



Grado en Trabajo Social

26153 - Tecnologías aplicadas a la gestión de la información en el contexto de las ciencias sociales

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 4, Semestre: 2, Créditos: 5.0

Información básica

Profesores

- **Inés Concepción Escario Jover** escario@unizar.es
- **María Jesús Lapeña Marcos** mlape@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Profesorado

- Inés Escario Jover, profesora titular del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas.
- M^a Jesús Lapeña Marcos, profesora titular del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas.

Recomendaciones para cursar esta asignatura

El estudiante matriculado en esta asignatura debería tener conocimientos básicos de ofimática: sistema operativo, procesador de textos, hoja de cálculo.

Actividades y fechas clave de la asignatura

La asignatura se desarrollará en las fechas correspondientes al periodo lectivo del segundo cuatrimestre que apruebe la Universidad de Zaragoza.

El primer día lectivo de la asignatura, se presentará con detalle esta guía docente en el aula y el profesor distribuirá los estudiantes en grupos de prácticas. Cada grupo tendrá uno de los horarios que se hayan publicado por los medios habituales en la Facultad.

En la evaluación continua, las actividades evaluables se explicarán, realizarán y recogerán durante el propio desarrollo de la clase, sin previo anuncio, salvo que esté previsto que el alumno las complete fuera del aula. Los exámenes se anunciarán verbalmente durante el desarrollo de una clase anterior.

Las fechas de las dos convocatorias de pruebas globales se anunciarán por los medios habituales de la Facultad con la antelación prevista por la normativa.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

- 1:**
- Ha desarrollado habilidades para diseñar soportes documentales y documentar los procesos de intervención social, entre ellas las de elaborar, presentar y compartir historias e informes sociales manteniéndolos completos, fieles, accesibles y actualizados como garantía en la toma de decisiones y valoraciones profesionales.
 - Es capaz de gestionar la información a partir de una diversidad de fuentes.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información para acceder a documentación de casos y otra bibliografía pertinente en la preparación del contacto y la relación de trabajo social.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información para preparar y facilitar información relevante y accesible acerca de los deberes y responsabilidades profesionales y de la organización en que trabaja el sistema cliente.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información para integrar información y presentar informes exactos, accesibles y comprensibles, que ayuden al sistema cliente a entender los procedimientos y resultados de las reuniones de toma de decisiones.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información para registrar, informar y compartir los resultados con colegas según las políticas y procedimientos legales y organizativos.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la comunicación para desarrollar y mantener relaciones con personas, familias, grupos, organizaciones, comunidades y otros, independientemente de la localización geográfica de las personas implicadas.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para registrar, almacenar y difundir la información de acuerdo con los procedimientos y requisitos legales, profesionales y de organización teniendo presente los requisitos de confidencialidad, acceso y seguridad.
 - Es capaz de utilizar tecnologías de la información y comunicación para realizar (en el presente, o en un futuro durante el ejercicio de su profesión) una búsqueda eficiente de información sobre el conocimiento del momento de las mejores prácticas del Trabajo Social.
 - Es capaz de utilizar en las tecnologías de la información para explicar claramente y justificar (tanto verbalmente como por escrito) la razón fundamental de sus decisiones y valoraciones profesionales, con el apoyo de gráficos, imágenes, datos, presentaciones multimedia...
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la comunicación para trabajar con el sistema cliente a distancia si las circunstancias así lo requirieran.
 - Es capaz de utilizar las tecnologías de la información para recabar de una forma unificada el feedback recibido de varias fuentes, facilitando así su análisis y evaluación.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Tecnologías aplicadas a la gestión de la información en el contexto de las ciencias sociales es una asignatura que debe servir al estudiante como instrumento de ayuda a la gestión eficiente de la información tanto en su etapa formativa como en su etapa laboral.

El estudiante aprenderá a identificar las características que debe tener el hardware, el software y las redes informáticas que necesita o necesitará utilizar. Trabjará herramientas informáticas de uso habitual hoy día bajo varias perspectivas: cómo utilizarlas para mejorar su eficiencia profesional, cómo pueden influir en las relaciones sociales (influencias sobre sí mismo o influencias sobre posibles usuarios de servicios sociales), qué debe tenerse en cuenta para hacer un uso seguro, ético y legal de los datos informáticos...

El estudiante adquirirá habilidades sobre cómo: diseñar y desarrollar soportes documentales digitales, gestionar encuestas, compartir información, mantener cálculos y sus representaciones gráficas actualizados, realizar presentaciones multimedia de apoyo a una argumentación...

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

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

El estudiante va a tener que manejar asiduamente herramientas informáticas que le ayuden a gestionar la información tanto a lo largo de su formación como, posteriormente, en su puesto de trabajo. Además, las herramientas informáticas van a ir evolucionando y cambiando. La asignatura está enfocada a proporcionarle las habilidades y recursos necesarios para que sea capaz de desenvolverse eficientemente en el uso de las tecnologías de la información a lo largo de la vida.

Por todo ello, se plantean como objetivos que el estudiante:

- Conozca el aspecto del ordenador personal, sus elementos físicos y las aplicaciones más usuales.
- Conozca y sea capaz de utilizar algunos servicios de comunicación entre ordenadores.
- Conozca, comprenda y sea capaz de realizar procesos de creación, consulta y mantenimiento de información digital.
- Sea capaz de buscar y seleccionar recursos disponibles en Internet para incorporarlos a sus propias producciones.
- Sea capaz de integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de documentos digitales, hojas de cálculo o presentaciones electrónicas.
- Sea capaz de valorar con espíritu crítico tanto los medios informáticos utilizados como los resultados obtenidos.
- Sea consciente de la importancia de la seguridad de la información y adquiera habilidades que le permitan tener un alto grado de seguridad en su entorno.
- Conozca cómo el uso de las redes sociales repercute en las personas.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura forma parte de la materia "Habilidades Sociales y de Comunicación del Trabajo Social". Conocer sus contenidos y desarrollar las destrezas tecnológicas que se trabajan en la misma mejorarán el rendimiento del estudiante tanto en el resto de materias de la titulación como en el campo profesional. Además, el trabajo de gestión de la información se contextualizará tanto al entorno profesional como a la sociedad actual en general, de modo que se pongan en valor aspectos como la valoración crítica de la información con la que se trabaja, el respeto a la autoría de la misma, el respeto a la ley en el tratamiento de datos personales, la importancia de tener en cuenta la seguridad informática tanto en el entorno personal como profesional...

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

- 1:** Diseñar soportes documentales y documentar los procesos de intervención social, entre ellas las de elaborar, presentar y compartir historias e informes sociales manteniéndolos completos, fieles, accesibles y actualizados como garantía en la toma de decisiones y valoraciones profesionales.
- 2:** Utilizar conocimientos de tecnología informática en el ámbito de las ciencias sociales y desarrollar, respecto a dicho tema, capacidades de aprendizaje autónomo y adaptación a posibles nuevas necesidades a cubrir y herramientas a utilizar.
- 3:** Gestionar la información obtenida a partir de una diversidad de fuentes.
- 4:** Presentar conclusiones verbalmente y por escrito, de forma estructurada y adecuada a la audiencia para la que hayan sido preparadas.

5: Aplicar las tecnologías de la comunicación y la información para preparar y participar en reuniones de toma de decisiones realizadas con los participantes dispersos geográficamente.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Tanto en el entorno formativo como en el laboral, el estudiante va a tener que trabajar con información digital. Esta asignatura contribuirá a que adquiera conocimientos y habilidades que contribuirán a que realice una gestión eficiente, correcta y segura de dicha información, y a que sea capaz de producir nueva información de calidad. Además, en su actividad profesional, podrá aplicar estos conocimientos para reconocer posibles problemas de usuarios causados por un uso indebido de la tecnología, para aconsejar sobre cómo podrían utilizarla en su beneficio teniendo en cuenta los recursos de los que dispongan...

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

Evaluación continua

Parte teórica

La nota de teoría será un número de 0 a 10 que se calculará a partir de:

- Varios exámenes que se realizarán a lo largo del curso (80% de la nota de teoría)
- Algunas actividades evaluables realizadas y evaluadas en el aula o fuera de ella a lo largo del desarrollo del curso (búsqueda de información, desarrollo del método del "puzzle", trabajo con bibliografía, resolución de problemas...) (20% de la nota de teoría)

La nota de teoría mínima para poder aprobar la evaluación continua es 4 (sobre 10). El peso de la nota de teoría en la nota final es del 30%.

Parte práctica

La nota de práctica será un número de 0 a 10 que se calculará a partir de:

- Varios exámenes que se realizarán a lo largo del curso (80% de la nota de práctica)
- Algunas actividades evaluables realizadas y evaluadas en el aula o fuera de ella a lo largo del desarrollo del curso (ejercicios a realizar con las aplicaciones trabajadas) (20% de la nota de teoría)

La nota de práctica mínima para poder aprobar la evaluación continua es 4 (sobre 10). El peso de la nota práctica en la nota final es del 70%.

Evaluación global

La evaluación global tendrá en cuenta los mismos criterios que se han utilizado en la evaluación continua, diferenciándose únicamente en dos puntos:

- El estudiante deberá demostrar sus conocimientos y capacidades en un periodo de tiempo concentrado y sobre la totalidad de la asignatura.
- El estudiante deberá entregar el día de la evaluación global las actividades evaluables que se indiquen a lo largo del curso en la *asignatura digital* (asignatura correspondiente en la plataforma Blackboard del Anillo Digital Docente).

Parte teórica

- Resultado de las actividades evaluables de la parte teórica que se entregarán en papel al inicio del examen. (20% de la nota de teoría)
- Un examen escrito de 2 horas de duración en el que se valorará tanto la adquisición de conocimientos (preguntas de respuesta corta, verdadero o falso justificado...) como de destrezas (síntesis de una documentación, comparativa de dos herramientas, resolución de un problema...). (80% de la nota de teoría)

Su valoración será la nota de teoría, un número de 0 a 10. La nota de teoría mínima para poder aprobar la evaluación global es 4 (sobre 10). El peso de la nota de teoría en la nota final es del 30%.

Parte práctica

- Resultado de las actividades evaluables de la parte práctica que se entregarán a través de la *asignatura digital* al inicio del examen. (20% de la nota de práctica)
- Un examen con ordenador de 3 horas de duración en el que se demostrarán habilidades relativas a todas las aplicaciones trabajadas durante el curso. (80% de la nota de práctica)

Su valoración será la nota de práctica, un número de 0 a 10. La nota de práctica mínima para poder aprobar la evaluación continua es 4 (sobre 10). El peso de la nota práctica en la nota final es del 70%.

Calificación cuantitativa de la nota final (ambos casos)

Según la normativa vigente, los resultados obtenidos se calificarán de acuerdo con la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se podrá añadir la correspondiente calificación cualitativa:

- De 0 a 4,9: suspenso
- De 5,0 a 6,9: aprobado
- De 7,0 a 8,9: notable
- De 9 a 10: sobresaliente

La mención "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9 en la asignatura.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

Cada semana el alumno recibirá:

- 1 hora de clase en un aula donde se combinarán clases magistrales con metodologías activas y resolución de problemas. De este modo se afianzará el aprendizaje tanto de las unidades teóricas como de las unidades de las prácticas.
- 2 horas de clases prácticas en un laboratorio de informática donde cada estudiante trabajará de forma autónoma siguiendo las pautas indicadas por el profesor. De este modo se desarrollarán las destrezas y habilidades requeridas por la asignatura.

Se creará una asignatura en la plataforma Blackboard del Anillo Digital Docente en la que se inscribirán todos los estudiantes matriculados en la asignatura. Esta herramienta (en adelante, *asignatura digital*) se utilizará como apoyo al proceso de aprendizaje y a la comunicación estudiante-profesor. El profesor dejará disponibles en ella los guiones de las sesiones magistrales, anunciará cualquier información relevante que surja sobre la asignatura, indicará cuáles son las actividades evaluables a entregar como parte del examen global, utilizará su mensajería para intercambiar información con los estudiantes, utilizará la herramienta "*actividades*" para la entrega y recepción de las actividades prácticas...

El estudiante llevará a todas las clases un ejemplar de los manuales de prácticas y un dispositivo extraíble de almacenamiento para almacenar los archivos creados durante las prácticas. El estudiante utilizará las horas no presenciales de la asignatura para estudiar los conceptos teóricos y completar de forma autónoma los ejercicios prácticos que no haya

podido terminar en el aula.

eGgTztM6

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

- 1:** **En el aula**, el profesor combina las sesiones magistrales con la incorporación de metodologías activas (trabajo por parejas con bibliografía, técnica del puzzle, resolución de casos...). De este modo se trabajan temas tanto teóricos como prácticos.
- 2:** **En el laboratorio de informática**, el profesor distribuye en actividades, accesibles desde la *asignatura digital* (y con fechas de inicio y fin prefijadas e inamovibles), ejercicios sobre las distintas aplicaciones que el estudiante debe aprender a manejar con soltura. Cada actividad engloba una serie de ejercicios recomendados. El estudiante deberá realizar y traer al laboratorio los ejercicios en el tiempo indicado, y enviar los resultados solicitados en la fecha que se le indique utilizando adecuadamente la *asignatura digital*.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

La distribución global de las sesiones presenciales es la siguiente:

Clase expositiva: 10 horas

Resolución de casos y problemas en aula: 5 horas

Prácticas en laboratorio de informática: 30 horas

El estudiante recibirá semanalmente 1 hora de clase en aula y 2 horas en laboratorio de informática.

En las clases de aula se trabajarán los temas teóricos en el orden indicado por las correspondientes unidades del programa intercalados con los temas prácticos en el orden en que se trabajen en el laboratorio.

Para las clases de laboratorio, el primer día lectivo de la asignatura el profesor indicará cómo se distribuirán los estudiantes en cuatro grupos de prácticas. Cada grupo tendrá uno de los horarios que se hayan publicado por los medios habituales en la Facultad.

En las clases de laboratorio, se trabajarán consecutivamente las unidades 1 a 3. Los contenidos de las unidades 4 y 5 se intercalarán con los anteriores conforme se vayan necesitando para complementar el trabajo centrado en las demás unidades.

Programa

Programa resumen de las unidades didácticas

1: Teoría

1. Fundamentos de Informática
 - 1.1. Introducción: Las TIC y su implicación en las ciencias sociales
 - 1.2. Software
 - 1.3. Hardware
 - 1.4. Información digital
 - 1.5. Redes de ordenadores

- 1.6. Instalación de hardware y software
2. Uso legítimo de software e información
 - 2.1. Licencias software
 - 2.2. Licencias de contenidos
 - 2.3. Privacidad de datos
3. Seguridad informática
 - 3.1. Características de un sistema informático seguro
 - 3.2. Riesgos y amenazas informáticas
 - 3.3. Técnicas de seguridad activa y pasiva
4. Uso de Internet
 - 4.1. La web 2.0: beneficios y perjuicios
 - 4.2. Entornos colaborativos a través de Internet
 - 4.3. Redes sociales
 - 4.4. Aplicaciones “en la nube”

1:

2:

Práctica

1. Creación y edición avanzada de documentos
 - 1.1. Estilos
 - 1.2. Epígrafes
 - 1.3. Referencias cruzadas
 - 1.4. Formato de un documento complejo
 - 1.5. Formulario electrónico
2. Tratamiento de datos numéricos y su representación gráfica
 - 2.1. Introducción de datos
 - 2.2. Realización de cálculos
 - 2.3. Realización de gráficos
3. Presentaciones multimedia
 - 3.1. Efectos de animación y sonido
 - 3.2. Hipervínculos e índices
 - 3.3. Ilustraciones (tablas, SmarArt...)
 - 3.4. Plantillas
 - 3.5. Presentación de fotografías
4. Servicios de Internet
 - 4.1. Búsquedas

- 4.2. Correo electrónico
- 4.3. Blog
- 4.4. Wiki
- 5. Manejo de distintos formatos de archivo
 - 5.1. Comprimir y extraer
 - 5.2. El formato PDF
 - 5.3. Intercambio de ficheros

2:

Bibliografía

Bibliografía recomendada

1:

Bibliografía unidades teóricas

- MICHAEL MILLER: *Introducción a la Informática. Edición 2010*. Colección Manual Imprescindible. Anaya Multimedia. Madrid. 2010.
- TOM CHATFIELD: *50 cosas que hay que saber sobre el mundo digital*. Ariel. España. 2012.
- JUAN D. PÉREZ: *Introducción a la Informática. Edición 2010*. Colección Guías Visuales. Anaya Multimedia. Madrid. 2010.
- PATRICIA SCOTT PEÑA: *Internet Edición 2010*. Colección Manual Imprescindible. Anaya Multimedia. Madrid. 2010.
- JORGE ABAURREA VELARDE: *Internet Edición 2011*. Colección Guías Visuales. Anaya Multimedia. Madrid. 2010.
- MAR MONSORIU: *Manual de Redes Sociales en Internet*. Creaciones Copyright. España. 2008.
- AGENCIA ESPAÑOLA DE PROTECCIÓN DE DATOS: *Recomendaciones a usuarios de Internet*. Disponible en: https://www.agpd.es/portalwebAGPD/canaldocumentacion/publicaciones/common/pdfs/guia_recomendaciones_internet_052009.pdf
- Revista PC Actual

2:

Bibliografía unidades prácticas

Manuales de ejercicios de ofimática escritos por profesorado del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Zaragoza y publicados por la misma, actualmente en elaboración.

Títulos sobre las aplicaciones utilizadas y sobre Internet de:

- Los libros de la colección Guía Práctica de la editorial Anaya Multimedia. (Información en www.anayamultimedia.es)
- Los libros de la colección Guía completa (Running) de la editorial McGraw-Hill Interamericana, S. A. U. (Información en www.mcgraw-hill.es)

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Abaurrea Velarde, J. (2010). Guía visual de Internet: Edición 2011. Madrid: Anaya Multimedia.
- Cernuda Menéndez, J.H. (2009). El libro del portátil. Madrid: Ra-Ma.
- Escario Jover, I., Lapeña Marcos, M.J. & Zapata Abad, M.A. (2013). Manual de prácticas sobre tecnologías para Trabajo Social. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

- Gratton, S.J. & Gratton, D.A. (2012). De 0 a 100.000: Social media para profesionales y pequeñas empresas. Madrid: Anaya Multimedia.
- Miller, M. (2010). Manual imprescindible de introducción a la informática (Ed. 2010). Madrid: Anaya Multimedia.
- Monsoriu Flor, M. (2009). Manual de redes sociales en Internet: Aprende a usar Tuenti, Facebook, Fotolog, Myspace, etc., ¡mejor que tus hijos!. Las Rozas (Madrid): Creaciones Copyright
- O'Reilly, T. & Milstein, S. (2012). Twitter. Madrid: Anaya.
- PC actual. Madrid: Business Publications España, 1991- [Publicación periódica]
- Pérez Villa, J.D. (2010). Guía visual de introducción a la informática (Ed. 2010). Madrid: Anaya Multimedia.
- Sánchez Baños, J., Rodríguez Iglesias, M. & García Jerez, A. (2008). Actualización y mantenimiento del PC (Ed. 2008). Madrid: Anaya Multimedia.
- Scott Peña, P. (2013). Manual imprescindible de Internet, edición 2013. Madrid: Anaya Multimedia.
- Valdés-Miranda Cros, C. (2013). Introducción a la informática, edición 2013. Madrid: Anaya Multimedia.
- Walker, A. (2006). Manual imprescindible de seguridad, spam, spyware y virus. Madrid: Anaya Multimedia.