemente sviluppato in una sessione magistrale...	



Codice	Nome e descrizione	Usato
C05	Seminario	☐
	Attività focalizzata sul lavoro su un argomento specifico, che permette di approfondire o completare i contenuti della materia. Si può utilizzare come complemento alle lezioni teoriche.	
C06	Laboratori	☐
	Attività incentrate sull'acquisizione di conoscenze procedurali, abilità manipolative e strumentali su un argomento specifico, con assistenza specifica da parte dell'insegnante alle attività individuali e/o di gruppo sviluppate dagli studenti.	
C07	Prove pratiche con il supporto delle TIC	☐
	Attività che prevedono l'applicazione di conoscenze in un contesto specifico e l'acquisizione di competenze di base e procedurali in relazione alla materia attraverso le TIC.	
C08	Pratiche di laboratorio	☐
	Attività di applicazione delle conoscenze a situazioni concrete e di acquisizione delle abilità di base e procedurali relative alla materia di studio. Hanno luogo in spazi specifici con attrezzature specializzate (laboratori, aule informatiche etc...)	
C09	Uscite didattiche sul campo	☐
	Attività di applicazione, contrasto e osservazione delle conoscenze in un contesto specifico in uno spazio esterno.	
C10	Pratiche sul campo	☐
	Attività finalizzate allo studio di oggetti o fenomeni della natura, della produzione o della società. Gli studenti traggono dall'esperienza pratica una conoscenza della realtà sociale e umana che il quadro teorico non può fornire.	
C11	Practicum, tirocini esterni e clinici	☐
	Lo studente svolge attività in un contesto legato all'esercizio di una professione, per un certo periodo di tempo, svolgendo le funzioni assegnate e previste nella proposta di tirocinio. Nel caso del Practicum, questi tirocini sono obbligatori negli studi che portano a determinate professioni regolamentate. I tirocini clinici si svolgono in un contesto legato a una professione dell'area delle scienze della salute.	
C12	Simulazione	☐
	Lo studente svolge attività in cui una situazione o un processo dell'oggetto di studio reale o ipotetico viene riprodotto o rappresentato in modo semplificato, sottolineandone gli aspetti più importanti.	
C21	Studio preliminare	☐
	Lavoro di ricerca, lettura e documentazione, preliminare alle lezioni o alle pratiche di laboratorio, che lo studente svolge autonomamente.	
C22	Lavoro supervisionato	☐
	Lo studente, individualmente o in gruppo, svolge attività che possono essere lavori monografici, ricerca di informazioni in pubblicazioni, banche dati,	



Codice	Nome e descrizione	Usato
	articoli, libri... su un argomento specifico; preparazione di seminari, ricerche, relazioni, saggi, tesine, conferenze, ecc; recensioni di articoli scientifici,...	
C23	Risoluzione autonoma dei problemi	☐
	Attività in cui gli studenti analizzano e risolvono in autonomia problemi e/o esercizi relativi alla materia.	
C24	Forum di discussione	☐
	Attività sviluppate in un ambiente virtuale in cui vengono dibattuti vari argomenti legati all'ambito accademico e/o professionale.	
D01	Apprendimento collaborativo	☐
	Comprende un insieme di procedure didattiche che partono dall'organizzazione della classe in piccoli gruppi misti ed eterogenei in cui gli studenti lavorano in modo coordinato tra loro per sviluppare compiti accademici e approfondire il proprio apprendimento.	
D02	Apprendimento basato su progetti	☐
	Metodo in cui gli studenti realizzano un progetto reale, normalmente in gruppi in cui verranno valutati sulla pianificazione, progettazione e realizzazione di una serie di attività.	
D03	Portafoglio/dossier	☐
	Compilazione del lavoro dello studente con l'obiettivo di dimostrare i suoi sforzi, progressi e risultati in un'area. La compilazione deve includere contenuti scelti dallo studente, criteri di selezione e prove di auto-riflessione.	
D04	Apprendimento dei servizi	☐
	Coniuga processi di apprendimento e di servizio alla comunità in un unico progetto articolato dove i partecipanti imparano a lavorare sui reali bisogni dell'ambiente con l'obiettivo di migliorarlo.	
D05	Metodologie basate sulla ricerca	☐
	Migliorare l'elaborazione delle informazioni in ambiti specifici ricorrendo ad attività di ricerca scientifica, sia individualmente che in gruppo.	
D06	Pensiero progettuale	☐
	Promuovere l'innovazione centrata sulle persone. Consiste nell'acquisizione di conoscenze di base sugli utilizzatori di un prodotto, situazione o problema; nello sviluppo dell'empatia con l'utente per trovare una soluzione a un problema che ha; nella costruzione di prototipi con le idee più adatte; e imparare dalle reazioni degli utenti quando interagiscono con il prototipo.	
D07	Apprendimento capovolto	☐
	Alcune attività di apprendimento si svolgeranno fuori dall'aula e, con la presenza del docente, altri processi di acquisizione e pratica delle conoscenze saranno facilitati e migliorati.	
D08	Ludicizzazione	☐
	L'applicazione delle meccaniche di gioco per le loro applicazioni nei processi di apprendimento in un ambiente ludico che promuove la motivazione, la partecipazione e il divertimento.	



4. Modalità di verifica dell'apprendimento

4.1. Valutazione continua

Codice	Modalità di verifica dell'apprendimento	%
A1	Esame con domande oggettive	
	Test di valutazione delle conoscenze che prevedono domande chiuse con diverse alternative di risposta (vero/falso, scelta multipla, abbinamento di elementi...). Gli studenti selezionano una risposta tra un numero limitato di possibilità. L'esame con domande oggettive valuta solo la conoscenza. Non valuta competenze o attitudini.	
A2	Esame di domande sul saggio	
	Test che includono domande aperte su un argomento. Gli studenti devono sviluppare, mettere in relazione, organizzare e presentare le conoscenze che hanno sull'argomento in una risposta argomentata. Il test con domande sul saggio valuta le conoscenze e le abilità, ma non le attitudini.	
A3	Esame orale	
	Prova in cui lo studente deve risolvere una serie di problemi e/o esercizi in un tempo/condizione stabilito dal docente. In questo modo, gli studenti devono applicare oralmente le conoscenze acquisite.	
A4	Risoluzione di problemi e/o esercizi	
	Test in cui gli studenti devono risolvere una serie di problemi e/o esercizi nel tempo e nelle condizioni stabilite dal docente. In questo modo gli studenti devono applicare le conoscenze acquisite. Per applicare questa tecnica è possibile utilizzare diversi strumenti. Il problem solving valuta le conoscenze e le abilità, ma non le attitudini.	
A5	Caso di studio	
	Analisi di un fatto, problema o evento reale con lo scopo di conoscerlo, interpretarlo, risolverlo, generare ipotesi, confrontare dati, riflettere, completare la conoscenza, diagnosticarla e addestrarsi a procedure di soluzione alternative.	
B1	Pratica di laboratorio	
	Tipo di valutazione che si basa sull'applicazione dei fondamenti teorici della materia.	
B2	Simulazione o giochi di ruolo	
	Tipo di valutazione che si basa sulla drammatizzazione di situazioni che possono verificarsi nella realtà.	
C1	Lavoro	
	È un testo preparato su un argomento e deve essere scritto seguendo regole stabilite.	
C2	Report del tirocinio, praticantato e tirocini esterni	
	Preparazione di una relazione da parte degli studenti in cui si riflettono le caratteristiche del lavoro svolto. Gli studenti devono descrivere i compiti e le procedure sviluppate, mostrare i risultati ottenuti o le osservazioni effettuate, nonché l'analisi e l'elaborazione dei dati. Nel caso di tirocini esterni, la relazione descriverà i	



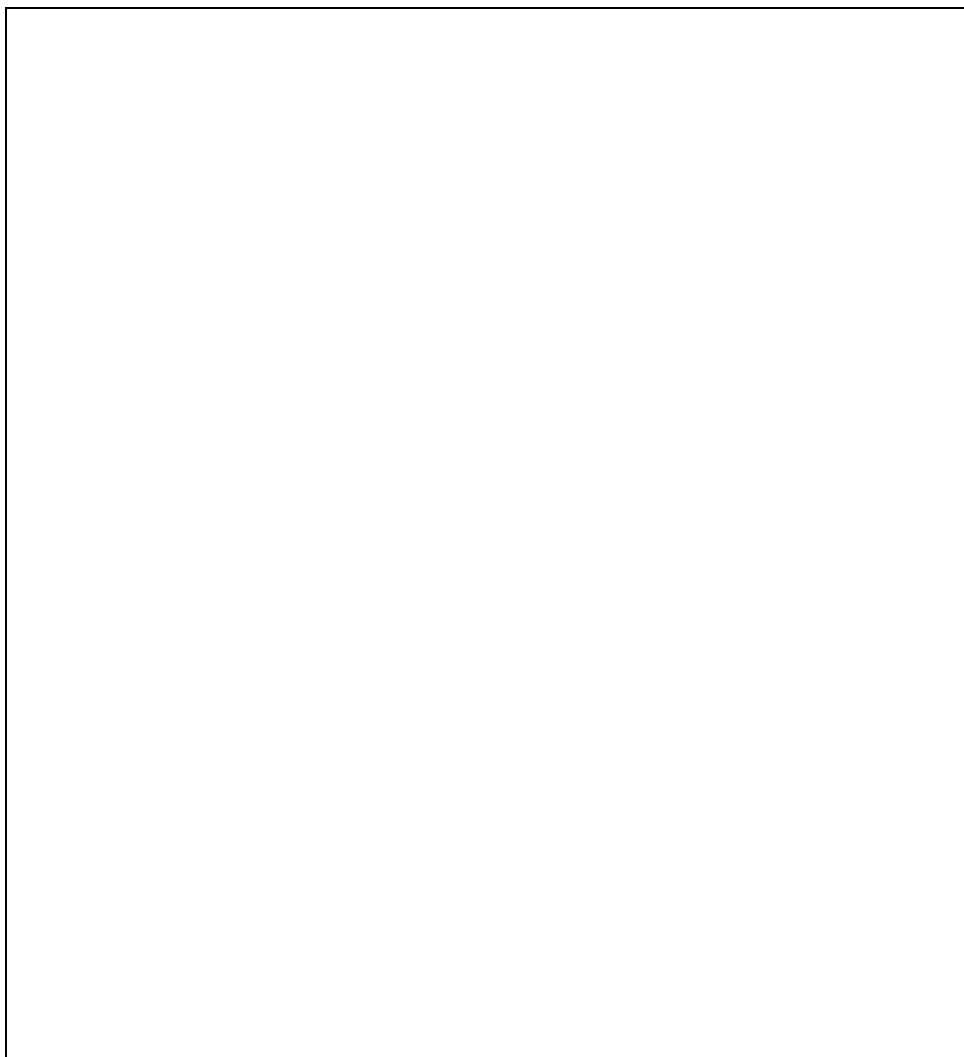
Codice	Modalità di verifica dell'apprendimento	%
	compiti e le funzioni svolte presso un'azienda, un ente pubblico o un centro di ricerca. Anche le relazioni pratiche vengono compilate in questa modalità.	
C3	Progetto	
	Svolgere attività che permettano la cooperazione di diversi soggetti e confrontare gli studenti, lavorando in gruppo, con problemi aperti. Permettono di sviluppare, tra le altre cose, capacità di apprendimento nella cooperazione, leadership, organizzazione, comunicazione e rafforzamento delle relazioni personali.	
C4	Portafoglio/dossier	
	Compilazione del lavoro degli studenti con l'obiettivo di mostrare i loro sforzi, progressi e risultati in un'area. La compilazione deve includere contenuti scelti dagli studenti, criteri di selezione e prove di autoriflessione.	
D1	Presentazione	
	Presentazione da parte di un gruppo di studenti di un argomento sui contenuti della materia o sui risultati di un lavoro, esercizio, progetto... Può essere svolta individualmente o in gruppo. Conoscenze, abilità e attitudini vengono valutate nella presentazione.	
D2	Discussione	
	Discussion ouverte entre un groupe d'étudiants. Il peut porter sur un thème dans le Discorso aperto tra un gruppo di studenti. Può concentrarsi su un argomento nei contenuti della materia, sull'analisi di un caso, sul risultato di un progetto, esercizio o problema precedentemente sviluppato in una master session.	
E1	Autovalutazione	
	Equilibrio riflessivo e personale del processo di apprendimento stesso, che include la prospettiva dello studente riguardo alle attività proposte, ai materiali e all'orientamento del corso. La valutazione personale del partecipante contribuisce all'autoregolazione del personale processo di apprendimento, nella misura in cui collabora ad approfondire, correggere o modificare le dinamiche di apprendimento individuali e di gruppo.	
F1	Osservazione sistematica	
	Percezione attenta, razionale, pianificata e sistematica per descrivere e registrare le manifestazioni del comportamento degli studenti. È possibile valutare gli apprendimenti, le azioni e il modo in cui vengono svolti valutando ordine, precisione, abilità, efficacia, partecipazione attiva...	

Percentuale totale:

--



4.2. Valutazione globale



CSV : GEN-07fc-f6f1-2f92-ed80-49db-ac0f-a07c-050a

Url validación : <https://portafirmas.redsara.es/pf/valida>

FIRMANTE(1) : MARIA ISABEL DEL POZO TRIVIÑO | FECHA : 12/06/2025 11:13



5. Bibliografia

5.1 Bibliografia di base



5.2 Bibliografia complementare



6. Osservazioni/Raccomandazioni



Code diplôme - Intitulé diplôme

Code discipline – Intitulé enseignement

Information du manuel de pédagogie

Diplôme:

Code diplôme – intitulé diplôme

No Crédits:

Type d'enseignement:

Année scolaire:

Semestre:

Coordinateurs/-trices du diplôme:

Responsables de la discipline:



1. Données générales

1.1. Enseignants

1.2. Adresse électronique des enseignants



1.3. Description générale



2. Programme

Programme



3. Actividades de formación y métodos de enseñanza

3.1. Actividades de formación (l'intitulé de l'activité de formation peut être choisi librement)

Activité de formation	Nombre d'heures en présentiel	Nombre d'heures à distance	Nombre heures de travail indépendant

Nombre total d'heures en présentiel et à distance:

Nombre total d'heures:



3.2. Méthodes d'Enseignement (à choisir parmi les options suivantes):

Code	Nom et description	Utilisé
A01	Activités d'introduction	☐
	Activités visant à prendre un premier contact et à réunir des informations sur le sujet. Activités visant à prendre contact et à recueillir des informations sur les étudiants, ainsi qu'à introduire le sujet.	
B01	Cours magistral	☐
	Présentation par l'enseignant du contenu de la matière étudiée, des bases théoriques et/ou des lignes directrices d'un travail, d'un exercice que l'étudiant doit développer.	
B02	Événements scientifiques	☐
	Conférences, exposés, expositions, tables rondes, débats... réalisés par des intervenants prestigieux, qui permettent d'approfondir ou de compléter le contenu de la matière.	
B03	Enseignement programmé	☐
	Il s'agit de la présentation d'un sujet divisé en plusieurs unités didactiques plus petites, avec des questions à la fin de chaque unité didactique afin de consolider les connaissances acquises. Ces activités peuvent être réalisées en face à face ou virtuellement.	
C01	Résolution de problèmes	☐
	Activité dans laquelle des problèmes et/ou des exercices liés au sujet sont formulés. L'étudiant doit développer des solutions appropriées ou correctes par l'exercice de routines, l'application de formules ou d'algorithmes, l'application de procédures de transformation des informations disponibles et l'interprétation des résultats. Il est souvent utilisé comme complément au cours magistral.	
C02	Présentation	☐
	Présentation par les étudiants, individuellement ou en groupe, d'un sujet sur le contenu de la matière ou des résultats d'un travail, d'un exercice, d'un projet...	
C03	Étude de cas	☐
	Analyse d'un fait, d'un problème ou d'un événement réel dans le but de le connaître, de l'interpréter, de le résoudre, de générer des hypothèses, de contraster les données, de réfléchir, de compléter les connaissances, de diagnostiquer et de s'entraîner à des procédures de solutions alternatives.	
C04	Débat	☐
	Discussion ouverte entre un groupe d'étudiants. Elle peut porter sur un thème du contenu de la matière, sur l'analyse d'un cas, sur le résultat d'un projet, d'un exercice ou d'un problème développé précédemment dans une séance de cours...	
C05	Séminaire	☐
	Activité centrée sur le travail d'un sujet spécifique, qui permet d'approfondir ou de compléter le contenu de la matière. Ils peuvent être utilisés en complément des cours théoriques.	



Code	Nom et description	Utilisé
C06	Ateliers	☐
	Activités axées sur l'acquisition de connaissances procédurales, de compétences manipulatoires et instrumentales sur un sujet spécifique, avec une assistance spécifique de l'enseignant aux activités individuelles et/ou de groupe développées par les étudiants.	
C07	Stages soutenus par les TIC	☐
	Activités impliquant l'application de connaissances dans un contexte spécifique et l'acquisition de compétences de base et procédurales en rapport avec le sujet grâce aux TIC.	
C08	Travaux pratiques de laboratoire	☐
	Activités impliquant l'application de connaissances à des situations spécifiques et l'acquisition de compétences de base et de procédures liées au sujet d'étude.	
C09	Sorties sur le terrain	☐
	Activités d'application, de contraste et d'observation des connaissances dans un contexte spécifique dans un espace extérieur.	
C10	Stages sur le terrain	☐
	Activités visant à étudier des objets ou des phénomènes dans la nature, la production ou la société. Les étudiants acquièrent une connaissance de la réalité sociale et humaine à partir d'une expérience pratique que le cadre théorique ne peut pas fournir.	
C11	Stages pratiques, externes et cliniques	☐
	L'étudiant exerce des activités dans un contexte lié à l'exercice d'une profession, pendant une certaine période, en remplissant les fonctions assignées et prévues dans la proposition de stage. Dans le cas du stage pratique, ces stages sont obligatoires dans les études menant à certaines professions réglementées. Les stages cliniques se déroulent dans un contexte lié à une profession dans le domaine des sciences de la santé.	
C12	Simulation	☐
	L'étudiant réalise des activités dans lesquelles une situation ou un processus de l'objet d'étude réel ou hypothétique est reproduit ou représenté de manière simplifiée, en mettant l'accent sur les aspects les plus importants.	
C21	Étude préliminaire	☐
	Travail de recherche, de lecture et de documentation, préalable aux cours ou aux pratiques de laboratoire, que l'étudiant effectue de manière autonome.	
C22	Travaux dirigés	☐
	L'étudiant, individuellement ou en groupe, réalise des activités qui peuvent être des travaux monographiques, la recherche d'informations dans des publications, des bases de données, des articles, des livres, etc., sur un sujet spécifique ; la préparation de séminaires, de recherches, de rapports, d'essais, de dissertations, de conférences, etc.	
C23	Résolution autonome de problèmes	☐
	Activité au cours de laquelle les étudiants analysent et résolvent de manière autonome des problèmes et/ou des exercices liés à la matière.	



Code	Nom et description	Utilisé
C24	Forums de discussion	☐
	Activités réalisées dans un environnement virtuel dans lequel divers sujets liés au domaine académique et/ou professionnel sont discutés.	
D01	Apprentissage collaboratif	☐
	Il s'agit d'un ensemble de procédures d'enseignement basées sur l'organisation de la classe en petits groupes mixtes et hétérogènes où les étudiants travaillent de manière coordonnée les uns avec les autres pour développer des tâches académiques et approfondir leur propre apprentissage.	
D02	Apprentissage par projet	☐
	Méthode dans laquelle les étudiants réalisent un projet réel, généralement en groupes, où ils seront évalués sur la planification, la conception et la mise en œuvre d'une série d'activités.	
D03	Portfolio/dossier	☐
	Compilation du travail de l'apprenant dans le but de démontrer ses efforts, ses progrès et ses réalisations dans un domaine. La collection doit inclure le contenu choisi par l'apprenant, les critères de sélection et des preuves d'autoréflexion.	
D04	Apprentissage par le service	☐
	Combine les processus d'apprentissage et de service communautaire dans un seul projet articulé où les participants apprennent à travailler sur les besoins réels de l'environnement afin de l'améliorer.	
D05	Méthodologies fondées sur la recherche	☐
	Améliore le traitement de l'information dans des domaines spécifiques en utilisant des activités de recherche scientifique, à la fois individuellement et en groupe.	
D06	Design Thinking	☐
	Améliore l'innovation centrée sur les personnes. Elle consiste à acquérir des connaissances de base sur les utilisateurs d'un produit, d'une situation ou d'un problème.	
D07	Apprentissage inversé	☐
	Certaines activités d'apprentissage se dérouleront en dehors de la salle de classe et, en présence de l'enseignant, d'autres processus d'acquisition de connaissances et de pratiques seront facilités et améliorés.	
D08	Gamification	☐
	L'application des mécanismes du jeu aux processus d'apprentissage dans un environnement ludique qui favorise la motivation, la participation et le plaisir.	



4. Méthodes d'évaluation

4.1. Évaluation continue

Code	Méthode d'évaluation	%
A1	Examen de questions objectives	
	Tests qui évaluent les connaissances comprenant des questions fermées avec différentes alternatives de réponse (vrai/faux, choix multiples, appariement d'éléments...). Les étudiants sélectionnent une réponse parmi un nombre limité de possibilités. L'examen par questions objectives évalue uniquement les connaissances. Cela n'évalue pas les compétences ou les attitudes.	
A2	Examen de questions à développement	
	Tests qui comprennent des questions ouvertes sur un sujet. Les étudiants doivent développer, relier, organiser et présenter les connaissances qu'ils ont sur le sujet dans une réponse argumentée. Le test de questions à développement évalue les connaissances et les compétences, mais pas les attitudes.	
A3	Examen oral	
	Test dans lequel l'étudiant doit résoudre une série de problèmes et/ou d'exercices dans un temps/condition établi par l'enseignant. De cette manière, les étudiants doivent appliquer les connaissances acquises oralement.	
A4	Résolution de problèmes et/ou exercices	
	Test dans lequel l'étudiant doit résoudre une série de problèmes et/ou d'exercices dans un temps et dans des conditions établis par l'enseignant. De cette manière, l'étudiant doit appliquer les connaissances qu'il a acquises. Différents outils peuvent être utilisés pour appliquer cette technique. La résolution de problèmes évalue les connaissances et les compétences, mais pas les attitudes.	
A5	Étude de cas	
	Analyse d'un fait, d'un problème ou d'un événement réel dans le but de le connaître, de l'interpréter, de le résoudre, de générer des hypothèses, de contraster des données, de réfléchir, de compléter les connaissances, de les diagnostiquer et de se former à des procédures de solutions alternatives.	
B1	Pratique de laboratoire	
	Type d'évaluation basé sur l'application des fondements théoriques du sujet.	
B2	Simulation ou jeu de rôle	
	Type d'évaluation basé sur la dramatisation de situations pouvant survenir dans la réalité.	
C1	Emploi	
	Il s'agit d'un texte préparé sur un sujet et doit être rédigé selon des règles établies.	
C2	Rapport de stage, stage et stages externes	
	Préparation d'un rapport par les étudiants dans lequel sont reflétées les caractéristiques du travail effectué. L'étudiant doit décrire les tâches et procédures développées, montrer les résultats obtenus ou les observations faites, ainsi que l'analyse et le traitement des	

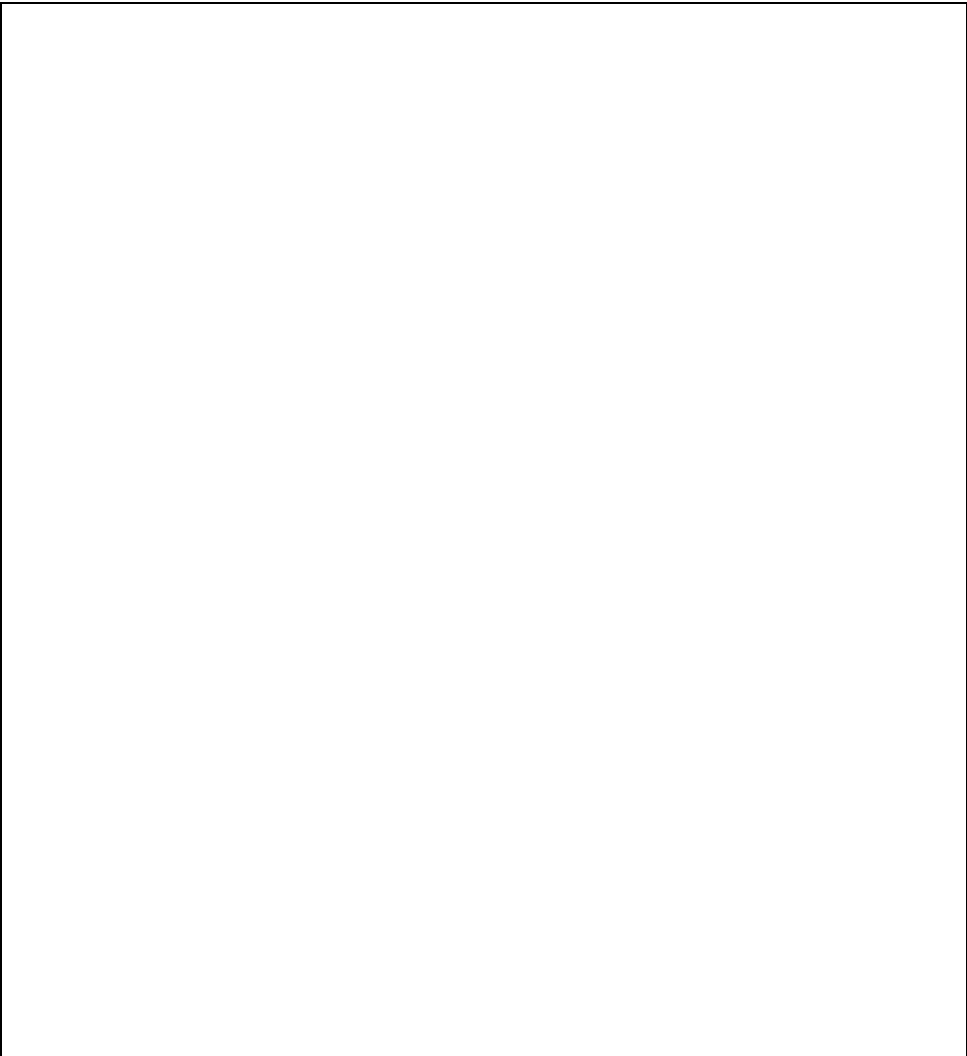


Code	Méthode d'évaluation	%
	données. Dans le cas de stages externes, le rapport décrira les tâches et fonctions exercées dans une entreprise, un établissement public ou un centre de recherche. Des rapports de stage sont également compilés dans cette modalité.	
C3	Projet	
	Réaliser des activités qui permettent la coopération de diverses matières et confrontent les étudiants, en travaillant en équipe, à des problèmes ouverts. Ils permettent de former, entre autres, les compétences d'apprentissage en matière de coopération, de leadership, d'organisation, de communication et de renforcement des relations personnelles.	
C4	Portefeuille/dossier	
	Compilation des travaux des étudiants dans le but de montrer leurs efforts, leurs progrès et leurs réalisations dans un domaine. La compilation doit inclure le contenu choisi par les étudiants, les critères de sélection et les preuves d'autoréflexion.	
D1	Présentation	
	Présentation par un groupe d'étudiants d'un thème sur le contenu de la matière ou les résultats d'un travail, d'un exercice, d'un projet... Elle peut être réalisée individuellement ou en groupe. Les connaissances, les compétences et les attitudes sont évaluées dans la présentation.	
D2	Débat	
	Discussion ouverte entre un groupe d'étudiants. Il peut porter sur un thème dans le contenu de la matière, sur l'analyse d'un cas, sur le résultat d'un projet, d'un exercice ou d'une problématique préalablement développée en séance de master.	
E1	Auto-évaluation	
	Équilibre réflexif et personnel du processus d'apprentissage lui-même, qui inclut le point de vue de l'étudiant concernant les activités proposées, le matériel et l'orientation du cours. L'évaluation personnelle du participant contribue à l'autorégulation du processus d'apprentissage personnel, dans la mesure où elle collabore à approfondir, corriger ou changer la dynamique individuelle et collective de l'apprentissage.	
F1	Observation systématique	
	Perception attentive, rationnelle, planifiée et systématique pour décrire et enregistrer les manifestations du comportement des élèves. Il est possible d'évaluer les apprentissages et les actions et la manière dont elles sont réalisées en évaluant l'ordre, la précision, la compétence, l'efficacité, la participation active...	

Pourcentage total:



4.2. Évaluation globale



5. Bibliographie

5.1 Bibliographie de Base



5.2 Bibliographie complémentaire



6. Observations/Recommandations

