

## GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

### (curso 2022/23)

<b>Titulación</b>	<b>GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b>
<b>Plan de Estudios</b>	ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria (BOE 29/12/2007).  <a href="https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53747-53750.pdf">https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53747-53750.pdf</a>

<b>Asignatura</b>	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN PRIMARIA	<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Código</b>	800451	<b>Idioma</b>	Español
<b>Carácter</b>	Optativa	<b>Curso</b>	2º
<b>Módulo</b>			
<b>Materia</b>			

EQUIPO DOCENTE		
Profesor	Email	URL
PAULA GIL RUIZ	pgil@cesdonbosco.com	<a href="https://cesdonbosco.com/paula-gil-ruiz/">https://cesdonbosco.com/paula-gil-ruiz/</a>

1.- PRESENTACION
<p>Desde hace más de una década, la Cuarta Revolución Industrial ha modificado diversas esferas de nuestras vidas cotidianas. Aunque incipiente, tenemos disciplinas como inteligencia artificial, robótica, internet de las cosas, impresión en 3D, nanotecnología y biotecnología, que empiezan a desvelarse como avances tecnológicos que derivan en ventajas y oportunidades, pero también en desventajas, retos e incertidumbres: desigualdad, brecha digital, dependencia digital, ciberseguridad y mercado laboral.</p> <p>Los efectos que la Cuarta Revolución desencadena en la sociedad, la cultura, la política y la economía conforman un nuevo estilo de vivir y de pensar. ¿Cuáles son esas habilidades cruciales que exige la Cuarta Revolución? ¿Cuáles son las necesarias para una intervención efectiva en lo económico, lo social y lo cultural? ¿Cómo preparar a las nuevas generaciones para una participación plena en este nuevo escenario? ¿Cuál es y será la nueva tarea educativa?</p> <p>El alcance de la asignatura es por tanto conocer la importancia de la tecnología como lenguaje para ampliar las capacidades de razonar, crear, expresarse y resolver problemas. Estas competencias se incorporan como un modo avanzado de pensar y crear asociados a la tecnología. El alumnado adquiere las competencias digitales necesarias para localizar recursos tecnológicos para incorporar al aula de primaria, analizar sus posibilidades educativas para diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en la etapa 6-12 años.</p>

2.-COMPETENCIAS	
<b>Generales</b>	<p>CG4. Diseñar, planificar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la Escuela como organización educativa.</p> <p>CG5 - Analizar la importancia de los factores sociales y su incidencia en los procesos educativos.</p> <p>CG8 - Diseñar estrategias didácticas adecuadas a la naturaleza del ámbito científico concreto, partiendo del currículo de Primaria, para las áreas de Ciencias Experimentales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua, Musical Plástica y Visual y Educación Física.</p>
<b>Transversales</b>	<p>CT1. Conocer la dimensión social y educativa de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual.</p> <p>CT3. Analizar de forma reflexiva y crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan el: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales, cambios en las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible</p> <p>CT7. Valorar la importancia del trabajo en equipo y adquirir destrezas para trabajar de manera interdisciplinar dentro y fuera de las organizaciones, desde la planificación, el diseño, la intervención y la evaluación de diferentes programas o cualquier otra intervención que lo precisen.</p> <p>CT8. Conocer y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales.</p> <p>CT10. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC en el desarrollo profesional.</p>
<b>Módulo</b>	<p>CM 4.4 - Valorar la importancia de la innovación como base de la calidad en las organizaciones educativas.</p> <p>CM 5.1 - Conocer técnicas de recogida de información y de análisis de la misma que permita interpretar resultados de investigación, evaluación o innovación para la toma de decisiones</p> <p>CM 5.2 - Diseñar proyectos de innovación y de evaluación de los mismos a partir de un sistema de indicadores fundamentado</p> <p>CM8.10 Conocer las distintas técnicas y estrategias didácticas en la enseñanza de estas áreas aplicadas a Primaria.</p> <p>CM8.12 Diseñar distintas estrategias didácticas adecuadas a cada uno de los tipos de actividades a desarrollar con los estudiantes de Primaria</p> <p>CM 8.13 Aplicar los conocimientos científicos al hecho educativo, profundizando en el ámbito didáctico disciplinar en diversos campos del saber, dirigidos especialmente a la resolución de problemas de la vida diaria.</p>
<b>Materia</b>	<p>CM 4.1.4 - Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.</p> <p>CM4.1.1 Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.</p> <p>CM 5.1.1. - Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.</p> <p>CM 5.2.1. - Conocer y aplicar experiencias innovadoras en Educación Primaria</p> <p>CM 5.2.2. - Ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.</p> <p>CM 8.12.2 - Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.</p>

3.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Al superar la asignatura se espera que el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conozca el significado de la cuarta revolución industrial y contextualizarla en el panorama educativo. Desafío educación-profesiones del futuro.</li> </ul>

- Profundice en las políticas de digitalización y capacitación digital (Europa, España, Madrid) y entender cómo afecta a educación
- Adquiera las competencias digitales necesarias para localizar recursos tecnológicos para incorporar al aula de primaria. Conocer sus posibilidades educativas para diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en la etapa de Educación Primaria.
- Analice las brechas digitales, resultado de factores locales, internacionales, geopolíticos, sociales y económicos.
- Comprenda las funciones de los productos tecnológicos en investigación educativa.

#### 4.- CONTENIDOS

Bloque 1: Sociedad de la información y cuarta revolución. ¿Nativos digitales?

Bloque 2: Contexto de la digitalización como capacitación imprescindible.

Bloque 3: Competencias digitales para el profesorado de primaria

Bloque 4: Recursos tecnológicos para el alumnado de primaria (medio informático, Apps, video juegos)

#### 5.- METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Clases teóricas:

En los primeros bloques del curso se introducirán los temas por parte del docente a través de la presentación de exposiciones, con el apoyo de material digital. Previo a las exposiciones del docente, el alumnado deberá haber visualizado las presentaciones seleccionadas, e incluir un comentario en el Blog de la asignatura

Clases prácticas:

El alumnado tendrá que traer su propio ordenador, Tablet y Móvil y será el propio aula dónde se mostrará el uso de diferentes recursos. El uso de los programas, Apps... está orientado hacia su integración por parte del alumnado en el diseño de unidades de aprendizaje que deberán realizar como práctica de aula.

Metodologías activas:

- En línea con el enfoque metodológico definido en el CES Don Bosco, desarrollaremos una metodología que vaya más allá de presentar los contenidos, de transmitir el “qué”. Entendemos que nuestra misión es mediar para construir los contenidos, preparando a los alumnos para que sean capaces de construirlos de manera personal y de transferirlos a su futuro contexto profesional. Esto implica enseñar a pensar de una manera fundamentada, ordenada, eficaz y práctica, que impulse la madurez y la autonomía.
- Para ello emplearemos técnicas de pensamiento variadas que permitirán a los alumnos estructurar, profundizar y agilizar algunos procesos cognitivos; dinamizar el pensamiento; relacionarse con los demás; impulsar el conocer sobre el conocer (los procesos metacognitivos). Esto favorecerá el equilibrio en el desarrollo de capacidades. Nos apoyaremos en técnicas como la Rueda Lógica.
- Para dar solidez a las estructuras que queremos que construyan los alumnos, apoyaremos el desarrollo de las técnicas en organizadores gráficos y visuales. De esta manera, los procesos mentales que queremos estimular y afianzar van “tomando cuerpo” con los contenidos y se “visualizan” mejor.
- A lo largo del curso, plantearemos actividades a realizar de forma individual, en parejas, en pequeños equipos heterogéneos y en gran grupo. Aplicaremos para ello técnicas propias de la estrategia de aprendizaje cooperativo, como el folio giratorio y lápices al centro.
- Del mismo modo, sacaremos partido de las posibilidades que ofrece la integración eficaz de herramientas digitales (flexibilidad, interactividad, simulación de realidades educativas...) para mejorar las experiencias de aprendizaje y alcanzar los objetivos planeados. Para ello utilizaremos herramientas como Genially, Socrative, PlayPosit.

#### 5.1.- Actividades formativas

ACTIVIDAD/ TIPOLOGÍA	DESCRIPCIÓN GENERAL	COMPETENCIAS ASOCIADAS	ECTS <sup>1</sup> (horas)
Exposición (presencial)	Exposición de los contenidos mediante presentación del profesor de los aspectos esenciales de las materias.	CM 4.4 , CM 5.1, CM8.10, CM 5.1.1, CM 5.2.1,	5% de la carga del módulo 172,5h/ECTS
Actividades prácticas (presencial)	Clases prácticas en el aula, laboratorio o seminario, individuales o en pequeño grupo, para la realización de actividades y resolución de problemas propuestos por el profesor.	CM 5.1, CM 5.2, CM8.12, CM 8.13, CM 4.1.4, CM 5.2.2., CM 8.12.2	25% de la carga del módulo 862,5h/ECTS
Tutorías (presencial)	Tutorías iniciales de proceso y finales para el seguimiento de los logros de aprendizaje	CM 5.2, CM8.12, CM 8.13, CM 4.1.4, CM 5.2.2, CM 8.12.2	5% de la carga del módulo 172,5h/ECTS
Trabajos tutelados (no presencial)			
Estudio independiente (no presencial)	Trabajo independiente del alumno para la consulta de bibliografía y el estudio de los contenidos de las materias	CM 4.4 , CM 5.1, CM8.10, CM 5.1.1, CM 5.2.1,	60% de la carga del módulo 2082h/ECTS
Campus Virtual (no presencial)	Utilización de las Tic para favorecer el aprendizaje, como instrumento de consulta, tutoría online y foro de trabajo.	CM 5.2., CM8.12, CM 5.2.2., CM 8.12.2	5% de la carga del módulo 172,5h/ECTS

## 6.- EVALUACIÓN

### 6.1. Sistema de Evaluación

El sistema de calificación se realiza según los criterios descritos en el **RD1125/2003**

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2003/BOE-A-2003-17643-consolidado.pdf>

### 6.2. Técnicas de Evaluación

TÉCNICA	TIPO DE PRUEBA	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	Examen final tipo test. Cada respuesta correcta suma 0,5 puntos. Cada respuesta errónea resta 0,25 puntos.	30%
Proyectos	Propuesta de unidad didáctica para el área de primaria	20%
Debates y exposiciones		
Casos prácticos	Entre dos y cuatro actividades prácticas, individuales o grupales. Dispondremos de tiempo en clase para la realización de estas. La nota final de este apartado es el resultado de la media aritmética de estas actividades.	40%
Otros	Diseño de material para el aula de primaria, tomando como base vídeo interactivo y basado en un ODS de la Agenda 2030	10%

<sup>1</sup> Conforme el reparto de créditos ECTS que aparece en la memoria verificada en la materia a la que pertenece esta asignatura.

### 6.3.- Criterios de Evaluación

#### GENERALES:

- Para obtener la nota final aprobada, es necesario alcanzar al menos el 50% de la puntuación máxima en cada una de las técnicas de evaluación.
- Para la cita y referencia de fuentes de información de los trabajos académicos, los alumnos deben seguir las recomendaciones de las normas APA 7ª ed.
- El plagio y los intentos de engaño en las técnicas de evaluación supondrá la pérdida de la convocatoria en curso.
- Entendemos que el alumnado universitario tiene asumidas las capacidades lingüísticas en relación a la expresión oral y escrita. Por tanto, es primordial y obligatorio la corrección ortográfica (ortografía, acentuación y puntuación), gramatical y léxica en los trabajos y exámenes realizados como condición imprescindible para superar la asignatura. Este criterio será detallado en cada una de las técnicas de evaluación

Sin embargo, quedarán exentos de la aplicación de este criterio de calificación todas aquellas personas que acrediten presentar una Necesidad Específica de Apoyo Educativo acreditados a través del SQUAE.

Se bajará hasta un máximo de 2 puntos por la reiteración sistemática de faltas de ortografía. Este criterio será detallado en cada una de las técnicas de evaluación, en los guiones o rúbricas que se entregan al alumando de la asignatura

No se recogen trabajos entregados fuera de plazo.

Para recuperar proyectos grupales, se da la posibilidad de su realización individual

Para recuperar debates y exposiciones orales pendientes, estos pasarán a calificarse dentro del trabajo o proyecto de investigación

#### CRITERIOS PARA 2ª CONVOCATORIA

La nota de todas las técnicas aprobadas se guarda para segunda convocatoria teniendo que recuperar las técnicas suspensas.

La nota de todas las técnicas aprobadas se guarda para segunda convocatoria teniendo que recuperar las técnicas suspensas.

Las calificaciones de las técnicas de evaluación ya aprobadas son guardadas para la convocatoria de julio.

Se mantienen las técnicas de 1º convocatoria, con la posibilidad de realización individual de actividades y proyectos.

Los debates y exposiciones orales pendientes pasarán a calificarse dentro del trabajo o proyecto de investigación

#### ALUMNOS DE SEGUNDAS Y SUCESIVAS MATRÍCULAS

A los alumnos de segunda y posteriores matrículas no se les exigirá la presencia en el aula y se les atenderá mediante tutorías presenciales y/o virtuales. Además del examen, dichos alumnos realizarán de forma individual todas las actividades prácticas y el proyecto.

\* Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación.

\* Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación.

## 7.- DOCUMENTACIÓN Y RECURSOS

### 7.1.- Bibliografía Básica

Gutiérrez, R. C., & de Moya, M. D. V. (2017). Entornos humanos digitalizados: experiencias TIC en escenarios educativos. Síntesis. Gutiérrez, R. C., & Carrasco, C. J. G. (2018). Tendencias actuales en investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales. In Tendencias y tecnologías emergentes en investigación e innovación educativa (pp. 57-78). Graó Manuel. S. L. J. (2019). Programación y robótica en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Editorial UNED. Marchena, I. M. (2019). Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula. Comunicación y Pedagogía, 90. Martínez-Navarro, G. (2017). Aprender jugando. El caso de Kahoot. Tecnologías y nuevas tendencias en educación:, 252-277. Silva, F. B., Pérez, J. M. C., Taboada, R. A. G., & Alonso, W. S. (2019). Las claves de la Cuarta Revolución Telefónica, F. (2020). Sociedad digital en España 2019. Fundación Telefónica.

## 7.2.- Otros recursos

GAMES FOR CHANGE, I. (01 de septiembre de 2020). Games For Change. Obtenido de <http://www.gamesforchange.org/>

### REVISADO Y CONFORME:

LORENA SILVA BALAGUERA  
Coordinador de grado.

FECHA: 18/07/2022