

ÁREA DE CONOCIMIENTO	ÁMBITO TEMÁTICO	DESCRIPCIÓN
<b>Lengua y Literatura Española</b>	Diseño, implementación y evaluación de secuencias didácticas competenciales	El actual currículum oficial basado en competencias implica una nueva manera de diseñar las secuencias didácticas, así como también comporta cambios en su implementación en el aula y en la gestión de los procesos de evaluación. ¿Cómo se enseña por competencias? ¿Cómo se evalúan las competencias? Este TFG permitirá al alumnado mejorar la enseñanza-aprendizaje basado en competencias a partir del análisis de secuencias didácticas y pruebas de evaluación de maestras de primaria en activo
<b>Geografía e Historia</b>	Proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia y geografía	¿Realmente se tiene en cuenta la comprensión del tiempo histórico cuando se enseña la historia o simplemente se acumulan fechas y hechos cronológicamente? ¿Se tiene en cuenta la simultaneidad de varios acontecimientos históricos y sus relaciones para explicar un determinado periodo histórico o, por el contrario, se estudia de una forma aislada, y compartimentada? Estas son algunas de las preguntas que se pueden plantear para investigar y hacer propuestas de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia y geografía. Propuestas de TFG. - Indagar en los aprendizajes del tiempo histórico a partir de una propuesta de reconstrucción de la historia personal del alumnado - Diseñar una secuencia didáctica orientada a la enseñanza de la simultaneidad. Es un trabajo que puede o no llegarse a experimentar en el aula.
<b>Lengua Extranjera: Inglés</b>	El aprendizaje de lenguas extranjeras en la sociedad de conocimiento.	TFG que desarrolla la temática del aprendizaje de lenguas extranjeras en la sociedad de conocimiento permitirá que el estudiante profundice en el campo de la didáctica de la lengua extranjera integrando las competencias adquiridas en las asignaturas optativas cursadas en la mención de inglés vinculadas a este ámbito. El TFG en esta área se orientará hacia la opción de investigación y tendrá el formato de artículo en inglés. El estudio se hará a partir del análisis de datos recogidos a la escuela durante las prácticas V, o bien del análisis de materiales didácticos ya existentes, o bien de la profundización de un tema relacionado con un concepto teórico del ámbito de la didáctica de la lengua extranjera. Entre los temas sobre los cuales se puede investigar hay que destacar los siguientes: (a) el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de proyectos; (b) el papel de las nuevas tecnologías y las redes sociales en el aprendizaje

		de lenguas extranjeras, (c) el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras, (d) los recursos audiovisuales y multimodales para aprender una lengua extranjera, (e) el papel de la literatura en el aprendizaje de lenguas extranjeras y (f) la competencia plurilingüe y los enfoques plurales.
<b>Música</b>	Música e Interdisciplinariedad	La música es un área muy interconectada con otras áreas curriculares (lengua, matemáticas, plástica, etc.) y al mismo tiempo tiene un gran potencial para favorecer el aprendizaje de cualquier materia y para trabajar valores como por ejemplo el esfuerzo, la colaboración, el autocontrol. ¿Te gustaría profundizar en alguna de estas relaciones? ¿Querrías ver como desde la educación musical estamos educando en valores o trabajando otras materias? ¿Te interesaría observar, diseñar y/o aplicar algún proyecto interdisciplinario a partir de la música?
<b>Dibujo</b>	Proyectos innovadores de educación artística	Entendemos el arte como una forma rica y esencial de crecimiento por el individuo y queremos reubicar la educación artística en el contexto educativo. Nos interesa investigar proyectos innovadores de educación artística en el ámbito de educación primaria que entiendan el arte como una herramienta expresiva necesaria por el crecimiento holística del niño. Creemos necesario incorporar conceptos como la creatividad y la imaginación en el día a día de la escuela, alejándonos del concepto de la plástica como un área con poco peso curricular. Los TFG se adentrarán en proyectos educativos innovadores que nos harán replantear el vínculo entre arte, escuela y sociedad. Algunos ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos artísticos a partir de la fotografía, cine, museos...etc</li> <li>• Procesos artísticos como procesos de aprendizaje.</li> </ul> En este TFG diseñaremos estrategias para incorporar los procesos artísticos en la escuela de educación primaria como herramienta de aprendizaje. Vincularemos la educación artística con otras áreas, observando como la educación artística puede ser una herramienta por el trabajo interdisciplinario dentro de la escuela.
	1. Los niños ante las nuevas tecnologías de la información y comunicación	1. Uno de los principales cambios que ha sufrido la llamada sociedad de la información ha sido la proliferación de artefactos para la comunicación: Tv, internet, móviles, mesitas táctiles, cine. La aparición de todos estos dispositivos ha modificado las pautas de ocio y entretenimiento, las formas de

<p><b>Matemáticas e Informática</b></p>	<p>2. videojuegos que promueven en aprendizaje de las matemáticas</p>	<p>relacionarse entre el grupo de iguales o, incluso, de aprendizaje dentro de las aulas.</p> <p>En este TFG se pedirá al estudiante que, a partir del seguimiento de los alumnos de un aula, investigue qué uso se hace de las nuevas tecnologías en uno de los ámbitos ya denominado: ámbito de ocio, del aprendizaje o de las relaciones en el grupo de iguales. Se estudiará qué tipos de dispositivo se utilizan, como se utilizan y para que se usan. También se analizará los efectos que tiene su utilización en el ámbito escogido</p> <p>2. Se presentan dos opciones de trabajo relacionadas con el uso de videojuegos comerciales como herramienta de aprendizaje matemático. Por un lado se propone un estudio de las posibilidades de varios videojuegos comerciales como herramientas de aprendizaje matemático. Una segunda propuesta de trabajo es desarrollar y traer a la práctica experiencias de aula que utilicen videojuegos para trabajar las matemáticas.</p>
<p><b>Educación Física</b></p>	<p>Educación Física y diversidad</p>	<p>Diseño y/o aplicación y evaluación de propuestas de actividad física para contribuir a la salud de la infancia. Los trabajos se adecuarán a variadas posibilidades de realización, como por ejemplo: jornadas de sensibilización de EF para grupos heterogéneos, programas para alumnado con necesidades educativas especiales, propuestas para combatir la obesidad infantil,....</p>
<p><b>Orientación Escolar</b></p>	<p>Tutoría y acción tutorial a primaria</p>	<p>Los profesionales de la docencia, a cualquier nivel educativo, pueden asumir tareas de tutoría y acción tutorial, independientemente de sí son tutores o no. A las titulaciones de magisterio pero no hay ninguna asignatura que contemple esta temática. Es importante pues ofrecer la posibilidad de profundizar en estas tareas, consustanciales a la acción docente y que permitirán que los futuros maestros puedan tener un proyecto de tutoría y/o de acción tutorial para incrementar su competencia cuando se incorporen como docentes a un centro educativo.</p> <p>De forma coherente con esta temática se trabajarán aspectos vinculados con el diagnóstico de las necesidades del alumnado, los procesos de coordinación entre etapas educativas y la necesaria orientación y acogida de los alumnos en la transición entre diferentes centros.</p>