



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *La tecnología digital y su implicación en Educación*

Título: *Grado en Educación Primaria*

Materia: *Especialista en TIC en Educación*

Créditos: 6 ECTS

Código: 41GEPR

Curso: 2021-2022

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	8
3.	Metodología	8
4.	Actividades formativas	9
5.	Evaluación.....	11
5.1.	Sistema de evaluación	11
5.2.	Sistema de calificación.....	12
6.	Bibliografía.....	13
6.1.	Bibliografía de referencia	13
6.2.	Bibliografía complementaria	13

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Optativas
MATERIA	Especialista en TIC en Educación
ASIGNATURA	<i>La tecnología digital y su implicación en Educación</i> 6 ECTS
Carácter	Optativo
Curso	Tercero
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas (Supone una dedicación total aproximada de 150 horas)

1.2. Equipo docente

Profesora	Dra. Dña. Eneritz López Martínez <i>Dra. en Educación Artística (UB) y Licenciada en Historia del Arte (UPV/EHU)</i> eneritz.lopez@campusviu.es
------------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

Es indudable que un docente de educación primaria debe desplegar algunas habilidades clave como la empatía o la comunicación para llevar a buen puerto su labor formativa, además de ser comprensivo, dinámico y, por supuesto, utilizar el sentido del humor. Hoy en día, además también debe tener en su “caja de herramientas” un montón de estrategias relacionadas con el buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Además, al ser un ámbito en constante evolución, es muy recomendable mantenerse al día y tener una actitud positiva de predisposición ante los cambios. Bien es cierto que los dispositivos electrónicos de cualquier índole -especialmente aquellos que se utilizan en la educación- son cada vez más intuitivos y de fácil manejo, pero es importante tener ganas de utilizarlas en el aula con sensatez.

Siendo así, en esta asignatura -titulada “La tecnología digital y su implicación en la educación”-, se pone el énfasis en las aún denominadas Nuevas Tecnologías (aunque algunas ya las llevamos usando más de dos décadas) y ofrece ideas y pautas de cómo se pueden usar dentro del aula, evitando abusar de su presencia y/o utilizarlas del modo análogo a los recursos y materiales tradicionales, ¿de qué nos sirve tener una PDI si vamos a seguir usándola con las pizarras de toda la vida?

Concretamente en esta asignatura se verán las posibilidades educativas de internet y los videojuegos, así como el impacto de la televisión en los niños/as de 6 a 12 años, pasando por la pertinencia del uso educativo de la radio (haciendo especial hincapié en el formato podcast) o destacando, entre otras cuestiones, la necesidad acuciante de desarrollar en las aulas de primaria una alfabetización audiovisual actualizada que permita una relación crítica y situada con un contexto hipervisual que cada vez está más plagado de dispositivos digitales.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB.1. - 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.

CB.2. - 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.

CB.3. - 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.

CB.4. - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB.5. - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CG.1.- Capacidad para comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza/aprendizaje en particular.

CG.2.- Capacidad para reconocer las características cognitivas, emocionales y conductuales de cada etapa del niño(a) en edad escolar.

CG.3.- Capacidad para estimular y valorar el esfuerzo y la constancia en los (las) estudiantes.

CG.4.- Capacidad para identificar u planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.

CG.5.- Capacidad para diseñar y planificar la actividad docente en contextos multiculturales y, en general, de diversidad, atendiendo a la igualdad de género, la equidad y el respeto a los Derechos Humanos.

CG.6.- Capacidad para utilizar como herramientas de trabajo habituales las tecnologías de la información y comunicación en las actividades de enseñanza y aprendizaje.

CG.7.- Capacidad para fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, identificando en fase precoz problemas de conducta y resolviéndolos mediante técnicas psicopedagógicas apropiadas.

CG.8.- Capacidad para desempeñar la función tutorial.

CG.9.- Capacidad para trabajar en equipo como condición necesaria para la mejora de la actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias.

CG.10.- Capacidad para colaborar con los restantes sectores de la comunidad educativa y con el entorno y, en particular, con las familias del alumnado.

CG.11.- Capacidad para asumir la dimensión ética del maestro(a), potenciando en el alumnado una actitud de ciudadanía respetuosa y responsable.

CG.12.- Capacidad para asumir que la profesión docente es un proceso de aprendizaje permanente que, además, está comprometido con la calidad y la innovación.

CG.13.- Capacidad para asumir la necesidad de desarrollo profesional continuo, mediante la autoevaluación de la propia práctica.

CG.14.- Capacidad para participar en proyectos de investigación relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, introduciendo propuestas de innovación encaminadas a la mejora de la calidad educativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1.- Capacidad para el empleo de una segunda lengua (inglés) en la docencia de materias específicas.

CE.2.- Capacidad para el empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la docencia de materias específicas.

CE.4.- Capacidad para generar climas escolares integradores en los que las relaciones estén basadas en el respeto, la tolerancia y la solidaridad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.ESP. Edu.TIC.10. Promover actitudes positivas hacia el uso de las TIC.

C.ESP. Edu.TIC.11. Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes del impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas.

C.ESP. Edu.TIC.12. Identificar los cambios metodológicos derivados del uso de las TIC

C.ESP. Edu.TIC.13. Adquirir conocimientos y destrezas de los recursos informáticos y tecnológicos para la gestión del centro escolar.

C.ESP. Edu.TIC.14. Aplicar los conocimientos y destrezas del uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje

C.ESP. Edu.TIC.15. Diseñar y desarrollar recursos y materiales didácticos multimedia

C.ESP. Edu.TIC.16. Adquirir habilidades y estrategias de comunicación y trabajo colaborativo a través de las TIC.

C.ESP. Edu.TIC.17. Utilizar las TIC para el desarrollo profesional.

C.ESP. Edu.TIC.18. Formar y asesorar al resto de los miembros de la comunidad educativa en el uso de las TIC.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

- Promover actitudes positivas hacia el uso de las nuevas tecnologías.
- Adquisición de los conocimientos y destrezas como usuarios de los recursos informáticos y tecnológicos existentes en el ámbito educativo.
- Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y de la televisión en la infancia (6-12 años).
- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes del impacto social y educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

- Adquisición de conocimientos y destrezas para usar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.
- Ser capaces de programar y desarrollar materiales didácticos digitales.
- Ser capaz de estimular al alumno hacia este nuevo campo educativo, fomentando su creatividad en la creación de nuevos recursos educativos mediante TIC.
- Adquisición de las habilidades y estrategias de comunicación y de trabajo colaborativo a través de espacios y redes virtuales.
- Ser capaces de formar y asesorar al resto de miembros de la comunidad educativa como usuarios de las tecnologías de la información y la comunicación

2. Contenidos/temario

Contenidos según Unidades Competenciales y en relación con los temas del manual de la asignatura:

1.- UNIDAD COMPETENCIAL 1

Punto 1.1 del Tema 1 del manual de la asignatura: ¿Qué ha supuesto la irrupción de las TIC en el sistema educativo?

Punto 2.1 del Tema 2 del manual de la asignatura: Imagen digital.

Punto 2.3 del Tema 2 del manual de la asignatura: El vídeo como herramienta educativa.

2.- UNIDAD COMPETENCIAL 2

Tema 3 del manual de la asignatura: Televisión y educación

- La televisión educa a todo el mundo
- Televisión educativa y cultural
- Educar en y con la televisión
- El alumno de primaria como telespectador
- ¿Qué tipo de televisión les gusta a los niños?
- “Barrio sésamo”: un ejemplo de la TV educativa infantil
- Las posibilidades de la TV digital

3.- UNIDAD COMPETENCIAL 3

Punto 2.4 del tema 2 del manual de la asignatura: ¿Generaciones multipantalla?, ¿Nativos digitales?: Reflexionando sobre el uso de las tecnologías en la educación

Tema 4 del manual de la asignatura: Internet como facilitador de herramientas educativas

Punto 2.2 del Tema 2 del manual de la asignatura: Sonido digital (especialmente lo relativo a la radio educativa y a los *podcasts*)

4.- UNIDAD COMPETENCIAL 4

Punto 1.2 del Tema 1 del manual: Innovar no siempre supone usar la última tecnología

Punto 1.3 del Tema 1 del manual: Nuevas formas de comunicación en un contexto hipertecnológico

Tema 5 del manual: Aprovechamiento educativo de los videojuegos

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 Grado de Educación Primaria, en la asignatura de “La tecnología digital y su implicación en la educación” se impartirán en directo 10 sesiones de 2 horas, las cuales quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos 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 la docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por la docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. En el caso concreto de esta asignatura de se impartirán contenidos teóricos (los cuales están reflejados en el manual) y, en el ámbito de las clases prácticas (*Learning by doing*) se podrán en marcha las nociones necesarias para abordar la realización de las tareas del portafolio, realizando ensayos o poniendo ejemplos de lo solicitado, así como resolviendo posibles dudas al respecto.

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

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de la asignatura “La tecnología digital y su implicación en la educación”, se han programado 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. Clases teóricas: 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. Engloba las sesiones de discusión y debate, Seminarios y las actividades guiadas.

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 del alumno y en grupo

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 (Examen)

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

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teóricas	27	100
Sesiones de discusión y debate	7,2	100
Tutorías	6	100
Seminarios	6	100
Actividades guiadas	9	100
Trabajo autónomo en grupo	3,6	50
Exámenes	1,2	100
Trabajo autónomo del alumno	90	0

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*	40 %
<i>Colección de tareas vinculadas a cada U.C., que son resultado de trabajo propio del alumnado dirigido por la profesora. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</i>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final (examen online)*	60 %
<i>El examen final consiste en 4 preguntas abiertas de comprensión a responder en unas 14 líneas (1 pregunta correspondiente a cada UC). Cada pregunta vale 2,5 puntos. Para su realización el alumnado cuenta con un máximo de 90 minutos.</i>	

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

*** Tres faltas ortográficas graves o muy graves en cada prueba escrita supondrán el suspenso automático de la actividad o prueba presentada.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por la docente, a través del Campus Virtual, al comienzo 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 alumnado dispondrá en el campus de una **rúbrica detallada de cada actividad que compone el portafolio** donde mostrarán los aspectos que valorará la docente, así como 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 estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

- Gallego Gil, D. J.; Alonso García, C. M.; Cacheiro González, M. L. (Coords.) (2011). Educación, Sociedad y Tecnología. Madrid: Editorial Ramón Areces y UNED. [[ver recensión](#)]
- Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata.
- Lacasa, P. (2018) *Expresiones del futuro. Cómo se comunicarán las próximas generaciones*. Ediciones Morata
- Marquès, P. (2000, revisado en 2012) La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual [En línea] Recuperado el 30/10/2018 de: <http://www.peremarques.net/alfaaudi.htm>
- Pérez Tornero, J. M., & Vilches, L. (2010). *Libro blanco sobre la televisión educativa y cultural en Iberoamérica*. Editorial Gedisa.

6.2. Bibliografía complementaria

- Carbonell Sebarroja, J. (2012). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Ediciones Morata.
- Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales. El peligro de las pantallas para nuestros hijos*. Ediciones Península.
- Marfil Carmona, R. (2008). Estrategias para la educación audiovisual. *Cuadernos de Comunicación*, 2, 78-92.