



## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Recursos tecnológicos en educación
Código	E000004159
Título	<a href="#">Grado en Educación Infantil por la Universidad Pontificia Comillas</a>
Impartido en	Grado en Educación Infantil [Segundo Curso] Grado en Educación Infantil y Grado en Educación Primaria [Segundo Curso]
Cuatrimestre	Anual
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Departamento de Educación, Métodos de Investigación y Evaluación
Horario de tutorías	A partir de cita previa

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Juan Manuel Núñez Colás
Departamento / Área	Departamento de Educación, Métodos de Investigación y Evaluación
Correo electrónico	jmncolas@comillas.edu

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<p>La tecnología se ha convertido en una de las grandes protagonistas de la educación actual. Tecnología como medio y como recurso educativo con grandes posibilidades. Esta nueva realidad ha hecho que el profesorado de todas las etapas educativas haya tenido que adecuar su práctica incorporando las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) a su práctica docente diaria. En el caso de los profesores del futuro, la tecnología y las TIC no han de ser vistas como parte de una realidad a la que deban adaptar su práctica docente, sino que ha de ser entendida como uno de los cimientos principales sobre los que edificar su futura realidad docente. En este contexto nace la presente asignatura, que busca dotar al alumno de todas las competencias requeridas para ello.</p>
<b>Prerequisitos</b>
Sin necesidad de prerequisitos

Competencias - Objetivos
--------------------------



## Competencias

### GENERALES

<b>CGI01</b>	Capacidad de análisis y síntesis	
	<b>RA1</b>	Describe, relaciona e interpreta situaciones y planteamientos sencillos
	<b>RA2</b>	Selecciona los elementos más significativos y sus relaciones en textos complejos
	<b>RA3</b>	Identifica las carencias de información y establece relaciones con elementos externos a la situación planteada
<b>CGI03</b>	Capacidad de organización y planificación	
	<b>RA1</b>	Planifica su trabajo personal de una manera viable y sistemática
	<b>RA2</b>	Se integra y participa en el desarrollo organizado de un trabajo en grupo
	<b>RA3</b>	Planifica un proyecto complejo (ej. Trabajo de fin de grado)
<b>CGI05</b>	Conocimientos generales básicos sobre el área de estudio	
	<b>RA1</b>	Utiliza fuentes primarias sobre las diferentes materias y asignaturas
	<b>RA2</b>	Se interesa por las bases teóricas que sostienen su actuación profesional e identifica autores relevantes
	<b>RA3</b>	Conoce los aspectos clave de las disciplinas básicas que apoyan su formación
	<b>RA4</b>	Se familiariza con experiencias educativas arraigadas y de reconocida calidad y conoce algunas innovaciones relevantes en diferentes lugares
<b>CGI06</b>	Comunicación oral y escrita en la propia lengua	
	<b>RA1</b>	Expresa sus ideas de forma estructurada, inteligible y convincente
	<b>RA2</b>	Interviene ante un grupo con seguridad y soltura
	<b>RA3</b>	Escribe con corrección
	<b>RA4</b>	Presenta documentos estructurados y ordenados
	<b>RA5</b>	Elabora, cuida y consolida un estilo personal de comunicación, tanto oral como escrita, y valora la creatividad en estos ámbitos
<b>CGP08</b>	Trabajo en equipo	



	<b>RA1</b>	Participa de forma activa en el trabajo de grupo compartiendo información, conocimientos y experiencias
	<b>RA2</b>	Se orienta a la consecución de acuerdos y objetivos comunes
	<b>RA3</b>	Contribuye al establecimiento y aplicación de procesos y procedimientos de trabajo en equipo
	<b>RA4</b>	Maneja las claves para propiciar el desarrollo de reuniones efectivas
	<b>RA5</b>	Desarrolla su capacidad de liderazgo y no rechaza su ejercicio
<b>CGS11</b>	Capacidad de aprender	
	<b>RA1</b>	Se muestra abierto e interesado por nuevas informaciones
	<b>RA2</b>	Cambia y adapta sus planteamientos iniciales a la luz de nuevas informaciones
	<b>RA3</b>	Muestra curiosidad por las temáticas tratadas más allá de la calificación
	<b>RA4</b>	Establece relaciones y elabora síntesis propias sobre los contenidos trabajados
<b>CGS14</b>	Preocupación por la calidad	
	<b>RA1</b>	Se orienta la tarea y a los resultados
	<b>RA2</b>	Tiene método en su actuación y la revisa sistemáticamente
	<b>RA3</b>	Profundiza en los trabajos que realiza
	<b>RA4</b>	Muestra apertura a la innovación y al trabajo colaborador
<b>CGS15</b>	Comprensión de las culturas y las costumbres de otros países	
	<b>RA3</b>	Propicia contextos relacionales inclusivos ante la diversidad
<b>ESPECÍFICAS</b>		
<b>CEC04</b>	Capacidad para utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y la comunicación	
	<b>RA1</b>	Conoce los recursos básicos que ofrecen las TICs y los maneja adecuadamente a nivel de usuario
	<b>RA2</b>	Programa las actividades de enseñanza y aprendizaje incorporando de forma explícita y diferenciada las TICs



	<b>RA3</b>	Identifica críticamente los riesgos y las posibilidades educativas que ofrecen las TICs
<b>CEC12</b>	Capaz de generar expectativas positivas sobre el aprendizaje y el progreso integral del niño	
		Juzga con precaución los datos negativos provenientes de los alumnos y las alumnas que inducirían expectativas negativas y procura que no se traduzcan en conductas docentes debilitadoras para ellos
	<b>RA2</b>	Comunica con sus acciones que confía en la capacidad de todos y cada uno para aprender el máximo posible en función de las propias posibilidades
	<b>RA3</b>	Otorga de forma permanente un 'feed-back' cualitativo que permite la corrección de los errores y el afianzamiento de las buenas consecuencias
<b>CEC16</b>	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad) en el desarrollo de su labor educativa	
	<b>RA1</b>	Enumera diversas soluciones o alternativas ante algún problema educativo
	<b>RA2</b>	Evalúa de forma sistemática todas las ideas que se le ocurren para solucionar algo
	<b>RA3</b>	Identifica posibles problemas o dificultades de forma razonada y razonable donde otras personas no los ven
<b>CEIN55</b>	Saber utilizar el juego como recurso didáctico en la edad infantil, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos	
	<b>RA1</b>	Conoce el valor del juego como el lenguaje principal de los niños y niñas de estas edades, así como la relevancia de éste como recurso metodológico por excelencia en esta etapa educativa
<b>CEIN57</b>	Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas en la etapa de Educación Infantil	
	<b>RA1</b>	Conoce las repercusiones de los lenguajes audiovisuales actuales en los niños y niñas (videojuegos, televisión, películas)
	<b>RA2</b>	Elabora y desarrolla experiencias de aprendizaje dirigidas a la alfabetización audiovisual del alumnado

## BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

### Contenidos – Bloques Temáticos

#### Bloque 1: Introducción



Conceptos generales sobre TIC. Aportaciones de las TIC a la educación

## **Bloque 2: Herramientas, aplicaciones y materiales digitales y multimedia**

Herramientas, aplicaciones y materiales digitales y multimedia de utilidad para el docente. Evaluación de su calidad

Creación del propio material TIC

## **Bloque 3: Las TIC en los procesos de Innovación Educativa**

Cambio de roles y nuevos perfiles en alumnos y profesores

Competencias TIC en alumnos y profesores

Utilización didáctica de las TIC y su relación con las metodologías activas

## **Bloque 4: Comunicación y RRSS en Educación**

Concepto, tipología y uso.

La identidad digital de alumnos, docentes, centros e instituciones

## **Bloque 5: legislación y accesibilidad**

Accesibilidad, usabilidad y conceptos asociados

Legislación educativa en relación a las TIC

## **METODOLOGÍA DOCENTE**

### **Aspectos metodológicos generales de la asignatura**

La metodología será eminentemente práctica y en contacto continuo con dispositivos, aplicaciones y herramientas. Se combinarán explicaciones del docente con actividades individuales y grupales dentro y fuera del aula. Se pretende que el alumno adquiera un nivel de competencia digital que le permita desenvolverse con soltura en el entorno digital en el que desarrollará su labor

### **Metodología Presencial: Actividades**

- Exposiciones por parte del profesor
- Desarrollo de la materia en forma de ABP (aprendizaje basado en proyectos)
- Actividades prácticas
- Realización de materiales TIC
- Reflexiones en el aula
- Debates, preguntas y respuestas, etc.
- Tutoría académica



- Trabajos en pequeños grupos (Aprendizaje Cooperativo)
- Flipped Classroom
- Trabajo en grupo

### Metodología No presencial: Actividades

- Estudio de la materia
- Preparación de los trabajos
- Consulta bibliográfica
- Lecturas
- Realización de actividades TIC
- Trabajo en grupo de carácter colaborativo
- Actividades de generación de material colectivo
- Búsqueda de recursos

### RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES				
Lecciones magistrales	Ejercicios prácticos/resolución de problemas	Seminarios y talleres (casos prácticos)	Trabajos grupales	
52.00	4.00	2.50	2.50	
HORAS NO PRESENCIALES				
Ejercicios prácticos/resolución de problemas	Seminarios y talleres (casos prácticos)	Trabajos individuales	Trabajos grupales	Estudio personal y documentación
4.00	8.00	29.00	11.00	67.00
<b>CRÉDITOS ECTS: 6,0 (180,00 horas)</b>				

### EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Examen Primer Parcial teórico-práctico Examen Caso práctico Segundo Parcial	Superar con más de 5	50
Porfolio Digital Glosario Compartido Pizarra Digital Presentaciones APPS		



Video Educativo y otras herramientas de MK	La entrega de todos ellos	50
Entornos compartidos y colaborativos		
RRSS y Community Management		
WebQuest		
StoryTelling		
Programación y entornos Windows		

## Calificaciones

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria el alumno deberá realizar todas las actividades objeto de evaluación. En caso de no asistencia a clase, el alumno deberá recuperar las actividades realizadas. Se ha de obtener una calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los apartados objeto de evaluación para poder superar la asignatura.

Para poder superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria el alumno deberá superar todas las actividades objeto de evaluación del curso. En caso de no haber realizados alguna/s actividad/es previamente, o no haberlas superado, el alumno deberá recuperarlas de cara a la convocatoria extraordinaria, debiendo obtener de forma global una calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los apartados objeto de evaluación.

## PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Las actividades serán especificadas a comienzo de curso por parte de los profesores de la asignatura a su alumnado.		

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

### Bibliografía Básica

UNESCO (2011). Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TIC (UNESCO ICT Competency Framework for Teachers). UNESCO Ed.: París.

Davis, N. (2017). Digital Technologies and Change in Education: The Arena Framework, 1st Edition. Routledge: London.

### Bibliografía Complementaria

Gardner, H., y Davis, K. (2014). La generación app [The App Generation]. Editorial Paidós: Barcelona.



# COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**GUÍA DOCENTE  
2020 - 2021**

Castañeda, L. y Adell, J. (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en Red. Editorial Edutec.

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)