Escuela Universitaria de Osuna

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

LAS TIC'S APLICADAS A LA EDUCACIÓN INFANTIL

Curso: 2026/27

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Año Plan de Estudios:	2010
Curso de Implantación:	2013/14
Centro Responsable:	Facultad de Ciencias de la Educación
Nombre Asignatura:	Las TIC's aplicadas a la Educación Infantil
Código:	5440038
Tipología:	FORMACIÓN BÁSICA
Curso:	CUARTO
Periodo de Impartición:	PRIMER CUATRIMESTRE
Créditos ECTS:	6
Horas Totales:	150
Área/s:	DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR
Departamento/s:	DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

1. Comprender el papel que juegan las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad del conocimiento y la información
2. Conocer sus posibilidades educativas e integrar las herramientas tecnológicas básicas, y emergentes, en el diseño, desarrollo y evaluación de la enseñanza en la etapa de Educación Infantil.
3. Identificar las tecnologías desde un prisma diferente al de su concepción tradicional como TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), trabajándolas como TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento) y TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación).
4. Utilizar y planificar las TIC como herramientas de aprendizaje.
5. Diseñar proyectos de integración curricular de las TIC en el aula infantil.

COMPETENCIAS:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (EI)

EI01 Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.

EI02 Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

EI07 Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

EI09 Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

EI11 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.

EI12 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.

Competencias Modulares:

M3. 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 la secuencia de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el juego, identificando las peculiaridades del periodo de 0-3 y del periodo de 3-6.

M4. Atender a las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES (GENÉRICAS) (GI)

GI01 Conocimientos propios de la profesión.

GI02 Capacidad de análisis y síntesis.

GI03 Capacidad para organizar y planificar.

GI04 Capacidad para la identificación, toma de decisiones y resolución de problemas.

GI05 Comunicación oral y escrita en la lengua materna, y en una segunda lengua.

GI06 Capacidad de gestión de la información y utilización de medios tecnológicos avanzados.
GI07 Capacidad para desenvolverse inicialmente en el desempeño profesional y para afrontar los retos laborales con seguridad, responsabilidad y preocupación por la calidad.
GI12 Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, transfiriéndolos a nuevas situaciones.
GI14 Fomentar la creatividad o capacidad de generar nuevas ideas, así como el espíritu emprendedor.
GI16 Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

Contenidos:
Bloque I. Las TIC y sus aplicaciones educativas. Integración de las TIC en el currículo de Infantil. Unidades o secuencias didácticas de Trabajo. Organización espacio temporal de las TIC (Talleres, Rincones).
Bloque II. Competencias y formación en TIC en el profesorado de Infantil.
Bloque III. Medio Informático. Multimedia. Software Educativo para Infantil (cuentos interactivos, juegos didácticos, app).
Bloque IV. Las nuevas herramientas de comunicación en los entornos telemáticos, Web 2.0 (podcasts, webquest, blog) .
Bloque V. Tecnologías emergentes.
Bloque VI. Las políticas educativas de apoyo a las TIC en Andalucía.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad Horas
B Clases Teórico/ Prácticas 40
C Clases Prácticas en aula 20

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Tutorías colectivas de contenido programado

Junto con las prácticas en el aula de informática, los estudiantes deberán desarrollar actividades prácticas individuales y grupales.

Las actividades individuales se refieren a trabajos relacionados con los bloques temáticos dirigidos a facilitar la comprensión por parte del alumnado de los conceptos y principios de la asignatura.

Se desarrollarán trabajos grupales en relación con la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas al diseño de unidades didácticas para la educación infantil, con la incorporación de las tecnologías.

Los diferentes grupos de trabajo tendrán tutorías previamente establecidas.

Clases teóricas

En los primeros bloques del curso se introducirán los temas por parte del docente a través de la presentación de exposiciones, con el apoyo de material digital. Previo a las exposiciones del docente, el alumnado deberá haber leído lecturas seleccionadas, al menos tres lecturas diferentes que serán asignadas y que permitirá desarrollar debates en clase, así como en el foro de la plataforma.

Clases prácticas

El aula de informática será el espacio para la realización de prácticas por parte del alumnado. En el aula se mostrará y se enseñará el manejo de los programas informáticos de uso en los centros de educación infantil. Programas para el apoyo al diseño de contenidos y de actividades de aprendizaje para el alumnado. Programas de apoyo a la enseñanza directa con el alumnado y para la evaluación. Igualmente se mostrarán y se utilizarán por parte del alumnado programas para la evaluación, así como para la gestión de centros.

Tenderemos hacia el uso de software libre que permita al alumnado familiarizarse con estas herramientas que son las frecuentes en los centros públicos de infantil.

El uso de los programas, Apps... está orientado hacia su integración por parte del alumnado en el diseño de unidades de aprendizaje que deberán realizar como práctica de aula.

Tutorías colectivas de contenido programado

Junto con las prácticas en el aula de informática, los estudiantes deberán desarrollar actividades prácticas individuales y grupales.

Las actividades individuales se refieren a trabajos relacionados con los bloques temáticos dirigidos a facilitar la comprensión por parte del alumnado de los conceptos y principios de la asignatura.

Se desarrollarán trabajos grupales en relación con la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas al diseño de unidades didácticas para la educación infantil, con la incorporación de las tecnologías.

Los diferentes grupos de trabajo tendrán tutorías previamente establecidas.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

a) Normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas

https://euosuna.org/images/archivos/estudios/NORMATIVA_REGULADORA_EVALUACION.pdf

b) Criterios de Evaluación Generales:

Evaluación continua, control de las competencias adquiridas, valorar la aplicación a la práctica de recursos y materiales. Demostrar la capacidad para usar las herramientas digitales en las etapas iniciales de la escolarización.

Los estudiantes deberán demostrar capacidad de comprensión y análisis de sus lecturas, así como de expresión escrita.

Trabajo grupal de diseño de unidad didáctica con tecnologías y análisis de casos o bien

sobre temáticas específicas.

La calificación final de los estudiantes en la asignatura vendrá determinada por la suma de

las puntuaciones parciales (aclaración: no se hará la media) alcanzadas en:

a) Los créditos teóricos: 70% (7 puntos). La superación de los créditos teóricos (mínimo de

3,5 puntos) constituirá un requisito imprescindible para computar los créditos prácticos.

b) Los créditos prácticos: 30% (3 puntos). Para aprobar los créditos prácticos deberá obtenerse, como requisito imprescindible, un mínimo de 1,5 puntos entre las diferentes

actividades prácticas que se propongan.

La asistencia, participación e implicación de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes tareas de la asignatura constituirá también un eje fundamental para su evaluación.

Los procedimientos específicos que se aplicarán para la evaluación de los créditos teóricos y prácticos de la asignatura serán concretados por cada profesor/a en su respectivos proyectos docentes.

De acuerdo a la Normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas, Aprobado por el Acuerdo 6.1 del Consejo de Gobierno en la sesión de 29 de septiembre de 2009 y modificado por el Acuerdo 1.1 del Consejo de Gobierno en la sesión de 18 de marzo de 2010, y en concreto en el Artículo 6. Sistemas de evaluación, los estudiantes deberán asistir como mínimo al 70% de horas de clases prácticas, de no ser así, estarán suspensos.

La asistencia, participación e implicación de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes tareas de la asignatura constituirá también un eje fundamental para su evaluación.

Los dispositivos móviles serán utilizados en momentos concretos si el docente lo estima conveniente.

El resultado individual obtenido en una prueba escrita. Esta prueba constará de dos partes.

Una primera referida a los contenidos teóricos de los diferentes bloques temáticos del curso y en segundo lugar una parte práctica que requerirá la demostración individual por parte del alumnado del dominio de los programas, apps... desarrollados a lo largo del curso, así como de su integración para el diseño de situaciones de aprendizaje.

Sistemas de evaluación

Evaluación continua, control de las competencias adquiridas, valorar la aplicación a la práctica de recursos y materiales. Demostrar la capacidad para usar las herramientas digitales en las etapas iniciales de la escolarización.

Los estudiantes deberán demostrar capacidad de comprensión y análisis de sus lecturas, así como de expresión escrita.

Trabajo grupal de diseño de unidad didáctica con tecnologías y análisis de casos o bien sobre temáticas específicas.

La calificación final de los estudiantes en la asignatura vendrá determinada por la suma de las puntuaciones parciales (aclaración: no se hará la media) alcanzadas en:

a) Los créditos teóricos: 70% (7 puntos). La superación de los créditos teóricos (mínimo de 3,5 puntos) constituirá un requisito imprescindible para computar los créditos prácticos.

b) Los créditos prácticos: 30% (3 puntos). Para aprobar los créditos prácticos deberá obtenerse, como requisito imprescindible, un mínimo de 1,5 puntos entre las diferentes actividades prácticas que se propongan.

La asistencia, participación e implicación de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes tareas de la asignatura constituirá también un eje fundamental para su evaluación.

Los procedimientos específicos que se aplicarán para la evaluación de los créditos teóricos y prácticos de la asignatura serán concretados por cada profesor/a en su respectivos proyectos docentes.

De acuerdo a la Normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas,

Aprobado por el Acuerdo 6.1 del Consejo de Gobierno en la sesión de 29 de septiembre de 2009 y modificado por el Acuerdo 1.1 del Consejo de Gobierno en la sesión de 18 de marzo de 2010, y en concreto en el Artículo 6. Sistemas de evaluación, los estudiantes deberán asistir como mínimo al 80% de horas de clases prácticas, de no ser así, estarán suspensos.

La asistencia, participación e implicación de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes tareas de la asignatura constituirá también un eje fundamental para su evaluación.

Los dispositivos móviles serán utilizados en momentos concretos si el docente lo estima conveniente.

El resultado individual obtenido en una prueba escrita. Esta prueba constará de dos partes.

Una primera referida a los contenidos teóricos de los diferentes bloques temáticos del curso y en segundo lugar una parte práctica que requerirá la demostración individual por parte del alumnado del dominio de los programas, apps... desarrollados a lo largo del curso, así como de su integración para el diseño de situaciones de aprendizaje.

Criterio de calificación

* Para aprobar la asignatura los estudiantes deberán obtener, como requisito imprescindible, un

mínimo de 3,5 puntos en los créditos teóricos y de 1,5 puntos en los créditos prácticos.

* No se admitirá trabajos con plagios, para ello se utilizará el programa anti-plagio TURNITIN.

* Los trabajos deberán seguir con rigor las normas APA (7ª edición).

* Las faltas de ortografía puntuarán restando 0,2 por cada una de ellas cometidas.

1.- Asistencia y participación:

La asistencia a las sesiones prácticas es obligatoria. Los estudiantes pueden faltar justificadamente a un máximo de dos sesiones prácticas (20% del total de sesiones). La primera sesión, que es de presentación del programa, está exenta de esta normativa. A partir de la segunda falta, el estudiante deberá presentar un documento acreditativo para que el profesor pueda justificar la ausencia. Según el Artículo 6.3 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la Universidad de Sevilla, la asistencia, participación e implicación en las sesiones prácticas son fundamentales para la evaluación.

2.- Evaluación teórica:

- El sistema de evaluación se enfoca en la adquisición de competencias, conocimientos y habilidades a través de las partes teóricas y prácticas de la asignatura.

- El estudiante debe superar el 50% de estas pruebas para aprobar la parte teórica de la asignatura.

3.- Evaluación práctica:

- La evaluación de los créditos prácticos también es formativa y se basa en la evaluación , utilizando rúbricas específicas para valorar los productos entregables. Se considerará la participación en las clases, la asistencia, el desarrollo, la entrega y la defensa de trabajos. La evaluación práctica representa el 30% de la calificación global de la asignatura.

c) Criterios de Evaluación para alumnos con necesidades académicas especiales

Todo el alumnado podrá participar de la asignatura. Aquellas personas que encuentren barreras en la participación, independientemente de cuáles sean las circunstancias que causen dichas limitaciones, recibirán los apoyos necesarios para poder superar la materia.