



Universitat de Lleida

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

Coordinació: BRESCO BAIGES, ENRIC

Any acadèmic 2023-24

## 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>	CIÈNCIES DE L'EDUCACIÓ			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	6 ECTS - 150 de dedicació de l'estudiantat			
	56 hores de classes presencials: grup gran, equips de treball i treball individual			
	94 hores de treball autònom individual i en equip de l'estudiant			
<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			
<b>Distribució de crèdits</b>	4,2 crèdits de teoria i 1,8 crèdits de pràctica			

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	Demandar tutoria per correu

## Informació complementària de l'assignatura

Programa actualitzat amb data de 2 de febrer de 2024.

Criteris pel correcte desenvolupament de l'assignatura:

- L'ús de dispositius electrònics per part de l'estudiantat queda sotmés exclusivament a tasques referents a la matèria.
- Queda prohibit l'enregistrament de les sessions de classe mitjançant dispositius electrònics particulars.
- L'assignatura requereix puntualitat, empatia, netiqueta, respecte, educació i una correcta postura ergonòmica, entre altres aspectes propis d'un futur professional de l'educació.
- No es permet menjar i beure dins l'aula, en tot cas caldrà consultar-ho al docent.
- Si es detecta plagi en alguna de les evidències d'avaluació, s'aplicarà la Normativa d'Avaluació i Qualificació dels Apreneatges en els Graus i Màsters.
- En el cas de portar a terme sessions online, es requereix l'ús de càmera web i micròfon. L'eina de videoconferència que s'utilitza és la institucional del campus virtual de la UdL.
- Es recomana disposar d'un dispositiu tipus tauleta (en cas de no ser possible, disposar d'un dispositiu mòbil) per a la realització d'algunes sessions pràctiques.

La matèria es desenvolupa:

- Presencialment amb sessions de teoria i pràctica.
- Virtualment amb l'elaboració de pràctiques online.

## 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 en el centre i/o aula atenent criteris específics de qualitat i definint els processos d'implementació, seguiment i avaluació.
- Dissenyar i planificar propostes d'innovació al centre i/o aula en base a l'adequació de mitjans i recursos tradicionals, a la utilització de les TIC, l'ús de joguines electròniques i a 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.

## Competències

### Es treballen les competències següents:

- **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 les singulars necessitats educatives dels estudiants, la igualtat de gènere, l'equitat i el 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 els 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 electròniques basades 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.

### Ampliació:

<https://bit.ly/2FpVk5g>

## Eixos metodològics de l'assignatura

### Es combinaran les següents metodologies:

- Aprenentatge Basat en Casos.
- Expositiva/Magistral.
- Debat.
- Lectura / Estudi
- Treballs Individuals i en petit grup.
- Tutories.
- Pràctiques.
- Aprenentatge Basat en Projectes/Problemes.

## 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%

Recerca / 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%
Homologació i ús d'eines, joguines i recursos tecnològics.	45h.	40%

## Ampliació:

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

## Sistema d'avaluació

D'acord amb els objectius establerts i les competències pròpies de l'assignatura, l'avaluació es centra en corroborar el nivell assolit per cada estudiant:

Per a fer-ho s'estableixen les següents activitats d'avaluació, que seran qualificades d'acord amb els criteris i percentatge de ponderació expressats en cada una d'elles.

**Per a aprovar l'assignatura la qualificació final ha de ser igual o superior a 5.**

La qualificació mínima per fer mitjana entre totes les evidències (menys l'examen) és de 4.

L'avaluació de l'assignatura es regeix per les normatives:

Normativa de l'avaluació i la qualificació de la docència en els graus i màster a la UdL:

[https://www.udl.cat/export/sites/universitat-lleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio\\_academica/Acord-187-CG-29.6.2023-Modificacio-normativa-avaluacio-i-qualificacio-Graus-i-Masters-revisada-SL.pdf](https://www.udl.cat/export/sites/universitat-lleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio_academica/Acord-187-CG-29.6.2023-Modificacio-normativa-avaluacio-i-qualificacio-Graus-i-Masters-revisada-SL.pdf)

Normes addicionals de la FEPTS a la normativa

anterior: [https://www.fepts.udl.cat/export/sites/Fepts/ca/.galleries/Secretaria/Normativa\\_Avaluacio\\_FEPTS\\_acord.pdf](https://www.fepts.udl.cat/export/sites/Fepts/ca/.galleries/Secretaria/Normativa_Avaluacio_FEPTS_acord.pdf)

## AVALUACIÓ CONTINUADA

- **Examen (individual) [requisit indispensable per superar l'assignatura]**

Ponderació: 25% de la qualificació final

Qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar l'examen: 5. Activitat subjecta a recuperació. En cas que l'alumne/a hagi de realitzar la prova de recuperació, la qualificació màxima que es podrà assolir a l'examen serà un 5.

Data de realització: consultar calendari oficial d'exàmens del grau o doble grau corresponent.

Criteris d'avaluació.

(a) Resposta correcta als enunciats de les preguntes breus (en cas de preguntes test es penalitzaran les respostes incorrectes).

(b) En les preguntes d'elaboració resposta adequada pel que fa al contingut i de les relacions entre continguts; qualitat i consistència de l'argumentació i reflexió personal; estructura de la resposta i claredat expressiva, narrativa i lingüística.

Per presentar-se a la recuperació és indispensable haver realitzat l'examen de la primera convocatòria.

- **Pràctiques presencials i virtuals (individual i en petit grup)**

El conjunt de les pràctiques realitzades ponderaran un 47% de la qualificació final.

Cada pràctica tindrà una qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar cada pràctica: 5.

Les dates de realització de cada pràctica s'establiran la primera setmana de docència i s'acordaran amb el grup classe.

- **Disseny i elaboració de projectes (individual i en petit grup)**

Ponderació: 28% de la qualificació final

Qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar el projecte: 5.

## AVALUACIÓ ALTERNATIVA

- **Examen (individual) [requisit indispensable per superar l'assignatura]**

Ponderació: 50% de la qualificació final

Qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar l'examen: 5. Activitat subjecta a recuperació. En cas que l'alumne/a hagi de realitzar la prova de recuperació, la qualificació màxima que es podrà assolir a l'examen serà un 5.

Data de realització: consultar calendari oficial d'exàmens del grau o doble grau corresponent.

Criteris d'avaluació.

(a) Resposta correcta als enunciats de les preguntes breus (en cas de preguntes test es penalitzaran les respostes incorrectes).

(b) En les preguntes d'elaboració resposta adequada pel que fa al contingut i de les relacions entre continguts; qualitat i consistència de l'argumentació i reflexió personal; estructura de la resposta i claredat expressiva, narrativa i lingüística.

Per presentar-se a la recuperació és indispensable haver realitzat l'examen de la primera convocatòria.

- **Pràctiques presencials i virtuals (individual)**

El conjunt de les pràctiques realitzades ponderaran un 25% de la qualificació final.

Cada pràctica tindrà una qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar cada pràctica: 5.

Les dates de realització de cada pràctica s'establiran la primera setmana de docència i s'acordaran amb el grup classe.

- **Disseny i elaboració de projectes (individual)**

Ponderació: 25% de la qualificació final

Qualificació: entre 0 i 10. Qualificació mínima per aprovar el projecte: 5.

## **AVALUACIÓ ALUMNAT REPETIDOR**

Els estudiants amb una qualificació de Suspens o NP del curs anterior, que no s'acullin a l'avaluació alternativa, han de portar a terme l'avaluació continuada (amb les mateixes dates de lliurament i criteris d'avaluació).



## Altres consideracions a tenir en compte:

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

## 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. y Capella, S. (2008). Les WebQuest en l'educació infantil i primària. Editorial UOC.
- Belmonte, J. y Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV, *Comunicar*, 31, XVI.pp. 115-120
- Cases, J. y 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.
- EDUTEC (2021). Número especial: Tecnologías para la enseñanza en Educación Infantil. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 76.
- Freedman, F. (2006). Enseñar la cultura visual. Barcelona: Octaedro.
- Generalitat de Catalunya – Departament d'Ensenyament (2022): Marc de Referència de la Competència digital docent del professorat de Catalunya. Recuperat de: <https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/pla-educacio-digital/marc-referencia-competencia-digital-docent/marc-referencia-cdd.pdf>
- Generalitat de Catalunya - Departament d'Educació (2021). L'ús de les Tecnologies Digitals a l'Educació Infantil. Recuperat de: <http://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/pla-educacio-digital/us-tecnologies-digitals/us-tecnologies-digitals-infantil.pdf>
- Generalitat de Catalunya - El nou currículum d'Educació Infantil. Una oportunitat per aprendre amb sentit. <https://projectes.xtec.cat/nou-curriculum/educacio-infantil/>
- Generalitat de Catalunya - Departament d'Ensenyament – Ateneu. Educació infantil: recursos TAC. (2015). Obrir Finestres al Món. Recuperat de: <http://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/cmd/tac/infantilitac/index>
- Generalitat de Catalunya – Departament d'Ensenyament: Col·lecció TAC. Recuperat de: <http://ensenyament.gencat.cat/ca/departament/publicacions/colleccions/tac/>
- Gros, B. (Coord.) (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Editorial Graó.
- Pérez Pérez, L. (2015). Intervenció en el desenvolupament de la comunicació i l'expressió a través de les tecnologies de l'aprenentatge i el coneixement (TAC). Servei d'Ordenació Curricular d'Educació Infantil i Primària. Recuperat de: [https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp\\_edi\\_m05\\_/web/fp\\_edi\\_m05\\_htmlindex/WebContent/u5/introduccio.html](https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp_edi_m05_/web/fp_edi_m05_htmlindex/WebContent/u5/introduccio.html)
- 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. y 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 y educación). <http://cinescola.info/category/llobres/>
- A Home In Progress Film (animación experimental y pedagógica). <http://ahomeinprogressfilm.com/>
- Encyclopédie des Nouveaux Médias. [www.newmedia-art.org](http://www.newmedia-art.org)