



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: La Tecnología Digital y su Implicación en Educación

Título: Grado en Educación Infantil

Materia: TIC en Educación

Créditos: 6 ECTS

Código: 32GEIN

ÍNDICE

1. Organización general	3
1.1 Datos de la asignatura.....	3
1.2 Equipo docente	3
1.3 Introducción a la asignatura.....	4
1.4 Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2. Contenidos/temario	6
3. Metodología	7
4. Actividades formativas.....	7
5. Evaluación.....	9
5.1 Sistema de evaluación	9
5.2 Sistema de calificación	10
6. Bibliografía	11
6.1 Bibliografía de referencia	11

1. Organización general

1.1 Datos de la asignatura

MÓDULO	Especialización	
	MATERIA	TIC en Educación
	ASIGNATURA	La tecnología digital y su implicación en educación 6 ECTS
Carácter	Optativa	
Curso	Tercero	
Semestre	Tercero	
Idioma en que se imparte	Castellano	
Requisitos previos	Sin requisitos previos.	
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas por crédito	

Profesor/a	<p>Miguel Ángel Comas Parra Doctor Europeo en Educación, comunicación y empresa miguelangel.comas.p@campusviu.es</p>
-------------------	--

1.2 E

quip
o
doce
nte

1.3 Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene por finalidad desarrollar en todos los participantes la competencia didáctica para comprender y analizar la implicación de la tecnología digital que nos trae la Sociedad del Conocimiento y de la Información en el trabajo de aula en la etapa infantil. Asimismo, se espera aportar a los estudiantes aquellas competencias metodológicas que les faciliten comprender los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediados por la tecnología para el trabajo con los más pequeños.

1.4 Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.

CG02 - Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

CG03 - 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.

CG04 - Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.

CG05 - Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

CG06 - Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües. Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión.

CG07 - Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

CG08 - Conocer fundamentos de dietética e higiene infantiles. Conocer fundamentos de atención

V.04

temprana y las bases y desarrollos que permiten comprender los procesos psicológicos, de aprendizaje y de construcción de la personalidad en la primera infancia.

CG11 - 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.

CG12 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura, se espera que el/la estudiante sea capaz de:

R3. Seleccionar críticamente y utilizar la televisión, los videojuegos e Internet como recursos educativos.

R8. Desarrollar el interés por las TIC y mantenerse actualizado para adecuarse a los cambios metodológicos provocados por las nuevas tecnologías aplicadas al aula.

2. Contenidos/temario

- **Unidad competencial 1.** El lenguaje audiovisual, medios audiovisuales y análisis crítico del discurso audiovisual.
- **Unidad competencial 2.** La imagen digital en el contexto educativo de la Educación Infantil.
- **Unidad competencial 3.** El sonido digital en el contexto educativo de la Educación Infantil.
- **Unidad competencial 4.** El vídeo digital en el contexto educativo de la Educación Infantil.
- **Unidad competencial 5.** Televisión y Educación.
- **Unidad competencial 6.** Videojuegos y educación.
- **Unidad competencial 7.** Internet y Educación en Educación Infantil.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos/as estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando, así, el intercambio de experiencias y dudas con el/la docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el/la docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los/as estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas, se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al/la estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el/la estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del/de la estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los/as estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico: sesiones de Contextualización

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el/la profesor de la asignatura, destinadas a la adquisición por parte de los/as estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del/de la estudiante (manual, SCORM y material complementario).

2. Actividades de carácter práctico: sesiones de Learning by doing y Feedback

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el/la profesor de la asignatura, vinculadas con la adquisición por parte de los/as estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con una visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al/a la estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el/la profesor comparte información sobre el progreso académico de los y las estudiantes y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el/la estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los/as estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1 Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	60% ó 40% ó 50%
<p>(*) Actividad de la UC1 Actividad de la UC2 Actividad de la UC3 Actividad de la UC4 (*) <i>Los porcentajes asignados a las actividades de las diferentes unidades competenciales, variarán dependiendo de la ponderación total asignada al portafolio.</i></p>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40% ó 60% ó 50%
<p>La prueba puede contener preguntas tipo test, de respuesta breve o de desarrollo.</p>	

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2 Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el/la docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada, **a criterio de cada profesor/a y nunca de manera obligatoria**, a los/as estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/as estudiantes matriculados/as en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados/as sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1 Bibliografía de referencia

Del Moral Pérez, M. E., y García, L. C. F. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26(1), 97-118. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.44763

Páez, J. J. P., y Veloso, M. B. (2007). Modalidades educativas de la radio en la era digital. *ICONO 14: Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 5(1), 12-37. <https://doi.org/10.7195/ri14.v5i1.378>

Pérez-Rodríguez, M., Ramírez, A., y García, R. (2015). La competencia mediática en educación infantil. Análisis del nivel de desarrollo en España. *Universitas Psychologica*, 14(2), 619-630. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-2.cmei>

Rodríguez, M. I. P., y Pérez, A. G. (2017). Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, (6), 100-117. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.10950>