

26519 - Materiales y recursos didácticos

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22

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: 301 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil

302 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil

303 - Graduado en Magisterio en Educación Infantil

Créditos: 6.0

Curso: 2

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

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

- Conocer los principales recursos utilizables en el ejercicio docente, así como reflexionar sobre su adecuado uso y aprovechamiento en la enseñanza y el aprendizaje.
- Dominar la búsqueda, identificación y selección de recursos didácticos para contextos educativos concretos.
- Comprender qué es el juego y su relación con la Educación Infantil, sabiendo buscar, identificar y seleccionar juegos adecuados al momento evolutivo y necesidades de los niños y niñas.
- Analizar el espacio educativo de infantil y saber diseñar ambientes de aprendizaje.
- Conocer vocabulario, conceptos y teorías específicos de la tecnología educativa en el marco de la Sociedad de la Información y el Conocimiento.
- Elaborar material didáctico que contemple la utilización integrada de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>). El hecho de que a través de la asignatura se analicen diferentes formas de entender y desarrollar la educación infantil a través de sus recursos didácticos, entronca con el análisis de cómo la escuela puede contribuir a un desarrollo sostenible y a una educación transformadora, así como sobre la complejidad de los discursos socioeducativos. Todo ello hace que se relacione con la finalidad misma de los ODS. Más específicamente, con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible: ODS 3 Salud y bienestar, ODS 4 Educación de calidad, ODS 5 Igualdad de género, ODS 16 Paz, justicia e Instituciones sólidas.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Ser maestra o maestro de Educación Infantil significa ayudar a crecer a cada niño o niña, lo haremos mucho mejor si conocemos y sabemos aplicar los Recursos didácticos de los que disponemos, así como si creamos otros nuevos.

Debemos tener en cuenta que los niños y niñas generan sus primeras vivencias e ideas de la realidad en contacto con el medio y las personas que le rodean, por ello es imprescindible conocer y reflexionar sobre los espacios educativos más frecuentes en Educación Infantil. El espacio está lleno de mensajes silenciosos, por lo que saber repensar y rediseñar los escenarios educativos, creando nuevos ambientes, es fundamental como competencia docente.

El fenómeno del juego en el currículo de Educación Infantil se muestra tanto como método de enseñanza (a través de procesos y contextos lúdicos) como contenido de aprendizaje (promocionando el hábito de jugar, el disfrute, etc.). En esta asignatura se aborda el juego de forma profunda en todas sus manifestaciones.

En este marco, el docente debe comprender los lenguajes audiovisuales, hacerlos entender a su alumnado, y desarrollar en ellos y ellas las actitudes y valores adecuados para que las TIC y las TAC se utilicen de forma cívica y responsable, fomentando su aprovechamiento como acercamiento al aprendizaje y combatiendo las consecuencias indeseables derivadas de su mal uso.

El sentido de esta asignatura en el Grado se puede ver por su coordinación vertical y horizontal. Respecto a la vertical, se enmarca en el segundo curso, es decir, se parte de las competencias y conocimientos del primer curso. Más concretamente se desarrollan los fundamentos pedagógicos trabajados en "Escuela infantil como espacio educativo", y "El maestro en la escuela infantil". El diseño de esta asignatura también tiene en cuenta las asignaturas que se verán en tercer curso del Grado, como "La escuela de educación infantil" y "Prácticas escolares II". Respecto a la coordinación horizontal de segundo curso del Grado, la asignatura tiene un sentido complementario a los contenidos específicos que se abordan en asignaturas de Didácticas específicas como pueden ser "Didáctica de las Matemáticas" o "Las Ciencias de la Naturaleza en la Educación Infantil".

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

El estudiantado deberá adoptar una actitud que favorezca la reflexión, la creatividad y el pensamiento crítico 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...

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.

CG07 - Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación 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 y docentes.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CT01 - Integrar las competencias de las diferentes materias para orientar el Trabajo de Fin de Grado y poder aplicar los conocimientos a la práctica profesional.

CT02 - Entender el aprendizaje como un hecho global, complejo y trascendente, diseñando y desarrollando situaciones que atiendan a la diversidad del alumnado y lo impliquen en su aprendizaje y su trabajo.

CT03 - Gestionar y autorregular la progresión de los aprendizajes adaptándose a nuevas situaciones e interrelacionando saberes para elaborar otros nuevos.

CT04 - Trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferentes roles dentro del grupo.

CT05 - Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.

CT06 - Desarrollar la capacidad de comunicar para enseñar en la propia lengua y en otra u otras lenguas europeas.

CT07 - Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión.

CT08 - Buscar, gestionar, procesar, analizar y comunicar la información de manera eficaz, crítica y creativa.

CT09 - Comprender y reflexionar sobre la práctica educativa en entornos rurales.

CT10 - Desarrollar, gestionar, procesar y analizar los procesos relacionados con la investigación aplicada a educación.

CE09 - Adquirir recursos para favorecer la inclusión educativa de todas y todos los estudiantes.

CE13 - Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.

CE20 - Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes.

CE21 - 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.

CE22 - Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

CG.- Competencias Generales CB.- Competencias Básicas 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 dentro y fuera del aula y referidas a las áreas de Educación Infantil.
3. Elabora materiales para el aprendizaje (incluyendo interactivos y online).
4. Busca y encuentra recursos educativos eficaces en Internet y realiza un análisis de diversos aspectos de los mismos.
5. Analiza aplicaciones y experiencias desarrolladas con las TAC desde la perspectiva educativa o desde la social y las aplica al contexto de su aula.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

La asignatura se ocupa del estudio de todo tipo de recursos didácticos, en especial aquellos que tienen una potencialidad lúdica y de aprendizaje a través del juego. Todo esto enmarcado en el contexto social actual, global y digitalizado, en las que los niños y niñas conviven con las TAC desde las primeras edades.

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 asignatura se evalúan todas las actividades que realizan los y las 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 Teórica	Examen oral o escrito
Portafolio	- Trabajos vinculados a las clases prácticas - Trabajos dirigidos

Por acuerdo del Consejo de Departamento de fecha 06/06/2014, 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. La calificación de la asignatura se realizará de forma sumativa.

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 Teórica	Examen oral o escrito	40%
Portafolio	- Trabajos vinculados a las clases prácticas - Trabajos dirigidos	60%

Prueba global y segunda convocatoria

Los y las estudiantes podrán solicitar la realización de una evaluación global para la superación de la asignatura. En este caso, no existirá la posibilidad de evaluación formativa y consistirá en la realización de la prueba teórica final y la entrega de portafolio determinado por los y las docentes.

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 el profesorado responsables, atendiendo a las coyunturas y las especificidades del desarrollo de la docencia para cada curso académico.

Quinta y sexta convocatoria

Los y las 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 las siguientes estrategias metodológicas:

- Sesiones expositivas
- Estudio del temario
- Investigación de recursos educativos.
- Elaboración de materiales educativos.
- Realización de lecturas referidas a la temática.
- Realización de un conjunto de prácticas orientadas a la alfabetización digital.
- Presentación oral y debate de trabajos.
- Trabajo por proyectos (pudiendo desarrollarse de tipo Aprendizaje y Servicio).

Esta asignatura permite desarrollar una metodología interdisciplinar. Para ello, podrá realizarse un trabajo conjunto con asignaturas de la titulación del mismo curso, pertenecientes tanto a las áreas de Didáctica y Organización Escolar (DOE) y Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación (MIDE), como a las áreas de Didácticas Específicas.

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.

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

Se contemplan salidas a centros educativos, ludotecas o centros tecnológicos, para el análisis, identificación y elaboración de recursos didácticos, por lo que se puede requerir desplazamientos.

4.3. Programa

Bloques de contenido

B1.- Conceptos tipos y clasificaciones de recursos.

B2.- El juego. El juego y el desarrollo infantil. Teorías del juego. Objetivos y modalidades de la animación infantil. Clasificación de los juegos. Implementación de actividades lúdicas.

B3.-El espacio.Los rincones.Diseño y organización de rincones y zonas de juegos interiores y exteriores.

B4.- La sociedad del conocimiento. Alfabetización informática. TAC y Educación. Productos educativos multimedia para el aula. Presentaciones, tutoriales interactivos, vídeo digital, podcast, blogs, wikis, redes sociales y entornos colaborativos. conocimiento compartido. plataformas de trabajo para almacenar v compartir contenidos multimedia. Abuso de las TAC y "adicción a las pantallas" en la primera infancia, valores y orientación sobre estas e-adicciones.

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

ACTIVIDAD FORMATIVA HORAS PRESENCIALIDAD

- Clases magistrales: 34 (100% presencialidad).
- Clases prácticas: 16 (100% presencialidad).
- Trabajo dirigido: 15 (20% presencialidad).
- Estudio individual: 80 (0% presencialidad).
- Pruebas de evaluación 5 (100% presencialidad).

Las fechas de entrega de ejercicios prácticos y trabajos dirigidos será acordado por el profesorado responsable en el inicio de las clases lectivas.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=26519>