

**Proyecto docente de la asignatura**

<b>Asignatura</b>	Contenidos Disciplinarios para la materia de Informática		
<b>Materia</b>	Contenidos Curriculares de la Especialidad		
<b>Módulo</b>	Módulo Específico de Tecnología e Informática		
<b>Titulación</b>	Máster Universitario de Profesor en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas		
<b>Plan</b>	40813	<b>Código</b>	51737
<b>Periodo de impartición</b>	Anual	<b>Tipo/Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nivel/Ciclo</b>	Máster	<b>Curso</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	4 ECTS		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Carmen Hernández Díez		
<b>Departamento</b>	Informática (ATC, CCIA, LSI)		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	chernan@infor.uva.es, 983423000-5609. Despacho 1D009. Edificio T.I.T. Campus Miguel Delibes.		

## 1. Situación / Sentido de la Asignatura

---

### 1.1 Contextualización

---

Esta asignatura forma parte del módulo específico de Tecnología e Informática y, en concreto, de la materia de contenidos curriculares de la especialidad, en los estudios de Secundaria y Bachillerato. El objetivo fundamental de ella es conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la Informática en ese ámbito y conocer, también, el cuerpo de conocimientos didácticos aplicables a esta materia.

La didáctica se define como la “disciplina de carácter científico que explica los procesos de enseñanza/aprendizaje de acuerdo a la realización de los fines educativos”. En tal sentido, la didáctica acoplada a cualquier rama del saber humano debe tener objetivos basados en la proyección educativa. Enseñar informática no sólo requiere el dominio de conocimientos sino una metodología adecuada que permita que estos lleguen a los estudiantes, logrando de esta manera aprendizajes significativos y desarrollo de las capacidades fundamentales en los estudiantes.

### 1.2 Relación con otras materias

---

La asignatura tiene una importante relación con aquellas materias que describen el marco de trabajo en el que se integran los componentes de una estructura curricular: objetivos, contenidos, principios metodológicos y criterios de evaluación.

### 1.3 Prerrequisitos

---

La asignatura se basa en los principios generales de aprendizaje y procesos educativos que se ven en el Módulo Genérico del máster. La propia estructura del máster garantiza que la parte genérica tiene lugar antes que las específicas.

## 2. Competencias

### 2.1 Generales

Código	Descripción
G01	Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.
G03	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.

### 2.2 Específicas

Código	Descripción
E.E.1	Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes a la especialización y los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas
E.E.2	Conocer la historia y los desarrollos recientes de las materias y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de las mismas
E.E.3	Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares.

### 3. Objetivos

El alumno, al finalizar la asignatura, deberá ser capaz de:

- Conocer el valor formativo y cultural de las materias de Informática y de los contenidos que se cursan en dicha enseñanza en Secundaria y Bachillerato.
- Conocer la historia y los desarrollos recientes en Informática y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de todo ello.
- Conocer el ámbito en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares de Informática.
- Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de la Informática.

### 4. Contenidos

**TEMA 1: Contexto educativo en el que se imparte la materia**

**TEMA 2: Contenidos disciplinarios de la Informática en Secundaria y Bachillerato**

Parte Práctica: se realizará un estudio exhaustivo sobre la normativa legal existente a nivel nacional y autonómico, criticando los contenidos actuales, evaluando alternativas y presentando conclusiones finales.

**TEMA 3: Didáctica de la Informática**

Parte Práctica: se utilizarán diferentes métodos docentes para desarrollar actividades docentes que fomenten las competencias propias de la disciplina.

**TEMA 4: Historia de la Informática**

**TEMA 5: Futuro de la Informática**

### 5. Métodos docentes y principios metodológicos

<b>Clase de teoría</b>	La clase teórica se plantea como una actividad activa e interactiva, con participación del alumno en el desarrollo de actividades y de exposición de contenidos.
<b>Clase práctica</b>	Trabajo guiado por el profesor en el que, partiendo de una serie de supuestos prácticos o casos de estudio, los grupos de alumnos trabajarán sobre propuestas que den solución a las problemáticas planteadas.
<b>Seminarios</b>	Preparación, presentación y discusión de contenidos complementarios a los anteriormente descritos.

## 6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M/V)	20	Estudio y trabajo autónomo individual	25
Clases prácticas de aula (A)	8	Estudio y trabajo autónomo grupal	35
Laboratorios (L)	8		
Seminarios (S)	4		
<b>Total presencial/virtual</b>	<b>40</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>60</b>

## 7. Sistema y características de la evaluación

Los diferentes trabajos y actividades que se van realizando durante el curso se valorarán de la siguiente manera:

1.- Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente.	2,5 puntos
2.- Propuesta de contenidos disciplinarios de una supuesta asignatura sobre "Historia de la Informática. Perspectivas de evolución"	5 puntos
3.- Desarrollar un tema de la especialidad utilizando diferentes herramientas informáticas	2 puntos
4.- Participación de los alumnos en clase y a través de la plataforma	0,5 puntos

- La presentación de los trabajos 1 y 2 son de entrega obligatoria para poder aprobar la asignatura.
- Los alumnos que no obtengan una calificación de 5 puntos deberán presentarse al examen de la convocatoria extraordinaria, en su caso.
- En la convocatoria extraordinaria se seguirán los mismos procedimientos de evaluación que en la convocatoria ordinaria.
- Se guardarán las notas de aquellas actividades que hayan sido aprobadas.
- En todo caso, los alumnos que vayan a presentarse a la convocatoria extraordinaria, deben ponerse en contacto con la profesora en un plazo no superior a 15 días desde la entrega de actas de la convocatoria ordinaria, para determinar cómo y cuándo se entregarán los trabajos 1 y 2.
- En caso de no existir dicho contacto en el plazo establecido, se calificará al alumno con "No presentado" en la convocatoria extraordinaria.

Respecto a los criterios de calificación, se utilizarán los siguientes:

1. Para la evaluación de los trabajos
  - a. Plan de trabajo y procedimiento empleado [10%]
  - b. Gestión de la información de partida [20%]
  - c. Aporte de ideas y propuesta de solución [30%]
  - d. Estructura formal y contenidos del informe final del trabajo [20%]
  - e. Calidad de la presentación y defensa de la propuesta [20%]
2. Para el examen
  - a. Uso correcto de los conceptos, definiciones o propiedades relacionadas con la situación a resolver o describir. [60%]
  - b. Claridad y coherencia en la exposición. [40%]

## 8. Consideraciones finales

No hay.