

26519 - Materiales y recursos didácticos

Información del Plan Docente

Año académico	2018/19
Asignatura	26519 - Materiales y recursos didácticos
Centro académico	107 - Facultad de Educación 202 - Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación	303 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil 302 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil 301 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil
Créditos	6.0
Curso	2
Periodo de impartición	Segundo Semestre
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

- Conocer el vocabulario, conceptos y teorías específicos de la tecnología educativa.
- Conocer los principales elementos tecnológicos utilizables como recursos didácticos en el ejercicio docente.
- Conocer las aplicaciones de los citados recursos didácticos, así como su adecuado uso y aprovechamiento en la enseñanza.
- Elaborar material didáctico que contemple la utilización integrada de las TIC.
- Dominar la búsqueda y selección de recursos didácticos en Internet.
- Discriminar entre propuestas digitales adecuadas o inadecuadas para la docencia.
- Saber utilizar herramientas de la denominada "Web 2.0", especialmente aquellas en las que pueda encontrarse alguna finalidad educativa.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La importancia del conocimiento de las TIC para el maestro es fundamental en la escuela actual. Además de las tecnologías convencionales, las aulas tienden a estar equipadas con pizarras digitales, los alumnos a utilizar ordenadores portátiles permanentemente y los profesores a integrar en el currículo de sus asignaturas actividades y contenidos para los que son necesarios el ordenador, la red Internet u otras TIC. Las administraciones públicas

26519 - Materiales y recursos didácticos

comparten esta visión. Los más aventurados opinan que el ordenador sustituirá al cuaderno tradicional y a los libros de texto en las aulas. Junto a esto, el maestro debe comprender los lenguajes audiovisuales, hacerlos entender a sus alumnos, y desarrollar en ellos las actitudes y valores adecuados para que las TIC se utilicen de forma cívica y responsable, fomentando su aprovechamiento como acercamiento al aprendizaje y combatiendo las consecuencias indeseables derivadas de su mal uso.

1.3.Recomendaciones para cursar la asignatura

Se debe adoptar una actitud que favorezca la reflexión, la creatividad y el pensamiento crítico constructivo ante los contenidos de la asignatura, que ayude a conseguir un aprendizaje más profundo.

Dado que existe una parte práctica que exige la utilización de tecnologías y, en concreto de la informática educativa, resulta imprescindible comenzar la asignatura teniendo ya dominadas las competencias sobre el manejo básico del ordenador.

2.Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

(CG 7). Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

(CG 11). 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 y docentes. Seleccionar los recursos educativos más adecuados para cada situación.

(CT 9). Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.

(CE 21) Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de enseñanza -aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.

(CE 28) Conocer experiencias internacionales y ejemplos de prácticas innovadoras en educación infantil.

(CE 41) Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.

(CE 54) Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

(CE 56) Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas. Promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.

(CE 66) Saber utilizar las TICs en los ámbitos personal y educativo.

26519 - Materiales y recursos didácticos

CG.- Competencias Generales (Memoria de verificación del título)

CT.- Competencias Transversales

CE.- Competencias específicas.

2.2.Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1. Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil.
2. Lleva a cabo aplicaciones prácticas específicas de la tecnología dentro y fuera del aula y referidas a las áreas y al juego en educación infantil
3. Busca y encuentra recursos educativos eficaces en Internet y realizar un análisis de diversos aspectos de los mismos
4. Elabora materiales digitales para el aprendizaje (incluyendo interactivos y online).
5. Analiza aplicaciones y experiencias desarrolladas con las TIC, desde la perspectiva educativa o desde la social y las aplica al contexto de su aula.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Además de la importancia que las TIC tienen en la sociedad actual y que los niños conviven con ellas desde las primeras edades, la asignatura se ocupa de todo tipo de recursos, en especial aquellos que tienen una potencialidad lúdica y de aprendizaje a través del juego.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

En esta materia se evalúan todas las actividades que realizan los estudiantes. En un modo u otro pasan a formar parte de la calificación final.

A continuación se presenta una tabla con las actividades que se evaluarán :

Prueba escrita	<ul style="list-style-type: none">- Pregunta semi estructurada que integra los contenidos de la materia.- 30 preguntas. Prueba objetiva en la que se tendrá en cuenta el
-----------------------	---

26519 - Materiales y recursos didácticos

	factor azar.
Portafolio	- Exposición PDI - Elaboración material para APS - Prácticas

Por acuerdo del Consejo de Departamento de fecha 6-6-14, al menos el 50% de la prueba escrita será común en todos los grupos del mismo centro.

Criterios de evaluación

La evaluación que se propone es formativa, es decir, el estudiante será informado de sus logros de cuantas actividades realice, pero la calificación se realizará de modo final.

Criterios de calificación y requisitos para aprobar la asignatura

Es necesario aprobar las dos partes (prueba escrita y portafolio) para superar la asignatura.

A continuación se presenta la tabla con las actividades que se evaluarán y el porcentaje que aportan a la calificación final:

Prueba escrita	- Pregunta semi estructurada que integra los contenidos de la materia.(1 punto) - 30 preguntas. Prueba objetiva en la que se tendrá en cuenta el factor azar.(4 puntos)	50%
Portafolio	- Exposición PDI (0,5 puntos) - Elaboración material para APS (3 puntos) - Prácticas (1,5 puntos)	50%

Prueba global y segunda convocatoria

La evaluación de la asignatura se acoge a una modalidad única, sin distinción alguna entre una evaluación continua y una prueba global. Los resultados, criterios y requisitos de evaluación arriba especificados se aplicarán a todos los estudiantes con independencia de sus circunstancias para cursar la asignatura (asistencia regular, asistencia irregular o

26519 - Materiales y recursos didácticos

inasistencia).

El mantenimiento de los resultados de la evaluación de la asignatura entre la primera y la segunda convocatoria será establecido en la planificación y diseño de la asignatura por los profesores responsables, atendiendo a las coyunturas y las especificidades del desarrollo de la docencia para cada curso académico.

Quinta y sexta convocatoria

Los estudiantes de quinta y sexta convocatoria deben estar en conocimiento de que su evaluación se realiza ante un tribunal, no pudiendo renunciar a este derecho. No obstante, podrán optar, previa solicitud, por realizar la prueba junto con el resto de estudiantes del grupo y posteriormente introducirla en un sobre para su entrega al tribunal (art. 23 del Acuerdo de 22 de diciembre de 2010, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje de la Universidad de Zaragoza).

En cualquiera de los dos casos se aplicarán los mismos criterios y requisitos de evaluación especificados como ordinarios y generales para la asignatura.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

- El estudio del temario.
- La investigación de recursos educativos en Internet.
- La elaboración de materiales digitales con software adecuado.
- La realización de lecturas referidas a la temática.
- La realización de un conjunto de prácticas orientadas a la alfabetización digital.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Actividades presenciales (40% de HT) = 60 horas

- Clases teóricas y discusión (A) (24% de HT) = 36 horas
- Clases prácticas (B) (6% de HT) = 2 horas
- Exposiciones en PDI (E) (8% de HT) = 3 horas
- Tutorías obligatorias individuales o en grupo (1%) = 1 horas
- Examen final (1%) = 1 hora.

Actividades no presenciales (60% de HT) = 90 horas

- Estudio y trabajo autónomo individual (G) = 40 horas
- Elaboración de trabajos de grupo (C+E) = 30 horas
- Elaboración del portafolio de prácticas (D) = 10 horas

26519 - Materiales y recursos didácticos

- Lecturas y recensión de libros o documentos específicos de la asignatura (AB) = 10 horas.

4.3. Programa

Bloques de contenido y temporalización

Tema 1.- Conceptos tipos y clasificaciones de recursos. (5 horas)

Tema 2.- El juego. El juego y el desarrollo infantil. Teorías del juego. Objetivos y modalidades de la animación infantil. Clasificación de los juegos. Juegos tradicionales, videojuegos, etc. Implementación de actividades lúdicas. (10 horas)

Tema 3.- El espacio. Los rincones. Diseño y organización de rincones y zonas de juegos interiores y exteriores. (10 horas)

Tema 4.- La sociedad del conocimiento (5 horas)

Tema 5.- Alfabetización informática. Internet. Tic y Educación. Productos educativos multimedia para el aula. presentaciones, páginas Web, e-book, tutoriales interactivos, vídeo digital, podcast, enciclopedias electrónicas, kits de construcción, simuladores, blogs, wikis, redes sociales y entornos colaborativos, conocimiento compartido, videoconferencia, pasatiempos educativos, webquest, foros, buscadores, etc. Conceptos de "interactividad" y "navegación". (10 horas)

Tema 6.- La Televisión. Valores y e-adicciones en la televisión, juegos, videoconsolas y redes sociales. La tecnocultura (10 horas)

Tema 7.- Tablets, PDI. La interactividad y la colaboración. (10 horas)

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

- Clases teóricas en gran grupo (completo): 3h/semana a lo largo de todo el cuatrimestre hasta completar 36 horas.
- Clases prácticas en grupos reducidos (mitad del grupo): 2h consecutivas/semana hasta completar 24 horas.
- Entrega de trabajo individual (elaboración de material didáctico en formato digital): Fecha límite el final del periodo lectivo del cuatrimestre.
- Entrega del portafolio de prácticas: Fecha límite el final del periodo lectivo del cuatrimestre.
- Exposición de la clase realizada con PDI: Últimas horas lectivas del cuatrimestre.
- Examen final: Junio (en primera convocatoria) y Septiembre (en segunda convocatoria).

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

[BB: Bibliografía básica / BC: Bibliografía complementaria]

26519 - Materiales y recursos didácticos

- BB** Aparici, Roberto.. Lectura de imágenes en la era digital / R. Aparici, Agustín García Matilla . Madrid : Ediciones de la T... 2008.
- BB** El juego infantil y su metodología / María Cruz Pecci Garrido [et al.] ; revisión técnica, María Amor La Haba Panadero. [Madrid [etc.] : McGraw Hill, D. L. 2010
- BB** Las TIC en la educación / Jorge Javier Castellanos ... [et al. ed.] Madrid : Anaya, 2011
- BB** Martínez i Pérez, Irene. Manual imprescindible de la escuela en tus manos : panorama, instrumentos y propuestas / Irene Salomé Martínez Pérez, Javier Suñe Suñe. Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2011
- BB** Orihuela Colliva, José Luis. La revolución de los blogs : cuando las bitácoras se convirtieron en el medio de comunicación de la gente / José Luis Orihuela Colliva . Madrid : La Esfera de los Libros, 2006
- BB** Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento : coordinadores, Manuel Cebrián de la Serna, María Jesús Cebrián Arrufat . [1ª ed.] Madrid : Pirámide, 2011
- BB** Romero, Rosalía. Tecnologías en los entornos de infantil y primaria / Rosalía Romero, Pedro Román, Mª del Carmen Llorente . [1ª ed.] Madrid : Síntesis, D. L. 2009