

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

(curso 2023/24)

Titulación	GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Plan de Estudios	ORDEN ECI/3854/2007, 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 Infantil (BOE 29/12/2007). https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53735-53738.pdf

Asignatura	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN INFANTIL	Créditos ECTS	6
Código	800311	Idioma	Español
Carácter	Optativa	Curso	3º
Módulo			
Materia			

EQUIPO DOCENTE		
Profesor	Email	URL
PAULA GIL RUIZ	pgil@cesdonbosco.com	https://cesdonbosco.com/paula-gil-ruiz/

1.- PRESENTACION

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.

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?

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 infantil, analizar sus posibilidades educativas para diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en la etapa 0-6 años.

2.-COMPETENCIAS

Generales	<p>CG8*.Diseñar, planificar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la escuela como organización educativa, con la flexibilidad exigida en esta etapa.</p> <p>CG9. Conocer y aplicar técnicas para la recogida de información a través de la observación u otro tipo de estrategias para la mejora de la práctica escolar impulsando la innovación.</p> <p>* Competencia que no corresponde a la asignatura según Memoria Verificada UCM pero por la naturaleza de la misma ha sido asignada.</p>
Transversales	<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 al: 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>CT4. Dominar estrategias de comunicación interpersonal en distintos contextos sociales y educativos.</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>CT10. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC en el desarrollo profesional.</p> <p>CT15. Reconocer la mutua influencia entre ciencia, sociedad y desarrollo tecnológico, así como las conductas ciudadanas pertinentes, para procurar un futuro sostenible.</p>
Módulo	<p>CM9.2 Profundizar en los procesos psicológicos y didácticos para la atención a la diversidad en Educación Infantil.</p> <p>CM9.3 Conocer las características de los programas sociopsicoeducativos de apoyo a la población infantil, con especial incidencia en la discapacidad.</p>
Materia	<p>CM9.2.1. Comprender las bases psicológicas, sociológicas y didácticas que fundamentan la atención a la diversidad para potenciar el diseño de una escuela inclusiva.</p> <p>CM9.3.1. Analizar las implicaciones didácticas de una educación intercultural en el contexto del centro.</p> <p>CM13.2.3* Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a esta área.</p> <p>* Competencia que no corresponde a la asignatura según Memoria Verificada UCM pero por la naturaleza de la misma ha sido asignada, y se tendrá en cuenta en la tabla de "Actividades Formativas".</p>

3.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al superar la asignatura se espera que el alumnado:

- Conozca el significado de la cuarta revolución industrial y contextualizarla en el panorama educativo. Desafío educación-profesiones del futuro.
- Profundice en las políticas de digitalización y capacitación digital (Europa, España, Madrid) y entender cómo afecta a la educación
- Adquiera las competencias digitales necesarias para localizar recursos tecnológicos para incorporar al aula de infantil. Conocer sus posibilidades educativas para diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en la etapa de Educación Infantil.

- 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 Infantil

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

5.- METODOLOGÍA DOCENTE

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 ¹ (horas)
Exposición (presencial)	Exposición de los contenidos mediante presentación del profesor de los aspectos esenciales de las materias.	CM1.1.1; CM 1.1.2; CM1.1.3; CM1.2.4; CM 1.1.6; CM 1.2.1; CM 1.2.2.; CM 2.1.2; CM2.1.4; CM 2.1.5; CM 2.1.8; CM 2.1.9	15% 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 1.2.4; CM 1.1.5; CM 1.1.7; CM 2.1.1.; CM 2.1.5; CM 2.1.6; CM 2.1.7	10% de la carga del módulo 115h/ECTS
Tutorías (presencial)	Tutorías iniciales de proceso y finales para el seguimiento de los logros de aprendizaje	CM 2.1.6	2,5% de la carga del módulo 28,75h/ECTS
Trabajos tutelados (no presencial)	Trabajo de campo y realización de proyectos tutelados individuales o en pequeño grupo	CM 2.1.3; CM 2.1.7; CM 2.1.8	10% de la carga del módulo 115h/ECTS
Estudio independiente (no presencial)	Trabajo independiente del alumno para la consulta de bibliografía y el estudio de los contenidos de las materias	CM1.1.1; CM 1.1.2; CM1.1.3; CM1.2.4; CM 1.1.6; CM 1.2.1; CM 1.2.2.; CM 2.1.2; CM 2.1.4; CM 2.1.5; CM 2.1.8; CM 2.1.9; CM 2.1.6	60% de la carga del módulo 690h/ECTS
Campus Virtual (no presencial)	Utilización de las Tic para favorecer el aprendizaje, como instrumento de consulta, tutoría online y foro de trabajo.	CM 2.1.8	2,5% de la carga del módulo 28,75h/ECTS

6.- EVALUACIÓN

6.1. Criterios de Evaluación

Con el objetivo de constatar la adquisición de las competencias descritas, se emplean técnicas de evaluación variadas. Para obtener la nota final aprobada, es necesario alcanzar al menos el 50% de la puntuación máxima en cada una de ellas.

Se tendrá en cuenta la asistencia regular del estudiante (no menos del 75%) para la calificación, tanto en primera como en 2ª convocatoria, de las técnicas de evaluación que requieran presencialidad.

Es decir, aquellas técnicas que evalúan competencias como destrezas de trabajo en equipo, estrategias de comunicación interpersonal y oral, en otras, requieren la participación activa del estudiante en el desarrollo de las clases. Además, por su propio carácter (trabajos y casos prácticos grupales, exposiciones, debates...) no pueden ser realizadas en otro momento ni sustituidas por otras.

El profesor, en el desarrollo de su docencia, podrá incluir requisitos de evaluación para las diferentes técnicas que se detallarán en las plantillas o rúbricas de evaluación pertinentes.

CRITERIOS COMUNES DE CORRECCIÓN

Penalización del plagio o intentos de engaño en las técnicas de evaluación, suponiendo la pérdida de la convocatoria. El docente estimará si precisa aplicar técnicas complementarias en caso de detectarlo.

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



Realización y entrega en fecha y forma establecida las actividades y trabajos encomendados.

Para la cita y referencia de fuentes de información de los trabajos académicos, el alumnado debe seguir las recomendaciones de las normas APA 7º Ed.

Ortografía en los trabajos académicos y en las pruebas escritas: 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.

En los criterios de evaluación, se atenderán las indicaciones que el SQUAE haga llegar al profesorado del alumnado con Necesidad Específica de Apoyo Educativo

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 alumnado de la asignatura

No se recogen trabajos entregados fuera de plazo.

ALUMNOS DE SEGUNDAS Y SUCESIVAS MATRÍCULAS

Para el alumnado de segundas y sucesivas matrículas se tendrán en cuenta los criterios generales de evaluación. Tendrán que presentarse al examen (80%) y realizar un proyecto final (20%)

6.2. Técnicas de Evaluación

TÉCNICA	TIPO DE PRUEBA	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	El alumnado realizará un cuestionario online en el que demostrará sus conocimientos teóricos y prácticos realizados en la asignatura. Examen final tipo test. Cada respuesta correcta suma 0,5 puntos. Cada respuesta errónea no resta	30
Proyectos	Propuesta de unidad didáctica para el área de infantil en pequeños grupos.	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 infantil, tomando como base un vídeo interactivo y basado en un ODS de la Agenda 2030	10

6.3.- 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>

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 Industrial: cómo afectará a los negocios ya las personas*. Libros de Cabecera.

Telefónica, F. (2020). *Sociedad digital en España 2019*. Fundación Telefónica.

7.2.- Otros recursos

GAMES FOR CHANGE, I. Games For Change. <http://www.gamesforchange.org/>

REVISADO Y CONFORME:

MARÍA PACHECO RUIZ
Coordinadora de grado.

FECHA: 19/07/2023