

68531 - Contenidos disciplinares de Informática

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Asignatura	68531 - Contenidos disciplinares de Informática
Centro académico	107 - Facultad de Educación
Titulación	415 - Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria 358 - Máster Universitario en Profesorado de Tecnología e Informática para E.S.O. y Bachillerato
Créditos	4.0
Curso	XX
Periodo de impartición	Indeterminado
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura proporciona al estudiante los conocimientos, habilidades y actitudes previos necesarios para la realización de una programación de aula de las asignaturas optativas del área de informática en ESO y Bachiller.

A partir del conocimiento de los objetivos, competencias y contenidos que marca el diseño curricular establecido por la DGA, el estudiante los analizará y evaluará para realizar una programación de área adecuada al proyecto educativo del centro, al diseño curricular del mismo y a la programación general anual.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

- Tener conocimiento de los apartados que componen un diseño curricular.
- Conocer el diseño curricular mínimo que establece la legislación

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura es recomendable para cualquier alumno que esté interesado en impartir en la asignatura de informática de 4º E.S.O. y/o la asignatura De Tecnología de la Información y la Comunicación en el Bachillerato.

1.4. Actividades y fechas clave de la asignatura

Actividades:

- Elaboración del diseño curricular de una asignatura de la especialidad, detallando las unidades didácticas que lo componen.
- Elaborar la programación de aula de al menos una de las unidades

Fechas:

Durante la última semana del periodo de clases cada alumno expondrá su diseño curricular al resto del grupo, argumentando por qué ha optado por esa estructura.

68531 - Contenidos disciplinares de Informática

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Es capaz de explicar el valor formativo y cultural de la asignatura de Informática como optativa en 4º de ESO.

Es capaz de explicar el valor formativo y cultural de la asignatura "Tecnologías de la Información y la Comunicación" como optativa de Bachiller.

Describe los contenidos comprendidos en los diseños curriculares de ambas asignaturas.

Valora qué contenidos (conceptos, habilidades y actitudes) son más adecuados de acuerdo con las competencias de la etapa correspondiente. (ESO/Bachiller)

Es capaz de seleccionar, priorizar y dar una orientación dinámica y adecuada a los contenidos en función de las diferentes motivaciones e inquietudes de los alumnos que han elegido esta optativa, diferenciando entre los que optan por una opción científico-tecnológica y por una opción de Ciencias humanas y sociales.

Transforma el currículo de ambas asignaturas en un programa de actividades y de trabajo, adecuado al proyecto educativo del centro, al diseño curricular del mismo y a la programación general anual.

Identifica las cuestiones y perspectivas más relevantes que centran la evolución de la informática, tanto a nivel científico como a nivel de usuario.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura son importantes porque le permiten elaborar con criterio una programación de aula de las asignaturas de su especialidad.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura, de carácter obligatorio para los estudiantes de la especialidad de Informática, pretende que los estudiantes lleguen a comprender el valor formativo de las asignaturas optativas del área de informática en 4º de ESO y Bachiller para la formación básica del adolescente.

Tomando como referencia dicho valor formativo los estudiantes deberán hacer una valoración crítica de los contenidos propuestos en los diseños curriculares y ser capaces de seleccionarlos y priorizarlos en función:

- de su valor formativo y cultural,
- del proyecto educativo del centro,
- del diseño curricular del mismo y de la programación general anual,
- de las características de la etapa educativa
- y de la necesaria actualización permanente de los contenidos de este área.

68531 - Contenidos disciplinares de Informática

Una vez valorados y priorizados los estudiantes elaborarán una programación de aula dando a los contenidos una orientación dinámica y adecuada a las características de la etapa.

Esta asignatura se cursa como continuación de "Diseño curricular de las materias de las especialidades de Matemáticas, Informática y Tecnología", de la que los estudiantes toman el proyecto de diseño curricular realizado como punto de partida para elaborar el proyecto de programación de aula.

3.2. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Apreciar el valor formativo y cultural del área de informática.

Valorar y priorizar los contenidos.

Utilizar para cada contenido una metodología didáctica activa y adecuada.

Valorar el papel del docente en la atención a la diversidad.

Valorar la adecuación de distintos procedimientos de evaluación a los distintos tipos de aprendizaje.

4. Evaluación

4.1. Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

4.1 Actividades de evaluación

EVALUACIÓN CONTINUA

1. Portafolio del estudiante, que tendrá tantos capítulos como temas o unidades tenga la propuesta de contenidos. Se presentará de manera oral al terminar una sesión de trabajo o al inicio de la siguiente al resto de los compañeros.

Incluirá, al menos,

• una reflexión sobre cómo tratar la competencia digital desde los contenidos seleccionados en cada unidad temática;

• una clasificación de los contenidos seleccionados según su dificultad, justificada razonadamente.

Tendrá un peso del 40% en la calificación final.

2. Propuesta de secuenciación de los contenidos para una asignatura de la especialidad

señalando los objetivos mínimos, los contenidos que se consideran prioritarios, una posible secuenciación y asignación de tiempos. Contendrá además una propuesta metodológica que detalle forma de trabajar la competencia digital

Tendrá un peso del 40% en la calificación final.

3. Exposición y debate de los materiales elaborados.

Tendrá un peso del 20% en la calificación final

PRUEBA GLOBAL

En cumplimiento de los artículos 9.1 y 9.3 del Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje de la Universidad de Zaragoza existe una prueba global de evaluación, a la que tendrán derecho todos los alumnos y que se celebrará en

68531 - Contenidos disciplinares de Informática

la fecha fijada en el calendario oficial de exámenes.

Se trata de una prueba única destinada a aquellos alumnos que no pueden asistir a clase por lo que la realización del portafolio la suplirán con una exposición escrita que demuestre el conocimiento de los contenidos y de las estrategias para desarrollar la Competencia digital. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la prueba de evaluación continua.

El día de la convocatoria de la prueba los estudiantes tendrán que:

- * Realizar un proyecto secuenciación de contenidos, según las indicaciones que figuran en esta guía y atendiendo a los mismos criterios de evaluación señalados para la modalidad de "evaluación continua" (40%).
- * Defender oralmente ese proyecto (10%).
- * Realizar un examen en el que desarrolle los contenidos de una de las unidades temáticas de su proyecto, de entre dos elegidas al azar, haciendo una clasificación razonada de los contenidos seleccionados según su dificultad (50%).

Y realizar un examen en el que desarrolle los contenidos de una de las unidades temáticas de su proyecto, de entre dos elegidas al azar.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La asignatura tiene un carácter eminentemente práctico. El alumno demuestra su aprendizaje aplicando los principios teóricos y epistemológicos de la materia en la elaboración de la programación didáctica de una de las asignaturas de su especialidad, de forma que no sólo adquiera conocimientos, sino que también tenga capacidad de reflexión y análisis para saberlos aplicar en diferentes contextos.

El profesor, tras impartir los conceptos teóricos necesarios, tutelaré y guiaré a cada alumno en la elaboración de su proyecto de programación.

Las actividades que se proponen están orientadas a la aplicación de los contenidos al análisis de casos, y a la reflexión personal previa a la elaboración de un proyecto.

5.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Sesiones teóricas que consistirán, fundamentalmente, en lecciones magistrales participativas.

Sesiones de análisis y debate de propuestas de programación, en las que se promoverá la participación de los alumnos de forma más intensa que en las dedicadas a la exposición de los contenidos teóricos.

Sesiones de trabajo personal, en las que el alumno obtendrá información de otras programaciones didácticas, como las facilitadas por las editoriales, las analizará, reflexionará sobre su adecuación a diferentes contextos y empezará a elaborar su propia programación.

Sesiones de grupo para la elaboración del proyecto de material didáctico, utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

5.3. Programa

- Contenidos:

68531 - Contenidos disciplinares de Informática

- * La competencia digital.
- * La sociedad de la información y el ordenador.
- * Arquitectura de ordenadores.
- * Sistemas operativos. Software para sistemas informáticos
- * Redes de ordenadores.
- * Organización, diseño y producción de información digital.
- * Seguridad informática.
- * Publicación y difusión de contenidos.
- * Internet, redes sociales, hiperconexión.
- * Ética y estética en la interacción en red.

5.4. Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Las que se indiquen en el calendario de cada curso escolar

Materiales docentes

En el [moodle de la asignatura](#) se pone a disposición del alumno todo el material necesario:

- Normativa vigente en Aragón.
- Ejemplos de programaciones elaboradas por las editoriales y por otros docentes.
- Aplicaciones web y software con licencia libre con las que poder desarrollar los distintos bloques de la materia.
- Materiales disponibles en internet con los que trabajar los contenidos de las unidades didácticas.

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- No hay relación bibliográfica para esta asignatura