



Universitat de Lleida

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

Coordinación: BRESKO BAIGES, ENRIC

Año académico 2021-22

## 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>   | PRAULA | TEORIA   |            |
|  | <b>Número de créditos</b>  | 1.8    | 4.2      |            |
|  | <b>Número de grupos</b>  | 1      | 1        |            |
| <b>Coordinación</b>  | BRESCO 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   |
|----------------------|---|--|--|
| BRESCO BAIGES, ENRIC | enric.bresco@udl.cat                      | 6                                      | Pedir tutoria v?a correo electr?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)