



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

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