

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	33006
Nombre	Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1202 - Grado de Fisioterapia	Facultad de Fisioterapia	1	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1202 - Grado de Fisioterapia	6 - Informática	Formación Básica

Coordinación

Nombre	Departamento
CASAÑA GRANELL, JOSÉ	191 - Fisioterapia
EZZATVAR DE LLAGO, YASMIN	191 - Fisioterapia

RESUMEN

Introducción y uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la Fisioterapia (Informática, Ofimática y Multimedia) y familiarización con herramientas de búsqueda de información y elaboración de trabajos científicos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS**Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



Otros tipos de requisitos

No hay requisitos previos.

COMPETENCIAS

1202 - Grado de Fisioterapia

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer y comprender las ciencias, los modelos, las técnicas y los instrumentos sobre los que se fundamenta, articula y desarrolla la Fisioterapia
- Elaborar y cumplimentar de forma sistemática los registros de Fisioterapia.
- Respetar los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres.
- Reconocer la diversidad, la multiculturalidad, los valores democráticos y la cultura de la paz.
- Trabajar en equipo.
- Tener capacidad de organizar y planificar el trabajo.
- Adquirir conocimientos relativos a las tecnologías de la información y la comunicación.
- Adquirir sensibilidad hacia temas medioambientales.
- Adquirir conocimientos básicos sobre hardware y software.
- Saber manejar las herramientas básicas de la ofimática.
- Saber utilizar el Aula Virtual de la Universitat de València.
- Saber utilizar los servidores de red y el correo electrónico.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno será capaz de Organizar la información que genere de en su trabajo diario de forma eficiente y clara.
- El alumno será capaz de buscar y salvaguardar cualquier información que haya almacenado previamente en un ordenador de forma segura.
- El alumno será capaz de redactar documentos claros y estructurados utilizando formatos y referencias que el procesador de textos le proporcione.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. ENTORNOS GENERALES

TEMA 1

LAS TICS. UTILIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN FISIOTERAPIA.

TEMA 2

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA. HARDWARE/SOFTWARE

TEMA 3

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN. TAREAS BÁSICAS

TEMA 4

ENTORNO WEB. INTERNET

TEMA 5

SEGURIDAD Y PRIVACIDAD

2. ENTORNOS ESPECÍFICOS

TEMA 6

OFIMÁTICA Y MULTIMEDIA

TEMA 7

PRESENTACIONES MULTIMEDIA. ESTRATEGIAS ESCRITAS PARA SU COMUNICACIÓN

TEMA 8

PRESENTACIONES MULTIMEDIA. ESTRATEGIAS ORALES PARA SU COMUNICACIÓN

TEMA 9

ENTORNO WEB Y HERRAMIENTAS

TEMA 10

HERRAMIENTAS WEB 2.0 I (blogs, webs, podcast, redes sociales, tags, bookmarks sociales y geolocalizadores)

TEMA 11

HERRAMIENTAS WEB 2.0 II (wikis, sindicación de contenidos, canales RSS, noticias sociales, presentaciones documentos, mapas mentales y líneas del tiempo en línea)

TEMA 12

HERRAMIENTAS WEB 2.0 III (imagen y álbumes de foto, música y videocasting, almacenamiento en web uso de discos virtuales)



3. ENTORNO CIENTÍFICO

TEMA 13

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN. BASES DE DATOS BIBLIOGRAFICAS, BUSCADORES, PORTALES Y GESTORES DE LA INFORMACIÓN CIENTÍFICA

TEMA 14

GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN. ALMACENAMIENTO DE LOS RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS. ENDNOTE, PAPERS, REFWORKS

TEMA 15

COMUNICACIÓN DE LA INFORMACIÓN, PRESENTACIONES ORALES, POSTERS, ARTÍCULOS Y OTROS DOCUMENTOS CIENTÍFICOS.

4. PRÁCTICAS

PRÁCTICA 1

AULA VIRTUAL

PRÁCTICA 2

ENTORNO WEB

PRÁCTICA 3

OFIMÁTICA: WORD Y EXCEL

PRÁCTICA 4

OFIMÁTICA: POWERPOINT

PRÁCTICA 5

EDICIÓN DE IMAGEN Y VIDEO APLICADAS A LA FISIOTERAPIA

PRÁCTICA 6

INTRODUCCIÓN WEB 2.0

PRÁCTICA 7

HERRAMIENTAS WEB 2.0 BLOGS. CREACIÓN MODIFICACIÓN Y GESTIÓN

PRÁCTICA 8

HERRAMIENTAS WEB 2.0 WIKIS. CREACIÓN, MODIFICACIÓN Y GESTIÓN

PRÁCTICA 9

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

**VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en aula informática	40,00	100
Clases de teoría	20,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	15,00	0
Elaboración de trabajos individuales	15,00	0
Estudio y trabajo autónomo	30,00	0
Preparación de actividades de evaluación	15,00	0
Preparación de clases de teoría	15,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Los contenidos de las clases teóricas serán trabajados mediante lección magistral, actividades participativas en grupo y fomentando el aprendizaje cooperativo. Asimismo, se utilizará la resolución de problemas y se profundizará sobre ciertos temas mediante seminarios y talleres

En las clases prácticas se utilizará principalmente la resolución de ejercicios y problemas. También se planteará el estudio de casos concretos. Algunas de estas actividades se realizarán de forma grupal.

Los estudiantes deberán realizar un trabajo de forma individual y grupal donde expongan un proyecto relacionado con los contenidos prácticos. Además cada uno deberá llevar a cabo un portafolio.

“La programación docente y sus contenidos pueden verse modificados en el desarrollo del curso si el profesor responsable, bajo el criterio de calidad docente y asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes, lo considera oportuno”.

EVALUACIÓN

Programa teórico: **30% DE LA NOTA FINAL**

Prueba objetiva tipo test: **30%**

En formato papel o digital Entre 20 y 40 preguntas

4 opciones 1 válida



NOTA= [aciertos-(errores*0,33)]*0,25

Programa práctico: **70% DE LA NOTA FINAL (20%+50%)**

Elaboración individual de un Blog: **20%**

Los criterios de evaluación serán proporcionados por el profesor en su momento.

Elaboración en grupo de un proyecto y su exposición: **50%**

Los criterios de evaluación del trabajo escrito y de la exposición oral serán proporcionados por el profesor en su momento.

La calificación total de la asignatura será la suma de la nota máxima obtenida en el bloque teórico y la nota máxima obtenida en el bloque práctico. Cada una de las pruebas expuestas será valorada sobre 0 a 10, y posteriormente se obtendrá el porcentaje correspondiente a cada una de ellas.

La calificación final de la asignatura se promediará, siempre y cuando el estudiante haya obtenido como mínimo un 5 sobre 10 en el,

- Trabajo grupal
- Trabajo individual
- Examen tipo test

Se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- El plagio de cualquier contenido suspondrá el suspenso de la asignatura.
- Se penalizará la incorrección ortográfica

REFERENCIAS

Básicas

- Alonso, m. Y matilla, I. (1990). Imágenes en acción. Madrid. Akal.
- Aparici, r. (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid. De la torre.
- Aguares, M.A.(1990). Escola i noves tecnologies. Barcelona: CEAC; Ferrer, A. Y Alcantud, F (1995). La tecnología de la información y de la comunicación en el medio escolar. Valencia: Nau llibres.
- Casaban, enric. Introducció a la informàtica. Universitat de valència, 1993.



- Ferrer prats, j. Y marques graells, p.l (1996). Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Barcelona. Praxis.
- Insa ghisaura, d. Y morata sebastián, r. (1998). Multimedia e internet. Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación. Madrid. Paraninfo.
- Masterman, l. (1993). La enseñanza de los medios de comunicación. Madrid. De la torre.

Complementarias

- Ahumada, S. R. (1989). Proyecto COEEBA-SEP: Enseñanza de la Informática. Revista Tecnología y Comunicación Educativas, 15, 55-60.
- Bartolomé, A. R. (1999). Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia. Barcelona, España: Graó.
- Bitter, G. G. & Pierson, M. E. (1999). Using technology in the classroom (4a. ed.). Needham Heights, MA, EE. UU.: Allyn & Bacon.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

Sin adenda a la guía académica del curso 2020/2021.