



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**INNOVACIÓN EDUCATIVA A  
TRAVÉS TIC EN EDUCACIÓN  
INFANTIL**

Coordinación: BRESCÓ BAIGES, ENRIC

Año académico 2020-21

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	INNOVACIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL			
<b>Código</b>	100729			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Educación Infantil	4	OPTATIVA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	<b>PRAULA</b>	<b>TEORIA</b>	
	<b>Número de créditos</b>	1.8	4.2	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	BRESCÓ BAIGES, ENRIC			
<b>Departamento/s</b>	PEDAGOGIA			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	La materia se impartirá de manera online.			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Catalán			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
BRESCÓ BAIGES, ENRIC	enric.bresco@udl.cat	6	Pedir tutoria v?a correo elect? nico: enric.brescobaiges@udl.cat

## Información complementaria de la asignatura

Se requiere cámara web y micrófono para el seguimiento online.

Se aconseja disponer de un dispositivo tipo tableta (en caso de no ser posible móvil) para la realización de una parte de las prácticas.

## Objetivos académicos de la asignatura

### Objetivos:

- Conocer y localizar experiencias escolares centradas en el uso innovador de juguetes electrónicos, redes y otros medios y recursos tecnológicos.
- Analizar experiencias innovadoras de incorporación de las TIC, de los medios audiovisuales y otros recursos tecnológicos en centros escolares nacionales e internacionales.
- Identificar y sistematizar -atendiendo a criterios de calidad técnica y didáctica- los elementos técnicos, organizativos, y didácticos presentes en experiencias de innovación basadas en la incorporación de la tecnología en el aula de educación infantil.
- Diseñar proyectos de innovación basados en la incorporación de las TIC en el centro y/o aula atendiendo a criterios específicos de calidad y definiendo los procesos de implementación, seguimiento y evaluación.
- Diseñar y planificar propuestas de innovación en el centro y/o aula en base a la adecuación de medios y recursos tradicionales, a la utilización de las TIC, el uso de juguetes electrónicos y a la incorporación de nuevos recursos tecnológicos (aplicaciones de realidad aumentada o pizarras digitales entre otros).
- Diseñar propuestas de actividades lúdicas y potenciadoras de la creatividad infantil basadas en el uso de las aplicaciones informáticas y telemáticas.
- Diseñar y construir materiales digitales asociados a actividades lúdicas y creativas previendo su implementación y evaluación.
- Diseñar y construir materiales hipermedia interactivos y amigables adecuados a contenidos curriculares y contextos escolares de educación infantil determinados.
- Aplicar principios y recursos de diseño hipermedia y audiovisual en la creación de materiales de acuerdo con los destinatarios, la finalidad y la función educativas del material creado.
- Distinguir entre los distintos modelos de incorporación de las TIC en el aula desde un punto de vista de la gestión y organización de los recursos tecnológicos.

## Competencias

### Se trabajan las siguientes competencias:

- **CG3** Dominio de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
- **CE3** Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
- **CE7** Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
- **CE11** Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente Adquirir hábitos y

destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

- **CE12** Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos, fomentando la continuidad entre los ciclos y etapas educativas del ámbito escolar y otros contextos socioeducativos, familiares y comunitarios, y prestando especial atención a las características que presenta el entorno rural.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

### Contenidos de trabajo:

- Evolución y transformación de recursos y medios tradicionales.
- Realidad aumentada y realidad virtual.
- Juegos y juguetes electrónicos basados en pantallas, automatismos y robótica.
- Desarrollo de la creatividad.
- Tratamiento técnico, didáctico y expresivo del sonido y de la imagen.
- Producción de materiales audiovisuales educativos.
- Diseño hipermedia avanzado.
- Diseño, planificación, desarrollo y evaluación de actividades lúdicas realizadas a través de tecnologías diversas.
- Organización y gestión de las TIC en los centros escolares.
- Proyectos de innovación educativa basados en la tecnología.

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

## Ejes metodológicos de la asignatura

### Se combinarán las siguientes metodologías:

- Aprendizaje Basado en Casos.
- Expositiva/Magistral.
- Debate.
- Lectura / Estudio.
- Uso de TICs tanto a nivel instrumental como metodológico.
- Trabajos Individuales y en pequeño grupo.
- Tutorías.
- Prácticas.
- Aprendizaje Basado en Proyectos/Problemas.

*Se incorporarán modificaciones debido al cambio de modalidad de impartición (de presencial a virtual), por la situación de COVID19.*

## Plan de desarrollo de la asignatura

### Desarrollo:

Actividad formativa	Horas destinadas a la actividad formativa	Porcentaje de presencialidad
Exposiciones del profesor: orales y multimedia.	10h.	100%
Exposiciones del alumno: orales y multimedia.	5h.	100%
Búsqueda / Tratamiento de información.	10h.	0%

Tutorías individuales y grupales.	5h.	100%
Estudio / Trabajo de Casos.	12,5h.	30%
Diseño / Desarrollo de proyectos.	40h.	20%
Análisis de materiales.	12,5h.	0%
Elaboración de documentación.	10h.	0%
Exploración y uso de herramientas, juguetes y recursos tecnológicos.	45h.	40%

Se modifica el plan de desarrollo ajustándolo a los requerimientos incorporados debido al COVID19.

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

## Sistema de evaluación

### Evaluación:

Sistema de evaluación	Ponderación máxima
Prueba de conceptos	20
Prácticas (presenciales y virtuales)	40
Análisis de productos, aplicaciones y materiales formativos.	20
Diseño y elaboración de proyectos	20

\*La calificación mínima para hacer media entre todas las evidencias es de 4. La materia se supera con un mínimo de 5.

Se modifica la evaluación con el fin de ajustarla a los condicionantes por el COVID19.

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

## Bibliografía y recursos de información

### Bibliografía:

- 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.
- 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. 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/lilibres/>
- 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)