

**Proyecto/Guía docente de la asignatura Adaptada a la Nueva Normalidad**

La primera parte de la Guía Docente describe una situación de 'nueva normalidad' en la que se supone que se podrá desarrollar la asignatura presencialmente. El caso de estar obligados a pasar a una docencia no-presencial online está descrito en la Adenda que se incluye al final del documento.

<b>Asignatura</b>	DISEÑO CURRICULAR DE LAS ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD DE INFORMÁTICA		
<b>Materia</b>	DIDÁCTICA ESPECÍFICA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		
<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>	51741
<b>Periodo de impartición</b>	2º CUATRIMESTRE	<b>Tipo/Carácter</b>	OBLIGATORIA
<b>Nivel/Ciclo</b>	MÁSTER	<b>Curso</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	3 ECTS		
<b>Lengua en que se imparte</b>	CASTELLANO		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Manuel Barrio Solórzano		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	<a href="mailto:mbarrio@infor.uva.es">mbarrio@infor.uva.es</a> , 983185614. Despacho 1D014. Edificio T.I.T. Campus Miguel Delibes.		
<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

---

Esta asignatura forma parte del módulo específico de Tecnología e Informática y, en concreto, de la materia de didáctica específica dentro de este mismo ámbito. Por tanto, está enmarcada en el estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene como objetivo fundamental la definición de la estructura, componentes y características de este tipo de procesos. Esta asignatura incluye una parte genérica de diseño curricular, y una parte específica de cómo puede adaptarse a las asignaturas informáticas.

### 1.2 Relación con otras materias

---

La asignatura tiene una importante relación con otras materias, ya que describe el marco de trabajo en el que se integran los componentes de una estructura curricular: objetivos, contenidos, principios metodológicos y criterios de evaluación. Como se puede ver, varios de estos elementos tienen cobertura en otras materias/asignaturas del máster.

### 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.
G02	Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes, así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
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.6	Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de Tecnología e Informática
E.E.7	Transformar los currículos en programas de actividades y de trabajo
E.E.8	Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos
E.E.9	Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y ponga en valor las aportaciones de los estudiantes
E.E.10	Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje

## 3. Objetivos

Como se había señalado anteriormente, el objetivo fundamental de la asignatura es la definición de la estructura, componentes y características de los procesos de enseñanza y aprendizaje. De forma más concreta, el alumno, al finalizar la asignatura, deberá ser capaz de:

- Conocer el marco de trabajo teórico-práctico de enseñanza y aprendizaje de Tecnología e Informática.
- Transformar los elementos básicos de objetivos, contenidos, principios metodológicos y criterios de evaluación, en programas de actividades y de trabajo.
- Adquirir criterios de selección y elaboración de propuestas educativas.
- Integrar las técnicas de evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo.

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

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	15	Estudio y trabajo autónomo individual	20
Clases prácticas de aula (A)		Estudio y trabajo autónomo grupal	25
Laboratorios (L)	10		
Prácticas externas, clínicas o de campo			
Seminarios (S)	5		
Tutorías grupales (TG)			
Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)			
<b>Total presencial</b>	<b>30</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>45</b>

## 5. Bloques temáticos

### Bloque 1: Diseño Curricular en Informática

Carga de trabajo en créditos ECTS: 

#### a. Contextualización y justificación

Los objetivos y contenidos de la asignatura se desarrollan en un único bloque. Esto permite, además, simplificar la propuesta de métodos docentes, plan de trabajo y evaluación, dado que todos ellos son uniformes.

#### b. Objetivos de aprendizaje

Los globales de la asignatura, dado que hay un único bloque

#### c. Contenidos

##### TEMA 1: Introducción al Diseño Curricular

- 1.1 El Diseño Curricular en el proceso educativo
- 1.2 La Informática como materia y como herramienta
- 1.3 Marcos normativos y modelo educativo

Parte Práctica: se presentará un caso de estudio sobre aspectos curriculares de la informática. Se realizará en grupos de un máximo de cuatro participantes.

##### TEMA 2: Desarrollo Curricular en Informática

- 2.1 Elementos y niveles curriculares
- 2.2 Resultados de aprendizaje: diseño, aplicación y evaluación
- 2.3 Contenidos curriculares: conceptos, procedimientos y actitudes
- 2.4 Metodología: clasificaciones, principios, modalidades y métodos
- 2.5 Evaluación: funciones, criterios y técnicas

Parte Práctica: se desarrollará el caso de estudio propuesto, evaluando alternativas, y presentando conclusiones finales.

#### d. Métodos docentes

<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. El enfoque de estas clases estará en consonancia con los contenidos y resultados de aprendizaje de cada una de las unidades.
<b>Seminarios</b>	Preparación, presentación y discusión de contenidos complementarios a los anteriormente descritos.
<b>Tutoría</b>	Seguimiento del progreso del trabajo desarrollado por los grupos de alumnos.

Habrá una especial relevancia en el planteamiento de alternativas a los trabajos propuestos, y al análisis de ventajas e inconvenientes de cada una de ellas.
---

### e. Plan de trabajo

---

En las primeras semanas se concentra una buena parte de las sesiones presenciales, de forma que se presentan los contenidos teóricos, así como las sesiones de laboratorio y seminario que permiten comenzar y enfocar adecuadamente el trabajo práctico. En las dos semanas últimas se concentra el trabajo no presencial por parte del alumno, con un seminario final de presentación de trabajos.

### f. Evaluación

---

Ver apartado 7, donde se describe el sistema de calificaciones, los procedimientos con el peso relativo en la nota final, y los criterios de calificación.

### g. Bibliografía básica

---

- *Diseño curricular e Innovación educativa*. M. Antonia Casanova. Ed. La Muralla 2006. ISBN 84-7133-758-4
- *Directrices para el desarrollo curricular*. CEDEFOP 2001.

### h. Bibliografía complementaria

---

- *Glosario de términos educativos de uso más frecuente*. [www.profes.net, último acceso jul.2012]
- *Resultados de aprendizaje en los currícula*. CEDEFOP 2011
- *Docentes de Informática*. [www.eduteka.org, último acceso jul.2012]

### i. Recursos necesarios

---

- Laboratorio, Aula y Sala de trabajo en grupo asignadas por el centro.
- El alumno deberá tener acceso a un ordenador personal para trabajo individual no presencial.
- Aula virtual de la asignatura.
- Acceso a los materiales bibliográficos disponibles en el centro para uso y consulta por parte de los alumnos.

## 6. Temporalización (por bloques temáticos)

---

Bloque único que se desarrolla de acuerdo al calendario publicado por la Universidad de Valladolid

## 7. Sistema de calificaciones – Tabla resumen

---

La evaluación se podrá realizar de acuerdo a dos esquemas bien diferenciados, y cuya aplicación dependerá del grado de participación del alumno en las actividades programadas. En definitiva, dependerá de si al alumno se le puede aplicar un proceso de evaluación continua o si, por el contrario, es necesario realizar una evaluación extraordinaria. Para poder optar a la primera solo se permitirá una ausencia no justificada de un 20% de las horas presenciales, dado que una parte de las actividades evaluables se desarrollan en las clases. Todas las calificaciones se expresan 'sobre 10', y se ponderan como se indica en las tablas.

## a) Evaluación continua

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Revisión y presentación de ejercicios que se proponen en las sesiones de la asignatura	20%	Para poder aprobar la asignatura, los trabajos deben tener una calificación conjunta mínima de 5,0.
Revisión y presentación del trabajo sobre el caso de estudio	60%	Para poder aprobar la asignatura, este trabajo debe tener una calificación mínima de 5,0
Examen final de contenidos teóricos	20%	Para poder aprobar la asignatura, el examen final debe tener una calificación mínima de 5,0. Una vez cumplidos todos los requisitos de notas mínimas, la nota final será la media ponderada de todas las notas. En algunas circunstancias que se detallarían en su momento, se podría sustituir el examen teórico por la realización exclusiva de trabajos prácticos descritos anteriormente, ajustándose los pesos a 30-70

## a) Evaluación extraordinaria

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Revisión y presentación de un trabajo que puede englobar aspectos de todos los temas	50%	Para poder aprobar la asignatura, el trabajo debe tener una calificación mínima de 5,0
Examen final de contenidos teóricos	50%	Para poder aprobar la asignatura, el examen final debe tener una calificación mínima de 5,0. Una vez cumplidos todos los requisitos de notas mínimas, la nota final será la media ponderada de todas las notas.

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 y evaluación de distintas alternativas [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. Anexo: Métodos docentes

Descrito en el bloque que conforma la asignatura.

## 9. Anexo: Cronograma de actividades previstas



El cronograma detallado se elaborará y difundirá a través de entornos de calendario/agenda que permitirán a todos los alumnos tener constancia de las fechas y horas detalladas de cada actividad, en base al horario de la asignatura y a la planificación general.

