

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA**

Codi: 33684
Nom: Disseny de materials educatius
Cicle: Grau
Crèdits ECTS: 6
Curs acadèmic: 2026-27

TITULACIONS

Titulació	Centre	Curs	Període
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Facultat de Formació del Professorat	3	Segon quadrimestre
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Facultat de Formació del Professorat	4	Segon quadrimestre
1339 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Facultat de Formació del Professorat	3	

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	OPTATIVA
1305 - Grau Mestre/a Educació Primària	Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	OPTATIVA
1339 - Grado en Maestro/a Educación Primaria	Especialista en tecnologías de la información y la comunicación	OPTATIVA

COORDINACIÓ

HERNANDEZ GASSO HECTOR

HURTADO SOLER DESAMPARADOS

RESUM

El contingut "Disseny de materials educatius" pertany al mòdul "Especialista en tecnologies de la informació i la comunicació". En aquest mateix curs, els alumnes del mòdul poden cursar "Eduació i Tic" i "Software i Hardware en contextos educatius". En quart curs, "Tic en art i humanitats" i "Tic en ciències i matemàtiques".

La implantació de les TICs en contextos educatius és ja una realitat imparable, a la qual no poden ser aliens els estudiants de Magisteri. Un dels majors problemes en les aules d'Infantil i Primària, a l'hora de treballar amb les noves tecnologies, ve donat per l'anomenada fractura digital generacional, que distancia a docents i alumnes. És per això que l'alfabetització digital del mestre ha de ser una prioritat, ja que



treballaran amb un alumnat que ha crescut utilitzant aquestes tecnologies. Aquesta assignatura ha d'ampliar i consolidar els coneixements instrumentals dels alumnes i convertir-los en participants actius de l'educació basada, o recolzada, en TICs, permetent-los interactuar amb fluïdesa amb les principals eines de disseny de materials educatius. D'aquesta manera, l'estudiant podrà adquirir les destreses i habilitats necessàries per a operar, ara i en el futur, amb qualsevol programa educatiu implantat en el seu centre, encara que no siga cap dels proposats per aquesta assignatura.

Cada un dels programes seleccionats respon a diversos criteris que afavorixen el seu coneixement i ús: en primer lloc, les seues importants possibilitats a l'hora de generar materials didàctics (objectiu primordial de l'assignatura); en segon lloc, la seua ampla implantació, que els converteix en referents enfront d'altres programes semblants; en tercer lloc, la condició de programari lliure o, almenys, amb llicència corporativa en la Universitat de València, la qual cosa facilita la seua utilització i difusió i, finalment, la seua capacitat per a desenvolupar les habilitats i capacitats instrumentals de l'alumne i la senzillesa en el seu aprenentatge i maneig.

i la senzillesa en el seu aprenentatge i maneig.

CONEIXEMENTS PREVIS

RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Competència lingüística i comunicativa, oral i escrita, en les dues llengües oficials en què s'imparteix la matèria.

Habilitats bàsiques en informàtica i per recuperar i analitzar informació des de diferents fonts bibliogràfiques i informàtiques.

Capacitat per posar en pràctica els coneixements i les experiències adquirits en les Pràctiques escolars de dedució de 1r i 3r curs dins en les propostes de treball que s'hi plantegen.

Capacitat per aplicar els coneixements adquirits, tant de la didàctica

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENTATGE

1305 - Grau Mestre/a Educació Primària

Analitzar i incorporar de forma crítica les qüestions més rellevants de la societat actual que afecten l'educació familiar i escolar: impacte social i educatiu dels llenguatges audiovisuals i de les pantalles; canvis en les relacions de gènere i intergeneracionals, multiculturals i interculturals; discriminació i inclusió social i desenvolupament sostenible; i també promoure accions educatives orientades a la preparació d'una ciutadania activa i democràtica, compromesa amb la igualtat, especialment entre homes i dones.

Assessorar els membres de la comunitat educativa com a usuaris de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Assumir que l'exercici de la funció docent ha d'anar perfeccionant-se i adaptant-se als canvis científics, pedagògics i socials al llarg de la vida.



Comprendre que l'observació sistemàtica és un instrument bàsic per a poder reflexionar sobre la pràctica i la realitat, així com contribuir a la innovació i a la millora en educació.

Conèixer els fonaments antropològics de la societat de la informació i la comunicació, basada en la interacció amb les pantalles.

Conèixer els processos d'interacció i comunicació a l'aula.

Conèixer i aplicar metodologies i tècniques bàsiques d'investigació educativa i ser capaç de dissenyar projectes d'innovació identificant indicadors d'avaluació.

Conèixer la influència de les tecnologies de la informació i la comunicació i de la televisió en la primera infància.

Desenvolupar l'esperit crític cap a les tecnologies de la informació i la comunicació i cap als discursos que es generen des d'aquestes.

Dissenyar, planificar i avaluar l'activitat docent i l'aprenentatge a l'aula en contextos multiculturals i de coeducació.

Expressar-se oralment i per escrit de forma correcta i adequada en les llengües oficials de la comunitat autònoma.

Identificar i planificar la resolució de situacions educatives que afecten estudiants amb diferents capacitats i diferents ritmes d'aprenentatge, així com adquirir recursos per a afavorir la seua integració.

Programar i intervenir pedagògicament aprofitant les possibilitats que ofereixen les tecnologies de la informació i la comunicació.

Promoure actituds positives, i al mateix temps crítiques, envers l'ús de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Promoure el treball cooperatiu i el treball i esforç individual.

Promoure l'autonomia en els processos d'ensenyament aprenentatge entre l'alumnat i potenciar la col·laboració en les accions educatives tant entre el professorat com entre l'alumnat.

Reconèixer la identitat de cada etapa i les seues característiques cognitives, psicomotores, comunicatives, socials i afectives.

Saber treballar en equip amb altres professionals de dins i fora del centre en l'atenció a cada estudiant, així com en la planificació de les seqüències d'aprenentatge i en l'organització de les situacions de treball a l'aula i en l'espai de joc.

Utilitzar adequadament els aparells que serveixen de suport a les tecnologies de la informació i la comunicació, a nivell d'usuari, en l'àmbit educatiu.

Utilitzar amb solvència les tecnologies de la informació i de la comunicació com a eines de treball habituals.

Utilitzar les tecnologies com a potenciadors de la creativitat per a generar recursos educatius.

**DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS**

1.

2.

3.

4.

VOLUM DE TREBALL (HORES)**ACTIVITATS PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Teoria-Pràctiques	60,00
Total hores	60,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	0,00
Estudi i treball autònom	90,00
Preparació de classes	0,00
Preparació d'activitats d'avaluació	0,00
Resolució de casos pràctics	0,00
Total hores	90,00

METODOLOGIA DOCENT

La pràctica acadèmica en aquesta assignatura s'estructura en diversos nivells:

- Activitats presencials (40% del volum total de treball).



1. Classes teòrico-pràctiques (30%).

L'assignatura té un caràcter pràctic i per això cal combinar diferents metodologies en funció dels resultats d'aprenentatge que s'han d'aconseguir.

- Treball per projectes. La farem servir per a articular coherentment els diferents blocs de continguts i aconseguir un aprenentatge significatiu. Podrà servir per a crear contextos d'aprenentatge col·laboratiu. D'altra banda, serà de gran utilitat per a la planificació de la docència per part del professorat que impartirà l'assignatura.
- Lliçó magistral o classe d'exposició teòrica. Serà una metodologia imprescindible sempre que es necessite exposar i debatre coneixements de caire teòric.
- Interrogació didàctica. Serà un complement de la lliçó magistral per a promoure l'aprenentatge constructivista. A més a més, els resultats podran ser utilitzats per a avaluar bé l'aprenentatge o bé per a promoure la reflexió entorn del coneixement teòric.
- Tècniques de treball i d'avaluació cooperativa. Les farem servir per a promoure l'aprenentatge significatiu i autònom per part de l'alumnat. Marcant les pautes necessàries pot resultar tant efectiva com l'aprenentatge individual basat en el model tradicional.
- Estudi de casos. Serà d'utilitat per a situar l'alumnat en la realitat del currículum de l'Educació Primària quant a competències TIC.
- Resolució de problemes. Serà una forma d'aprendre a dissenyar, implementar i avaluar projectes i activitats en l'aula de primària. Servirà per a treballar el currículum per cicles.
- Portafoli d'aprenentatge. Es podrà fer servir per a aglutinar l'itinerari d'aprenentatge de l'alumnat al llarg de l'assignatura. A més, podrà emprar-se com a instrument d'avaluació. Les tutories individuals i col·lectives serviran per coordinar els estudiants en les tasques individuals i de grup, així com per avaluar els progressos individuals, les activitats i la metodologia docent.

2. Assistència a seminaris i activitats complementàries (6%).

3. Tutories (4%).

Les tutories individuals i col·lectives serviran per coordinar els estudiants en les tasques individuals i de grup, així com per avaluar els progressos individuals, les activitats i la metodologia docent.

- Activitats no presencials (60% del volum total de treball).

4. Estudi i treball autònom.

Preparació de les tasques encarregades i realització dels projectes de treball proposats. El model que s'aplicarà és l'investigador, de manera que l'activitat de l'estudiant se centre en la recerca, la localització, l'anàlisi, la manipulació, l'elaboració i el retorn de la informació.

calització, l'anàlisi, la manipulació, l'elaboració i el retorn de la informació.

AVALUACIÓ



Serà objecte d'avaluació, en primer lloc, les competències específiques de l'assignatura. Quant a les competències comunes, també podran ser avaluades sempre que es pose en evidència que formen part inseparable de l'objecte d'avaluació de l'assignatura.

L'avaluació serà contínua i quantitativa quant al tractament dels objectes d'avaluació. Tindrà com a finalitat el caràcter formatiu, per a la qual cosa serà global i qualitativa.

En finalitzar el curs, l'alumne haurà de ser capaç de:

- Posseir un nivell adequat en l'adquisició d'habilitats i coneixements específics de la matèria.
- Dominar els mètodes, tècniques i d'altres capacitats i destreses pròpies d'un estudiant de Magisteri.
- Haver demostrat una actitud adequada cap a l'assignatura i el respecte als companys, l'assistència i participació en les classes, l'interés i la constància per a aconseguir una progressió positiva, i també la capacitat per a treballar en grup.
- Tenir una competència lingüística i comunicativa, tant oral com escrita, en relació amb el nivell C1 del Marc Europeu de Referència, especialment de la llengua en què s'imparteix l'assignatura.

La qualificació, quant al seu perfil de representació numèrica del procés d'avaluació, serà el resultat tant de l'aprenentatge individual com de l'aprenentatge en col·laboració. Quant a aprenentatge, s'avaluarà el procés de canvis intel·lectuals i conductuals que l'alumnat ha d'evidenciar com a conseqüència de la corresponent adquisició de coneixements.

Les evidències d'aprenentatge seran planificades i recopilades per a l'avaluació mitjançant els procediments següents:

- Seguiment periòdic del progrés de l'alumnat tant a l'aula on s'imparteix la docència presencial com a l'aula virtual. També en tutories individuals i de grup.
- Avaluació dels treballs encomanats, inclusivament proves orals, treballs escrits, així com també treballs d'anàlisi i la valoració de treballs elaborats per tercers.
- Valoració de la participació individual i de grup, tant a l'aula com en tasques que es realitzen fora de l'aula.

Ateses les característiques i el caràcter pràctic de l'assignatura, l'avaluació serà continuada i es baremarà, mitjançant la realització d'una prova específica, al final final de cada bloc de continguts. Per tant, no hi haurà una prova final i els estudiants que no hagen superat un percentatge significatiu d'aquestes pràctiques no podran aprovar l'assignatura.

En totes les proves i treballs es tindran en compte, a més dels aspectes tècnics, una presentació adequada i la correcció ortogràfica, lèxica i gramatical, tant en els suports tradicionals com en els digitals.

Igualment, per obtenir una avaluació d'excel·lència, es tindran en compte criteris com la usabilitat, l'estètica adequada, i la destresa en la programació informàtica que requereixen els exercicis proposats.



ran en compte criteris com la usabilitat, l'estètica adequada, i la destresa en la programació informàtica que requereixen els exercicis proposats.

BIBLIOGRAFIA

- BARROSO OSUNA, J. y J. CABERO ALMENARA (coords.) (2013), Nuevos escenarios digitales, Madrid, Ediciones Pirámide.
- CABERO, J. y BARROSO, J. M. (2016). El vídeo educativo. En J. Sánchez, J. Ruíz y M. Gómez (coords.), Tecnologías de la comunicación y la información aplicadas a la educación. Madrid: Síntesis, pp. 81-90.
- CACHEIRO GONZÁLEZ, M. L. (2014), Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC, UNED, Madrid.
- EUROPEAN COMMISSION (2017), European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en]
- ESTEVE GONZÁLEZ, V., GONZÁLEZ MARTÍNEZ, J., GISBERT CERVERA, M., y CELA RANILLA, J. M. (2017). La presencia social en entornos virtuales 3D: reflexiones a partir de una experiencia en la universidad. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 50, 137-146. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36849882009>.
- FERNÁNDEZ CAMPOS, A., GONZÁLEZ MENDIZÁBAL, I. i PÉREZ GÓMEZ, M. (2018). Entorns digitals a les classes de llengua. Canvis tecnològics i innovacions educatives. Articles de Didàctica de la Llengua i la Literatura, 77, 21-28.
- MORENO MARTÍNEZ, N. M., LÓPEZ MENESES, E. y LEIVA OLIVENCIA, J. J. (2018). El uso de las tecnologías emergentes como recursos didácticos en ámbitos educativos. International Studies on Law and Education, 29/30, pp. 131-146. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/b9ed/cd1034c9e22bb362f59e36a37660a46c74cd.pdf>.
- PALACIOS HUERTAS, M. L. y NOSSA ORTIZ, L. (2015), Ambientes virtuales 3D como estrategia didáctica en la enseñanza. Clepsidra, 11(21), 87-96. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/327149113Ambientesvirtuales3Dcomoestrategiadidacticaenlaensenanza>
- PALAZÓN-HERRERA, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. Opción, 31(1), pp. 1059-1079.
- RIEMER, V. y SCHRADER, C. (2015). Learning with quizzes, simulations, and adventures: Students' attitudes, perceptions and intentions to learn with different types of serious games. Computers & Education, 88, pp. 160-168.



- ROVIRA COLLADO, J. (2017). Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones Sobre Lectura*, 7, 55-72.
- GALLEGO D. y GÁTICA, N. (2010), *La pizarra digital: una ventana al mundo desde las aulas*, Madrid, Eduforma.
- INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD (INCIBE) [<https://www.incibe.es/>]
- INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO (INTEF) [<https://intef.es/>]
- SCOLARI, C. A. (ed.) (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando la competencia transmedia de los jóvenes en el aula*. Recuperado de: http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf
- TRUJILLO, F. (2017). Aprendizaje basado en proyectos. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 78, pp. 42-48.
- VIDELA, J., SANJUÁN, A., MARTÍNEZ, S. y SEOANE, A. (2015). Diseño y usabilidad de interfaces para entornos educativos de realidad aumentada. *Digital Education Review*, 31, pp. 61-79. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/15969>.