



Guía docente

1. Identificación de la asignatura

NOMBRE	Tecnología de la Información y comunicación aplicadas a la Educación		CÓDIGO	AMEDPRO1-1-006
TITULACIÓN	Maestro en Educación Primaria	CENTRO	Escuela Universitaria Padre Enrique de Ossó	
TIPO	Obligatoria	Nº TOTAL DE CRÉDITOS	6 (3 en inglés)	
PERIODO	Semestre 2	IDIOMA	Castellano/ inglés	
COORDINADOR		TELÉFONO /EMAIL		UBICACIÓN
Juan José Ovies Meana		jjovies@eupo.es		Despacho de Educación Primaria
PROFESORADO		TELÉFONO /EMAIL		UBICACIÓN
Juan José Ovies Meana		985216553 jjovies@eupo.es		Despacho de Educación Primaria

2. Contextualización¹

Esta asignatura, de carácter eminentemente práctico, pretende dar un repaso a las principales tecnologías educativas que el alumno puede/debe utilizar en el aula, insistiendo en los medios de comunicación audiovisuales, la enseñanza asistida por ordenador y las tecnologías de información y comunicación (TIC). El alumno debe utilizar los conocimientos adquiridos en esta asignatura para incorporar los medios tecnológicos actuales y futuros en su metodología como docente, sabiendo evaluar cómo utilizarlos de manera efectiva. Esta asignatura pertenece al bloque de Formación Básica en la materia de “Procesos y contextos educativos”.

3. Requisitos

Es muy recomendable que el alumno haya desarrollado unas habilidades mínimas en entornos informáticos, así como disponer de la capacidad de búsqueda y selección de información en internet.

Es necesaria la comprensión lectora del habla inglesa y recomendables conocimientos de nivel A2.

¹ Todas las referencias a órganos unipersonales, cargos, puestos o personas para las que en la presente Guía se utiliza la forma gramatical del masculino genérico, deben entenderse aplicables indistintamente a mujeres y hombres.



4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS

Básicas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en el área de estudio (Educación) que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en los libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2. 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 estudios (Educación)

CB3. 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.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Generales

CG1. Trabajar en equipo, disciplinar e interdisciplinariamente, de forma cooperativa y colaborativa, respetando la diversidad.

CG2. Utilizar medios y estrategias de comunicación interpersonal en distintos contextos sociales y educativos.

CG3. Adoptar una actitud y un comportamiento acorde a la ética profesional.

CG4. Participar e implicarse en las actividades y eventos promovidos por la Universidad, así como trabajar con y en la sociedad a nivel local, regional, nacional e internacional.

CG5. Mantener una actitud de respeto al medio, para fomentar valores, comportamientos y prácticas sostenibles.

CG6. Incorporar a su actividad formativa y profesional las tecnologías de la información y la comunicación.



Específicas

CE2. Diseñar, planificar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

CE4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje de contextos de diversidad que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

CE10. 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 entre los estudiantes

CE11. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

CE12. 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 primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

Específicas de la materia

CEM2.3. Analizar la práctica docente y las condiciones institucionales que la enmarcan.

CEM2.5. Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula

CEM2.7. Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales

CEM2.10. Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.

CEM2.13. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA2.5. Ser capaz de interpretar y comunicarse en el aula de una forma eficaz.

RA2.8. Saber diseñar, organizar e implementar actividades educativas desde una perspectiva interdisciplinar.

RA2.9. Saber diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje del aula.

RA2.10. Ser capaz de conocer, diseñar y planificar experiencias educativas innovadoras en educación primaria.

RA2.11. Saber participar con criterios de calidad en la definición del proyecto educativo y la actividad general.



RA2.12. Aplicar y conocer distintas metodologías de innovación educativa y técnicas de investigación sabiendo identificar y proponer indicadores de evaluación.

RA2.13. Saber promover e implementar programas educativos que trabajen de forma cooperativa y fomenten, a su vez, el trabajo individual.

5. Contenidos

CONTENIDO TEÓRICO

Tema 1: Sociedad del conocimiento y Tecnologías de la Información y la Comunicación

Epígrafes del tema

- Sociedad, información, comunicación y educación.
- NNTT y Educación
- Cambios en la sociedad.
- Repercusiones de las NNTT.
- Ventajas e inconvenientes del uso de las NNTT en el ámbito educativo.
- Introducción a las NNTT aplicadas a la Educación.
- Nuevo papel del profesor y del alumno.
- Contenidos y materiales.
- Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO)
- Software de EAO

Competencias trabajadas

CE2, CEM2.3

Materiales de estudio

Material didáctico desarrollado por el docente e impartido de manera oral, apoyado por presentaciones multimedia.

Material de trabajo

CABERO, J. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill.

VARIOS (2003) La integración de las NNTT en los centros. Una aproximación multivariada. Madrid: CIDE-MECD.

Metodología de trabajo del tema

Se proporcionará a los alumnos una síntesis de los contenidos para su asimilación y se recomienda consultar el material de estudio disponible en la intranet de la asignatura.

Tema 2: TICs y educación

Epígrafes del tema



- Alfabetización audiovisual: Prensa digital; radio escolar; cine y televisión; publicidad infantil; cámara fotográfica digital.
- Nuevos medios de comunicación y entretenimiento.
- Alfabetización informática.
- Historia de la Informática / Microinformática.
- Informática Básica.
- Unidades de medida de la Información.
- Hardware y Software.
- Aproximación al Sistema Operativo Linux y Ubuntu.
- MacOS y su software.
- Sistemas Operativos "Cloud": Chrome.

Competencias trabajadas

CE2, CEM2.13

Materiales de estudio

Material didáctico desarrollado por el docente e impartido de manera oral, apoyado por presentaciones multimedia.

Material de trabajo

CABERO, J. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill.

VARIOS (2009) Construya su PC en 30 minutos. Gigabyte Tech. Taiwan

Metodología de trabajo del tema

Se proporcionará a los alumnos una síntesis de los contenidos para su asimilación y se recomienda consultar el material de estudio disponible en la intranet de la asignatura.

Tema 3: TICs Aplicadas a la Educación y mediación didáctica

Epígrafes del tema

- Las TICs como soporte y mediación del discurso didáctico
- Software Educativo: Aplicaciones Hot potatoes y JClic
- La figura del Coordinador de NNTT.
- Internet y sus recursos educativos: webquest y miniquest; web 2.0 y tecnología wiki

Competencias trabajadas

CE2, CEM2.5, CEM2.10

Materiales de estudio



Material didáctico desarrollado por el docente e impartido de manera oral, apoyado por presentaciones multimedia.

Material de trabajo

CABERO, J. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. McGraw-Hill. Madrid

MARTOS, A. (2002) Internet para estudiar. Pearson Educación. Madrid

MILLÁN, J.A. (2010) *Hacia la Escuela 2.0: Proyectos con programas gratuitos para formar ciudadanos de la sociedad del conocimiento*. S.M. Madrid

Metodología de trabajo del tema

Se proporcionará a los alumnos una síntesis de los contenidos para su asimilación y se recomienda consultar el material de estudio disponible en la intranet de la asignatura.

Tema 4: Las TICs en los procesos educativos en Educación

Epígrafes del tema

- Diseño, organización y evaluación de las TICs Aplicadas a la Educación.
- Sistemas Multimedia: Análisis y Planificación
- Criterios para la evaluación de un Sistema Multimedia
- Creación de presentaciones efectivas: PowerPoint y Prezi

Competencias trabajadas

CE2, CE 12, CEM2.13

Materiales de estudio

Material didáctico desarrollado por el docente e impartido de manera oral, apoyado por presentaciones multimedia.

Material de trabajo

CABERO, J. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill.

VARIOS. (2006) Las TIC como agentes de innovación educativa. Sevilla: Micrapel.

WEMPEN, F. (1999) El libro de Microsoft Powerpoint. Madrid: Anaya Multimedia.

Metodología de trabajo del tema

Se proporcionará a los alumnos una síntesis de los contenidos para su asimilación y se recomienda consultar el material de estudio disponible en la intranet de la asignatura.

Tema 5: Innovación educativa y virtualización en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Epígrafes del tema

- La Pizarra Digital Interactiva (PDI)



- Herramientas básicas de Notebook de SmartBoard
- E-learning y plataformas educativas
- Intranet de Centros Escolares: Moodle
- M-Learning
- Comunidades virtuales y redes sociales
- NNTT como apoyo a alumnos con NEE
- Creación de Páginas Web, alojamiento y publicación
- Historia de los Videojuegos
- Videojuegos y videoconsolas como recurso educativo

Competencias trabajadas

CE2, CEM2.5, CEM2.7, CEM2.13

Materiales de estudio

Material didáctico desarrollado por el docente e impartido de manera oral, apoyado por presentaciones multimedia.

Material de trabajo

CABERO, J. (2007) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: McGraw-Hill.

Metodología de trabajo del tema

Se proporcionará a los alumnos una síntesis de los contenidos para su asimilación y se recomienda consultar el material de estudio disponible en la intranet de la asignatura.

CONTENIDO PRÁCTICO

PRÁCTICA 1: Informática Básica y sistema operativo Windows

Pautas para la realización del trabajo:

El docente dirigirá en el laboratorio (aula de Informática) una serie de actividades prácticas que deberán desarrollar los alumnos sobre el contenido del tema:

- Analizar de forma autocrítica cuánto tiempo dedicamos diariamente al uso de las TIC y al acceso a sus servicios.
- Discernir las principales consecuencias a las que llega el Dr. Larry Rosen en su conferencia *Understanding the iGeneration* o en su obra *Rewired: Understanding the iGeneration and the way they learn*.
- Deducir los criterios para poder evaluar si un sistema multimedia es adecuado para la labor formativa que queremos realizar



- Mostrar los conceptos elementales de la Ciencia Informática y de su principal herramienta de trabajo, el ordenador, mostrando su funcionamiento.
- Practicar el manejo del ratón, elementos básicos de Windows y la creación y gestión de directorios y archivos.
- Conocer alternativas a los sistemas operativos tradicionales: MacOs y Ubuntu
- Tablet Android e iOS
- Netbook y tablets PC en la Escuela 2.0
- Smartphones y Apps en el proceso educativo

Competencias trabajadas:

CE4, CE10, CE11, CEM2.3, CEM2.7

Bibliografía:

ROSEN, L.D. (2010) *Rewired: Understanding the iGeneration and the way they learn*. Palgrave McMillan. New York (EEUU)

- Se recomienda al alumno consultar la bibliografía específica del bloque para la ampliación del tema.

Forma de realización:

- Esta práctica se desarrollará en el Aula de Informática por parejas.

PRÁCTICA 2: Paquete integrado Microsoft Office

Pautas para la realización del trabajo:

El docente dirigirá en el laboratorio (aula de Informática) una serie de actividades prácticas que deberán desarrollar los alumnos sobre el contenido del tema:

- Conocer el significado de una “suite” y sus características. Entender el potencial de las nuevas herramientas de gestión del conocimiento a través del software Microsoft Office:
- Dominar las herramientas imprescindibles para que el futuro docente pueda desarrollar su actividad profesional por medio de un procesador de textos, utilizando como ejemplo el software Microsoft Word.
- Descubrir otras herramientas necesarias para el profesional de la docencia y para la intervención en el aula dentro del marco de la llamada Escuela 2.0: Microsoft One Note, Outlook, Publisher, Lync y teletrabajo.

Competencias trabajadas:

CE4, CE10, CE11, CEM2.7

Bibliografía:



Se recomienda al alumno consultar la bibliografía específica del bloque para la ampliación del tema.

Forma de realización:

Esta práctica se desarrollará en el Aula de Informática por parejas.

PRÁCTICA 3: Internet como recurso educativo

Pautas para la realización del trabajo:

El docente dirigirá en el laboratorio (aula de Informática) una serie de actividades prácticas que deberán desarrollar los alumnos sobre el contenido del tema:

- Conocer el funcionamiento de internet, así como la forma más adecuada de acceder y gestionar la información y recursos de los que dispone: Redes informáticas (topología); estructura de Internet (TCP/IP y nombres de dominio); organismos que gestionan Internet; historia de Internet; acceso a Internet.
- Dominar las herramientas de comunicación en internet y diferenciarlas entre si: Tipos de navegadores y su funcionamiento, funcionamiento del Correo Electrónico; foros de debate como herramienta educativa; Blogs, Fotoblogs y Videoblogs; FTP, P2P e intercambio de recursos, mensajería instantánea
- Elaborar contenidos con la información obtenida de la red que didácticamente puedan ser útiles en el aula: Buscadores y portales en Internet; Bing como alternativa a Google; Google y sus herramientas como recurso educativo
- Conocer los riesgos asociados al acceso a las TIC para crear futuros usuarios responsables: Navegación segura para menores; uso responsable de la comunicación en tiempo real; significación del comercio electrónico; uso responsable de los videojuegos; cyberbulling y grooming.

Competencias trabajadas:

CE4, CE10, CE11, CEM2.7

Bibliografía:

Se recomienda al alumno consultar la bibliografía general para la ampliación del tema.

Forma de realización:

Este tema se desarrollará en el Aula de Informática donde se trabajará en equipos de dos alumnos.

PRÁCTICA 4: Presentaciones multimedia

Pautas para la realización del trabajo:



El docente dirigirá en el laboratorio (aula de Informática) una serie de actividades prácticas que deberán desarrollar los alumnos sobre el contenido del tema:

- Conocer las herramientas necesarias para desarrollar presentaciones multimedia, así como las pautas para realizar una exposición efectiva
- Aplicaciones de Microsoft OneNote
- Elaborar presentaciones automáticas, pasivas e interactivas con Microsoft PowerPoint.
- Presentaciones online: Prezi

Competencias trabajadas:

CE4, CE10, CE11, CEM2.5, CEM2.7, CEM2.13

Bibliografía:

Se recomienda al alumno consultar la bibliografía general para la ampliación del tema.

Forma de realización:

La práctica se desarrollará en el Aula de Informática por parejas.

PRÁCTICA 5: Pizarra digital y Smartboard Notebook

Pautas para la realización del trabajo:

El docente dirigirá en el laboratorio (aula de Informática) una serie de ejercicios que deberán desarrollar los alumnos sobre el contenido del tema:

- Concienciarse de las nuevas herramientas TIC en el Aula, especialmente las PDI y el software específico para desarrollar contenidos en Pizarras Digitales.
- Conocer las distintas propuestas de hardware y software para PDI: Ebeam , Promethean, Teamboard y proyectores interactivos
- Elaborar presentaciones básicas realizadas con SmartBoard Notebook.

Se recomienda al alumno consultar los materiales electrónicos disponibles en la intranet de la asignatura para la ampliación del tema.

Competencias trabajadas:

CE4, CE10, CE11, CEM2.7

Bibliografía:

Se recomienda al alumno consultar la bibliografía general para la ampliación del tema.

Forma de realización:

Esta práctica se desarrollará en el Aula de Informática por parejas.



Evaluación de las Prácticas

Presentación (10%)

Contenido (60%)

Exposición (30%)

Criterios de evaluación

- La presentación es creativa.
- Colabora con los compañeros
- Recoge los objetivos consensuados con el docente.
- El contenido es adecuado y responde al tema de trabajo.
- La argumentación es coherente y persuasiva.
- Se expresa con claridad

6. Metodología y plan de trabajo².

La actividad docente se realizará desde el respeto y promoción de los Derechos Humanos y los principios de Accesibilidad Universal y Diseño para Todos de conformidad con lo dispuesto en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de Igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Se utilizará una combinación de:

- Metodología expositiva de los contenidos básicos de la materia con la ayuda de diferentes recursos y soportes. A través de ella el alumno alcanzará, por recepción, los aprendizajes cognitivos básicos necesarios.
- Metodología activa -trabajos en parejas-, para lograr aprendizajes significativos por descubrimiento personal. A través de los mismos, el alumno descubrirá el contenido, lo organizará, combinará e integrará modificando así, su estructura cognitiva previa.

Se aplicará el Modelo CAIT (Constructivo, Autorregulado, Interactivo, Tecnológico), por lo que el docente asignará los distintos epígrafes a los grupos de trabajo según su criterio, considerando siempre el interés / cualificación de los alumnos para cada uno de ellos.

A través de la metodología reseñada, el profesor se convierte en facilitador, mediador y orientador del aprendizaje del alumno y el éste se capacita para aprender de forma autónoma a lo largo de la vida, pudiendo responder y adaptarse a los cambios que pudieran derivarse en la práctica de su ejercicio profesional.

Se utilizará, como herramienta fundamental de información, avisos y entrega de documentación, la plataforma de e-learning basada en Moodle del centro.

² La actividad docente se regirá por un enfoque de riguroso respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, de acuerdo con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.



Los contenidos iniciales de la asignatura serán tutorizados por el profesor, buscando dos objetivos claros: Sentar los conocimientos mínimos en NNTT y homogeneizar las nociones de Informática Básica del grupo, antes de desarrollar un aprendizaje colaborativo.

Llegados a este punto de la asignatura, cada grupo de trabajo estará cualificado para poder desarrollar el resto de los epígrafes pendientes, así como cualquier otro tema relacionado con el uso de las NNTT y TIC en el ámbito educativo que pudiera ser de interés para los alumnos

Las clases prácticas conllevarán una metodología tutorada en TIC, donde se formarán grupos reducidos de trabajo de dos alumnos. Estos realizarán una serie de proyectos que deberán exponer utilizando los medios multimedia del aula (internet, proyector, pizarra digital interactiva, etc.).

MODALIDADES ORGANIZATIVAS: Desde todas las actividades formativas se trabajarán las competencias básicas y generales que se recogen en esta guía. Además:

Clases expositivas. Competencias trabajadas

CE 2, 12

CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.10, 2.13

Prácticas de laboratorio. Competencias trabajadas

CE 4, 10, 11

CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.13

Tutorías grupales. Competencias trabajadas

CE 2, 10, 11

CEM 2.7, 2.10, 2.13

Sesiones de evaluación. Competencias trabajadas

CE 2, 4, 10, 11, 12

CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.10, 2.13

Trabajo no presencial individual. Competencias trabajadas

CE 2, 4, 10

CEM 2.13

Trabajo no presencial grupal. Competencias trabajadas

CE 2, 4, 10

CEM 2.7, 2.13

Temas	Horas totales	TRABAJO PRESENCIAL					TRABAJO NO PRESENCIAL		
		Clase Expositiva	Aula de informática	Tutorías grupales	Sesiones de Evaluación	Total	Trabajo grupo	Trabajo autónomo	Total
1	32	5	8	1		14	12	6	18
2	28	4	6			10	12	6	18
3	29	4	6		1	11	12	6	18
4	29	4	6		1	11	12	6	18
5	32	5	7	1	1	14	12	6	18
Total	150	22	33	2	3	60	60	30	90

MODALIDADES		Horas	%	Totales
Presencial	Clases Expositivas	22	14,6%	60 (40%)
	Prácticas de laboratorio / campo / aula de informática / aula de idiomas	33	22%	
	Tutorías grupales	2	1,3%	
	Sesiones de evaluación	3	2%	
No presencial	Trabajo en Grupo	60	40%	90 (60%)
	Trabajo Individual	30	20%	
Total		150		

7. Evaluación del aprendizaje de los estudiantes.

Instrumentos	Competencias	Peso específico	Resultados de aprendizaje
Elaboración y exposición de trabajos. Presentación pública de	CE 4, 10, 11 CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.13	Estructuración, organización y presentación adecuada. Cuidado de la ortografía. Expresión conceptual clara y comprensible, ajustada al tiempo dado. Participación en trabajos que conlleven la	40 % RA2.5, 8, 9, 10,11,12,13

Powerpoint y/o Notebook de un tema de la asignatura.		búsqueda y selección de información relacionada con la enseñanza y el aprendizaje. Colaboración activa entre los componentes del equipo.		
Prueba escrita	CE 2, 4, 10, 11, 12 CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.10, 2.13	Examen con cuatro preguntas breves (75% de la nota) y una quinta (25%) de aplicación práctica de los contenidos. Requisito para superar el examen: contestar correctamente el 50% de las preguntas. No cuentan negativos.	40 %	RA2.8, 9, 10
Participación y ejercicios en clase	CE 4, 10, 11 CEM 2.3, 2.5, 2.7, 2.13	Asistir regularmente a clase y participar activamente en la realización de ejercicios y debates. Buscar, seleccionar, ordenar, relacionar y valorar la información proveniente de distintas fuentes. Utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza - aprendizaje las Tecnologías de información y comunicación (TIC).	20 %	RA2.11, 12,13

Otras consideraciones:

- 1- Los alumnos deberán exponer / presentar el trabajo obligatorio en los plazos previstos.
- 2- Se considera que un trabajo está plagado y es fraudulento cuando su autor ha utilizado el trabajo de otros como si del suyo mismo se tratara. Un trabajo así implica la calificación de 0-Suspenso (SS) en la convocatoria correspondiente, con independencia de otras responsabilidades en que el estudiante puede incurrir. De esta irregularidad se informará, en el plazo de 5 días, a la Dirección del Centro, con el objetivo de abrir un expediente informativo o, en su caso, disciplinario.
- 3- Dado el carácter de la materia, será preciso la realización de los créditos prácticos y la asistencia a las prácticas del aula de informática (laboratorio) para la superación de la asignatura.
- 4- El alumno deberá superar la prueba escrita final (examen) para que se tomen en consideración los restantes criterios de evaluación
- 5- La calificación final será la resultante de la integración de las distintas notas, en función del porcentaje que se asigna a cada parte.



- 6- Para superar la asignatura la nota final debe ser igual o superior a cinco.
- 7- En segunda y sucesivas matrículas, la evaluación del rendimiento se efectuará mediante una única prueba de carácter teórico-práctico, a excepción de los alumnos que previa solicitud –en los primeros quince días del semestre de docencia- y autorización expresa del profesor, hayan optado por una evaluación continua.

8. Recursos, bibliografía y documentación complementaria.

Bibliografía general

- AGUER HORTAL, M. (2000): *Las organizaciones virtuales: El reto del nuevo siglo*. Pirámide. Madrid
- BARTOLOMÉ, A. (2002): *Multimedia para educar*. Edebé. Barcelona
- BROWN, L.K. (1991): *Cómo utilizar bien los medios de comunicación. Manual para padres y maestros*. Visor. Madrid
- CABERO, J. (2007): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw-Hill. Madrid
- CABERO, J. (2007): *Tecnología Educativa*. McGraw Hill. Madrid
- CAMPUZANO RUIZ, A. (1992): *Tecnologías audiovisuales y educación*. Akal. Madrid
- DEMARLA, R. y WILSON, J.L. (2002): *HighScore! La Historia ilustrada de los videojuegos*. McGraw Hill. Madrid
- FERREROS, M.L. (2005): *Enséñale a ver la Tele*. Planeta. Barcelona
- FITZGIBBON, K. (2010): *Teaching With Wikis, Blogs, Podcasts & More: Dozens of Easy Ideas for Using Technology to Get Kids Excited About Learning*. Scholastic. New York (EEUU)
- GROS, B. (2008): *Videojuegos y aprendizaje*. Ed. Grao. Barcelona
- HERNÁNDEZ CARRIÓN, P. (1990): *Imagen y sonido*. Alhambra. Madrid
- LACASA, P. (2011): *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Ed Morata. Madrid 2011
- MARTOS, A. (2002): *Internet para estudiar*. Pearson Educación. Madrid
- MILLÁN, J.A. (2010): *Hacia la Escuela 2.0: Proyectos con programas gratuitos para formar ciudadanos de la sociedad del conocimiento*. S.M. Madrid
- MORENO, I. (1997): *La radio en el aula*. Octaedro. Barcelona
- RIOS ARIZA, J.M. y CEBRIÁN, M. (2000): *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*. Aljibe Málaga
- ROSEN, L.D. (2010): *Rewired: Understanding the iGeneration and the way they learn*. Palgrave McMillan. New York (EEUU)
- SEVILLANO GARCÍA, M.L. (2011): *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*. Pearson Educación, SA. Madrid



- TRIGO ARANDA, V (2002): *Escribir y presentar trabajos en clase*. Pearson Educación. Madrid
- VALLES CALATRAVA, JR. (1991): *La prensa*. Alhambra. Madrid
- VARIOS. (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. C.I.D.E. e Instituto de la Mujer, Madrid.
- VARIOS. (2003): *La integración de las NNTT en los centros*. Una aproximación multivariada. CIDE-MECD. Madrid
- VARIOS. (2006): *Las TIC como agentes de innovación educativa*. Micrapel. Sevilla
- VARIOS. (2010): *Las TIC y el desarrollo de las competencias básicas. Una propuesta para Educación Primaria*. MAD SL. Madrid
- VARIOS. (2008): *Seguridad y uso responsable de las TIC. Guía para padres, madres y tutores*. Asociación Protegeles. Oviedo
- VARIOS. (2007): *TIC y seguridad en la comunidad educativa: Materiales didácticos*. Fundación CTIC. Gijón.
- VARIOS. (20057): *Uso responsable de las TIC*. Fundación CTIC. Gijón. Oviedo

Recursos web

La asignatura dispone de una Intranet accesible a través de la plataforma Moodle de la Escuela (moodle.eupo.es). Es necesario que los alumnos accedan a estos recursos para poder superar con éxito la asignatura. Además serán recurrentes a lo largo del curso, entre otros, los siguientes sitios:

CITA (Centro Internacional de Tecnología Avanzada de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez)

- www.citafgsr.org/educacion/brujulaeducativa

EducaRed España (Fundación Telefónica) - www.educared.org

Formación Microsoft Office - www.microsoft.com/spain/office/eventosonline/producto.msp

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas (MECD) - www.ite.educacion.es

INTECO (Instituto Nacional de las Tecnologías de Comunicación) - www.inteco.es

La Pizarra Digital - www.dulac.es

ONTSI (Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información) -

www.ontsi.red.es

Prezi - www.prezi.com



Medios informáticos

A lo largo del desarrollo de la materia se utilizarán, al menos, las siguientes herramientas informáticas:

- Adobe Acrobat Reader
- Apple iTunes
- Microsoft Internet Explorer
- Microsoft One Note 2010
- Microsoft Outlook 2010
- Microsoft PowerPoint 2010
- Microsoft Word 2010
- Moodle
- Prezi
- Sistema Operativo Microsoft Windows 7
- Sistema Operativo Ubuntu 10.10
- SmartBoard Notebook 10

Así mismo, dispondremos para las prácticas de laboratorio de un Aula Informática compuesta por una red de 21 ordenadores de alta capacidad, conectados a internet a través de banda ancha y con un software moderno y actual. También se dispone de proyector multimedia y pizarra digital interactiva para la exposición de los trabajos. Los medios del aula permiten mejorar la transmisión-asimilación de contenidos y dan la oportunidad de ahondar en aspectos multimedia y educativos.