



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**INNOVACIÓ EDUCATIVA A  
TRAVÉS DE LES TIC A  
L'EDUCACIÓ INFANTIL**

Coordinació: BRESCO BAIGES, ENRIC

Any acadèmic 2021-22

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	INNOVACIÓ EDUCATIVA A TRAVÉS DE LES TIC A L'EDUCACIÓ INFANTIL			
<b>Codi</b>	100729			
<b>Semestre d'impartició</b>	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Educació Infantil	4	OPTATIVA	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRAULA	TEORIA	
	<b>Nombre de crèdits</b>	1.8	4.2	
	<b>Nombre de grups</b>	1	1	
<b>Coordinació</b>	BRESCO BAIGES, ENRIC			
<b>Departament/s</b>	PEDAGOGIA			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	Presencial i seguiment online			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Català			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
BRESCO BAIGES, ENRIC	enric.bresco@udl.cat	6	Demander tutoria via correu: enric.brescobaiges@udl.cat

## Informació complementària de l'assignatura

Es requereix càmera web i micròfon per fer el seguiment online.

Es recomana disposar d'un dispositiu tipus tauleta (en cas de no ser possible, disposar de mòbil) per a la realització d'algunes pràctiques.

S'utilitzarà el sistema de videoconferència del campus virtual.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

### Objectius:

- Conèixer i localitzar experiències escolars centrades en l'ús innovador de joguines electròniques, xarxes i altres mitjans i recursos tecnològics.
- Analitzar experiències innovadores d'incorporació de les TIC, dels mitjans audiovisuals i altres recursos tecnològics en centres escolars nacionals i internacionals.
- Identificar i sistematitzar -atenent criteris de qualitat tècnica i didàctica- els elements tècnics, organitzatius, i didàctics presents en experiències d'innovació basades en la incorporació de la tecnologia a l'aula d'educació infantil.
- Dissenyar projectes d'innovació basats en la incorporació de les TIC al centre i / o aula atenent a criteris específics de qualitat i definint els processos d'implementació, seguiment i avaluació.
- Dissenyar i planificar propostes d'innovació en el centre i / o aula sobre la base de l'adequació de mitjans i recursos tradicionals, a la utilització de les TIC, l'ús de joguines electròniques i la incorporació de nous recursos tecnològics (aplicacions de realitat augmentada o pissarres digitals entre d'altres).
- Dissenyar propostes d'activitats lúdiques i potenciadores de la creativitat infantil basades en l'ús de les aplicacions informàtiques i telemàtiques.
- Dissenyar i construir materials digitals associats a activitats lúdiques i creatives preveient la seva implementació i avaluació.
- Dissenyar i construir materials hipermèdia interactius i amigables adequats a continguts curriculars i contextos escolars d'educació infantil determinats.
- Aplicar principis i recursos de disseny hipermèdia i audiovisual en la creació de materials d'acord amb els destinataris, la finalitat i la funció educatives del material creat.
- Distingir entre els diferents models d'incorporació de les TIC a l'aula des d'un punt de vista de la gestió i organització dels recursos tecnològics.
- Conèixer i aplicar el pensament computacional a l'aula d'educació infantil.

## Competències

### Es treballen les següents competències:

- **CG3** Domini de les Tecnologies de la Informació i de la Comunicació.
- **CE3** Dissenyar i regular espais d'aprenentatge en contextos de diversitat que atenguin a les singulars necessitats educatives dels estudiants, a la igualtat de gènere, a l'equitat i al respecte als drets humans.
- **CE7** Conèixer les implicacions educatives de les tecnologies de la informació i la comunicació i, en particular, de la televisió en la primera infància.

- **CE11** Reflexionar sobre les pràctiques d'aula per innovar i millorar la tasca docent. Adquirir hàbits i destreses per a l'aprenentatge autònom i cooperatiu i promoure'l en els estudiants.
- **CE12** Comprendre la funció, les possibilitats i els límits de l'educació en la societat actual i les competències fonamentals que afecten els col·legis d'educació infantil i als seus professionals. Conèixer models de millora de la qualitat amb aplicació als centres educatius, fomentant la continuïtat entre els cicles i etapes educatives de l'àmbit escolar i altres contextos socioeducatius, familiars i comunitaris, i prestant especial atenció a les característiques que presenta l'entorn rural.

## Continguts fonamentals de l'assignatura

### Continguts de treball:

- Evolució i transformació de recursos i mitjans tradicionals.
- Realitat augmentada i realitat virtual.
- Jocs i joguines electrònics basats en pantalles, automatismes i robòtica.
- Desenvolupament de la creativitat.
- Tractament tècnic, didàctic i expressiu del so i de la imatge.
- Producció de materials audiovisuals educatius.
- Disseny hipermèdia avançat.
- Disseny, planificació, desenvolupament i avaluació d'activitats lúdiques realitzades a través de tecnologies diverses.
- Organització i gestió de les TIC en els centres escolars.
- Projectes d'innovació educativa basats en la tecnologia.

## Eixos metodològics de l'assignatura

### Es combinaran:

- Exposició teòrica de continguts.
- Aprenentatge Basat en Projectes.
- Lectura / Estudi.
- Ús de TIC tant a nivell instrumental com metodològic.
- Treballs Individuals i en petit grup.
- Tutories.
- Pràctiques d'aula presencials i pràctiques online.
- Implementació del projecte final en un centre educatiu (P3,P4 i P5).

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

### Desenvolupament:

Activitat formativa	Hores destinades a l'activitat formativa	Percentatge de presencialitat
Exposicions del professor: orals i multimèdia.	10h.	100%
Exposicions de l'alumne: orals i multimèdia.	5h.	100%
Cerca / Tractament d'informació.	10h.	0%
Tutories individuals i grupals.	5h.	100%
Estudi / Treball de Casos.	12,5h.	30%

Disseny / Desenvolupament de projectes.	40h.	20%
Anàlisi de materials.	12,5h.	0%
Elaboració de documentació.	10h.	0%
Exploració i ús d'eines, joguines i recursos tecnològics.	45h.	40%

<https://bit.ly/33S2jxf>

## Sistema d'avaluació

### Modalitat d'avaluació alternativa:

Sistema d'avaluació	Ponderació màxima
Prova de conceptes	25
Pràctiques (presencials i virtuals)	30
Anàlisis de productes, aplicacions i materials formatius.	20
Disseny i elaboració de projectes.	25

*\*La qualificació mínima per fer mitja és de 4. La matèria es supera amb un mínim de 5.*

<https://bit.ly/312Kbiw>

Sistema d'avaluació	Ponderació màxima
Prova de conceptes	20
Pràctiques (presencials i virtuals)	40
Anàlisis de productes, aplicacions i materials formatius.	20
Disseny i elaboració de projectes.	20

## Bibliografia i recursos d'informació

### Bibliografia:

- Adell, J. (2007, abril). Escuelas 0.9. vs niños 2.0.: el desafío educativo de la generación digital. En actas del IV Congreso Regional "Competencias Básicas y Prácticas Educativas" Cantabria, 18, 19 y 20 de abril de 2007. <http://www.aulablog.com/ninos-2.0-en-la-escuela-0.9> [Consulta 16/12/2008]
- Adell, J.; Barba, C.; Bernabé, I. i Capella, S. (2008). Les WebQuest en l'educació infantil i primària. Editorial UOC.
- Belmonte, J. i Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV, *Comunicar*, 31, XVI.pp. 115-120
- Cases, J. i Torrecasana, R.M. (2014). Les TIC a l'educació infantil. Editorial UOC.
- Cortés Martínez, E. (2016). Posibilidades de la gamificación, la realidad aumentada y la robótica educativa en la etapa de educación infantil. TFG.
- Departament d'Ensenyament (2016). Currículum i orientacions. Educació infantil, segon cicle. <http://educacio.gencat.cat/ca/departament/publicacions/colleccions/curriculum/curriculum-infantil2cicle/>
- Departament d'Educació (2020). Orientacions per a l'avaluació. Educació infantil, segon cicle. <http://educacio.gencat.cat/ca/departament/publicacions/colleccions/curriculum/orientacionsavaluacio->

## [infantil-2cicle/](#)

- Departament d'Educació (2020) Pla d'educació digital de Catalunya. <http://educacio.gencat.cat/ca/departament/publicacions/monografies/pla-educacio-digital/>
- Departament d'Educació (2021) L'ús de les tecnologies digitals a l'educació infantil. <http://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/pla-educacio-digital/us-tecnologies-digitals/us-tecnologies-digitals-infantil.pdf>
- Freedman, F. (2006). Enseñar la cultura visual. Barcelona: Octaedro.
- Gros, B. (Coord.) (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Editorial Graó.
- Romero Granados, S. (Edit.). (2007). Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en Educación Infantil y Primaria. Ministerio de Educación y Ciencia. Secretaría General Técnica.
- Rueda Ortiz, R. (2007). Para una pedagogía del hipertexto. Una teoría de la deconstrucción y la complejidad. Rubí (Barcelona): Anthropos.
- Sáez López, J.M. (2019). Programación y robótica en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. UNED.
- Siraj-Blatchford, J. (Comp.). (2004). Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria. Ministerio de Educación. Ediciones Morata.
- Sprünker, J. i Munilla, G. (2009). Educació, museus i TIC: materials i activitats a internet. Editorial UOC.
- Steyerl, H. (2014). Los condenados de la pantalla. Buenos Aires: Caja Negra.

## **Recursos:**

- Cinescola (cinema i educació). <http://cinescola.info/category/llibres/>
- A Home In Progress Film (animació experimental i pedagogia). <http://ahomeinprogressfilm.com/>
- Encyclopédie des Nouveaux Médias. [www.newmedia-art.org](http://www.newmedia-art.org)