



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: Gestión e Innovación en Nuevas Tecnologías en el Centro Escolar

Título: Grado en Educación Infantil

Materia: TIC en Educación

Créditos: 6 ECTS

Código: 35GEIN

INDICE

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.....	7
3. Metodología	8
4. Actividades formativas	8
5. Evaluación	10
5.1. Sistema de evaluación	10
5.2. Sistema de calificación.....	11
6. Bibliografía.....	12
6.1. Bibliografía de referencia	12
6.2. Bibliografía complementaria.....	12

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Especialización
MATERIA	TIC en educación
ASIGNATURA	Gestión e innovación en nuevas tecnologías en el centro escolar 6 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	Cuarto
Semestre	Séptimo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor/a	<p>Dr. Isidro José Pacheco Carrión Doctor Ingeniero de Telecomunicaciones Isidrojose.pacheco@campusviu.es</p> <p>Dr. Antonio Martinez antonio.martinezs@campusviu.es</p>
-------------------	--

1.3. Introducción a la asignatura

En esta asignatura los alumnos conocerán una vertiente de las tecnologías de la información y la comunicación no estrictamente vinculada con la docencia en la etapa de educación primaria.

Y es que hay que tener en cuenta que, al margen de verificar la suposición de que los centros están correctamente equipados en materia tecnológica, se prestará especial atención a las aplicaciones informáticas que, algunas comunidades, utilizan para realizar una gestión más eficaz de los centros.

Para ello se centrará el interés en conocer cómo se relacionan los distintos agentes de la comunidad educativa con las tecnologías, resaltando la figura del Coordinador TIC como elemento clave de su inclusión en los centros.

Como puede observarse, la incorporación de las TIC en la vida de los centros educativos requiere algunas adaptaciones. En este sentido, se analizarán los nuevos escenarios donde se llevan a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje (los entornos virtuales de aprendizaje), así como algunas aplicaciones (Learning Management Systems) que ayudan a gestionarlos.

Asimismo, se analizará la relación del maestro con la formación TIC, tanto desde la perspectiva del maestro como receptor de formación en este ámbito, como desde la perspectiva del maestro como generador de formación TIC.

Por último, se hará referencia a cómo las tecnologías han modificado los procesos de investigación educativa. Ejemplo de ello son las bases de datos en la red o el software que nos permite analizar los datos recogidos. Asimismo, dichas tecnologías nos permiten acercarnos a otras comunidades de investigación, nacionales o internacionales, acercando ideas y conocimientos.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.

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.

CG04 - Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.

CG05 - Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

CG06 - Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües. Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión.

CG07 - Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

CG08 - Conocer fundamentos de dietética e higiene infantiles. Conocer fundamentos de atención temprana y las bases y desarrollos que permiten comprender los procesos psicológicos, de aprendizaje y de construcción de la personalidad 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.

CG12 - Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

RA.5.- Utilizar los recursos informáticos y tecnológicos para la gestión del centro escolar.

RA.6.- Utilizar adecuadamente los recursos de las plataformas de formación on-line adaptados al aula de educación infantil.

RA.7.- Valorar las posibilidades que ofrece el software libre en la educación infantil.

2. Contenidos/temario

- **Unidad competencial 1.** Software libre y Educación.
- **Unidad competencial 2.** Pizarra digital en el aula.
- **Unidad competencial 3.** Redes de ordenadores y aulas de informática.
- **Unidad competencial 4.** Entornos virtuales de formación.
- **Unidad competencial 5.** Aplicaciones informáticas para la gestión de centros educativos.
- **Unidad competencial 6.** Las TIC y la investigación educativa.
- **Unidad competencial 7.** Diseño y gestión básica de formación en TIC

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 Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos/as 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 el/la docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el/la docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los/as estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas, se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

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

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan 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. Actividades de carácter teórico: sesiones de Contextualización

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el 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 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.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el 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

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

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.

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*	60% ó 40% ó 50%
<p>(*)</p> <p>Actividad de la UC1 Actividad de la UC2 Actividad de la UC3 Actividad de la UC4</p> <p>(*) <i>Los porcentajes asignados a las actividades de las diferentes unidades competenciales, variarán dependiendo de la ponderación total asignada al portafolio.</i></p>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40% ó 60% ó 50%
<p>La prueba puede contener preguntas tipo test, de respuesta breve o de desarrollo.</p>	

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

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición 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	Suspense

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el/la docente, como así también 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 criterio de cada profesor/a y nunca de manera obligatoria**, a los/as estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/as estudiantes matriculados/as en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados/as sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

Area, M. y Adell, J. (2009). *eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales*. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.

De Pablos, J., Area Moreira, M., Valverde Berrocoso, J. y Correa Gorospe, J. M. (2010). *Políticas educativas y buenas prácticas con TIC*. Editorial Graó

España. Orden ECI ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria

España (2013). *Anteproyecto de Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa*

Free Software Foundation. (2015). *¿Qué es el software libre?* Recuperado el 20 de Septiembre de 2016, de <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Marín-Díaz, V.; Vega-Gea, E.; Sampedro-Requena, B. E. (2016). Visiones de las plataformas de teleformación en la enseñanza superior. *Campus Virtuales*, 5(2), 100-110.

6.2. Bibliografía complementaria

Pacheco, I. (2016). *Software Libre en Educación, ¿Es necesario?*, de <https://www.universidadviu.es/software-libre-educacion-necesario/>

Pacheco, I. J., & Jiménez, M. Y. (2019). Plataforma de gestión educativa de diseño propio. *Edetania* (56), 185-202. <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/474/542>