

Grado en Magisterio en Educación Infantil **26519 - Materiales y recursos didácticos**

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 2, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Enrique García Pascual** egarcia@unizar.es
- **Olga García Sanz** olgar@unizar.es
- **Isabel Fernández España** isafer@unizar.es
- **Belén María Dieste Gracia** bdieste@unizar.es
- **María Carmen Montolio Tena** mcmt@unizar.es
- **María Tomé Fernández** mariatf@unizar.es
- **Isidro Garrido Jiménez** igarrido@unizar.es
- **Lorena González Civera** lgcivera@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta 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.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Contenidos

Bloques de contenido y temporalización

BLOQUE 1

El juego en Educación Infantil (6 horas)

El juego y el desarrollo infantil. Teorías del juego. Objetivos y modalidades de la animación infantil. Diseño y organización de rincones y zonas de juegos interiores y exteriores. Clasificación de los juegos. Juegos tradicionales, videojuegos, etc. Implementación de actividades lúdicas.

BLOQUE 2

La formación con TIC en el aula y en el hogar (6 horas)

Tipos de productos educativos multimedia para el aula: presentaciones, páginas Web, e-book, tutoriales interactivos, vídeo digital, podcast, encyclopedias 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". Valores y e-Adicciones en la televisión, juegos, videoconsolas y redes sociales. La tecnoética.

BLOQUE 3

Alfabetización en dispositivos para la educación. (4 horas)

Programas ofimáticos. La pizarra digital interactiva, el TabletPC-netbook-PDA, el proyector, la cámara digital de fotos, la cámara de videoconferencia, la cámara de documentos, tipos de ratones y teclados,... Redes alámbricas e inalámbricas. Software y partes esenciales del ordenador: antivirus, cortafuegos, control parental, copias de seguridad,..., discos, periféricos y almacenamiento.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales 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.

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 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.

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

1:

(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.

2:

(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.

3:

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

4:

(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.

5:

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

6:

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

7:

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

8:

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

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

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

CT.- Competencias Transversales

CE.- Competencias específicas.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

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.

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

La evaluación que se propone es formativa, es decir, el estudiante será informado de sus logros de cuantas actividades presente en la fecha correspondiente, pero la calificación se realizará de modo final. Se entiende que el periodo breve de tiempo es insuficiente para poder realizar una evaluación continua.

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 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 (4 puntos)	50%
Portafolio	- Exposición PDI (0,5 puntos) - Materiales no TIC y TIC (3 puntos) - Prácticas (1,5 puntos)	50%

- Es necesario aprobar las dos partes para superar la asignatura.

- Realización voluntaria de otras actividades propuestas (subir nota, hasta un punto).

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

- El estudio de un temario específico de la materia, que será expuesto por el profesorado mediante clases magistrales,
- 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.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

1:

HT, Horas totales: 150 horas (6 ECTS)

CT, Créditos teóricos: 50 horas (2 ECTS)

CP, Créditos prácticos: 100 horas (4 ECTS)

1:

Actividades presenciales (40% de HT) = 60 horas

- Clases teóricas y discusión (A) (10% de HT) = 16 horas
- Clases prácticas (B) (20% de HT) = 30 horas
- Exposiciones en PDI (E) (8% de HT) = 12 horas
- Tutorías obligatorias individuales o en grupo (1%) = 1 horas
- Examen final (1%) = 1 hora.

2:

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

- Estudio y trabajo autónomo individual (G) = 30 horas
- Elaboración de trabajos de grupo (C+E) = 20 horas
- Elaboración del portafolio de prácticas (D) = 15 horas
- Lecturas y recensión de libros o documentos específicos de la asignatura (AB) = 15 horas
- Asistencia a conferencias o visitas a instituciones educativas (F) = 5 horas
- Participación en foros = 5 horas.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

- Clases teóricas en gran grupo (completo): 2h/semana a lo largo de todo el cuatrimestre hasta completar 16 horas.
- Clases prácticas en grupos reducidos (mitad del grupo): 2h consecutivas/semana hasta completar 30 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 (12 horas).
- Examen final: Junio (en primera convocatoria) y Septiembre (en segunda convocatoria).

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

- Aparici, Roberto.. Lectura de imágenes en la era digital / Roberto Aparici, Agustín García Matilla . Madrid : Ediciones de la Torre, 2008.
- El juego infantil y su metodología / María Cruz Pecci Garrido ... [et al.] ; revisión técnica, María Amor La Haba Panadero. [1^a ed.] Madrid [etc.] : McGraw Hill, D. L. 2010
- Las TIC en la educación / Jorge Javier Castellanos ... [et al.]. [1^a ed.] Madrid : Anaya, 2011
- Martínez i Pérez, Irene. Manual imprescindible de la escuela 2.0 en tus manos : panorama, instrumentos y propuestas Irene Salomé Martínez Pérez, Javier Suñe Suñe. Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2011
- 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
- Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento / coordinadores, Manuel Cebrián de la Serna, María Jesús Gallego Arrufat . [1^a ed.] Madrid : Pirámide, 2011
- Romero, Rosalía. Tecnologías en los entornos de infantil y primaria / Rosalía Romero, Pedro Román, M^a del Carmen Llorente . [1^a ed.] Madrid : Síntesis, D. L. 2009

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

- Alue, J. El gran libro de los juegos: 250 juegos para todas las edades. Barcelona: Parramón, 1999
- Escamilla González, Amparo. Las competencias en la programación de aula . 1, infantil y primaria (3-12 años) / Amparo Escamilla González . 1^a ed. Barcelona : Graó, 2009
- Gómez Vidal, M. El juego infantil y su metodología. Barcelona: Altamar, 2008
- Hernández Ortega, J. Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Barcelona: Espiral, 2012
- La pizarra digital : una ventana al mundo desde las aulas / Domingo J. Gallego ... [et al.] . 1a. ed. Alcalá de Guadaira (Sevilla) : MAD, 2010
- Montero Pascual, Eloísa. Aprendiendo con videojuegos : jugar es pensar dos veces / Eloísa Montero Pascual (coord.) ; María Ruiz Dávila, Beatriz Díaz Tejero . Madrid : Narcea : Ministerio de Educación, 2010