



## Guía docente de la asignatura Complementos de Informática

<b>Asignatura</b>	COMPLEMENTOS DE INFORMÁTICA		
<b>Materia</b>	Contenidos curriculares de Tecnología Informática		
<b>Módulo</b>	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		
<b>Titulación</b>	Master Universitario de Profesor en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas		
<b>Plan</b>	<b>408</b>	<b>Código</b>	<b>51739</b>
<b>Periodo de impartición</b>	2º CUATRIMESTRE	<b>Tipo/Carácter</b>	OPTATIVA
<b>Nivel/Ciclo</b>	Máster	<b>Curso</b>	
<b>Créditos ECTS</b>	3 ECTS		
<b>Lengua en que se imparte</b>	ESPAÑOL		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Valentín Cardeñoso Payo		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	TELÉFONO: 983 185601 E-MAIL: <a href="mailto:valen@infor.uva.es">valen@infor.uva.es</a> Despacho: 1D5601, Dpto. de Informática, ETS de Ingeniería Informática		
<b>Horario de tutorías</b>	Véase <a href="http://www.uva.es">www.uva.es</a> → Centros → Campus de Valladolid → Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática → Tutorías		
<b>Departamento</b>	DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		

## 1. Situación / Sentido de la Asignatura

### 1.1 Contextualización

La asignatura forma parte del bloque de materias de la especialidad de Tecnología e Informática. En concreto, se incluye en la Materia de Contenidos Curriculares de Tecnología e Informática del Master Universitario de Profesor en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

### 1.2 Relación con otras materias

La asignatura complementa los contenidos y competencias de las asignaturas de la materia “Contenidos curriculares específicos propios de Tecnología e Informática” y, por tanto, está relacionada con las asignaturas obligatorias 51737 Contenidos disciplinares para la materia de Informática y 51738 Contenidos disciplinares para la materia de Tecnología. También está relacionada con las asignaturas de Didáctica específica de Tecnología e Informática (diseño curricular, metodolías de aprendizaje, diseño y desarrollo de actividades para el aprendizaje de la Tecnología Informática, ...) y de Innovación e Investigación Educativa.

### 1.3 Prerrequisitos

Aparte de los establecidos con carácter general para cursar la especialidad, la asignatura está orientada para los estudiantes que tienen un conocimiento previo de los fundamentos de informática (organización de computadores, ingeniería de software, sistemas operativos y redes, ...), hayan cursado o no estudios de Informática.

## 2. Competencias

### 2.1 Competencias Generales

G.1. 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. (complementa el desarrollo de esta competencia, central a la asignatura de “Contenidos disciplinares para la materia de Informática)

G.3. 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.

### 2.3 Competencias específicas

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. (complementa el desarrollo de esta competencia, central a la asignatura de “Contenidos disciplinares para la materia de Informática)

E.E.3. Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares.

E.E.6. Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias correspondientes.

## 3. Resultados de aprendizaje

- Conocer el lugar que ocupa cada una de las disciplinas de la especialidad de Informática y sus contenidos en las enseñanzas para las que prepara el máster.
- Conocer métodos, entornos y herramientas que se usan en para el desarrollo de los diversos contenidos curriculares en el contexto de la enseñanza para las que prepara el máster.
- Diseñar programas de formación basados en el uso de métodos y herramientas asociadas al desarrollo del pensamiento computacional.

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

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	12	Estudio y trabajo autónomo individual	20
Clases prácticas de aula (A)		Estudio y trabajo autónomo grupal	25
Laboratorios (L)	12		
Prácticas externas, clínicas o de campo			
Seminarios (S)	6		
Otras actividades			
<b>Total presencial</b>	<b>30</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>45</b>

#### 5. Contenidos y bloques temáticos

1. Contenidos y Didáctica de la Informática en ESO, FP y Bachillerato: Referentes nacionales e internacionales.
2. Métodos, entornos y herramientas para el desarrollo de contenidos curriculares en Informática
3. Tendencias clave en Informática y su enseñanza.

#### c. Recursos necesarios

Página de la asignatura en entorno Moodle ([www.uva.es/campusvirtual](http://www.uva.es/campusvirtual) o [aulas.inf.uva.es](http://aulas.inf.uva.es))

#### 6. Actividades

- ACTIVIDADES PRESENCIALES: Clases teóricas, favoreciendo método participativo tras procesamiento de información y materiales por los estudiantes; Clases de laboratorio. Trabajo individual o en grupo supervisado por el profesor.
- ACTIVIDADES NO PRESENCIALES Estudio personal y trabajo en grupo

#### 7. Sistema de calificaciones – Tabla resumen

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL
Trabajo / Informe individual	40%
Trabajo / Informe en grupo	60%

- Para superar la asignatura, será necesario obtener en cada uno de los instrumentos al menos un 4/10 de la calificación.
- A los estudiantes que no superen la asignatura en primera convocatoria se les indicará un plan de mejora de cara a la segunda convocatoria o, alternativamente, se encargará un trabajo individual integrador de las competencias a desarrollar.



## 8. Anexo: Métodos docentes

Actividad	Metodología
Clases de teoría	<ul style="list-style-type: none"><li>• Clase magistral participativa</li><li>• Cuestiones</li><li>• Resolución de problemas</li></ul>
Clases prácticas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realización de trabajos prácticos guiados por el profesor.</li></ul>
Seminarios	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estudio de temas y ejemplificación</li></ul>

## 9. Anexo: Cronograma de actividades previstas

El plan de trabajo será publicado en el aula virtual de la escuela una vez coordinado con el resto de las asignaturas del curso.

