

**COURSE DATA****Data Subject**

Code	33684
Name	Designing educational material
Cycle	Grade
ECTS Credits	6.0
Academic year	2023 - 2024

Study (s)

Degree	Center	Acad. year	Period
1305 - Degree in Primary School Education	Faculty of Teacher Training	3	First term

Subject-matter

Degree	Subject-matter	Character
1305 - Degree in Primary School Education	19 - Specialist in information and communication technologies	Optional

Coordination

Name	Department
HERNANDEZ GASSO, HECTOR	80 - Language and Literature Education
HURTADO SOLER, DESAMPARADOS	90 - Methodology of experimental and social sciences

SUMMARY**English version is not available**

El contenido “Diseño de materiales educativos” pertenece al módulo “Especialista en tecnologías de la información y la comunicación”. En este mismo curso, los alumnos del módulo pueden cursar “Educación y Tic” y “Software y Hardware en contextos educativos”. En cuarto curso, “Tic en arte y humanidades” y “Tic en ciencias y matemáticas”.

La implantación de las TICs en contextos educativos es ya una realidad imparable, a la que no pueden ser ajenos los estudiantes de Magisterio. Uno de los mayores problemas en las aulas de Infantil y Primaria, a la hora de trabajar con las nuevas tecnologías, viene dado por la llamada brecha digital generacional, que distancia a docentes y alumnos. Por ello, la alfabetización digital del maestro debe ser una prioridad, ya que van a trabajar con un alumnado que ha crecido usando estas tecnologías. Esta asignatura debe ampliar y consolidar los conocimientos instrumentales de los alumnos y convertirlos en partícipes activos de la educación basada, o apoyada, en TICs, permitiéndoles interactuar con fluidez con las principales



herramientas de diseño de materiales educativos. De este modo, el estudiante podrá adquirir las destrezas y habilidades necesarias para operar, ahora y en el futuro, con cualquier programa educativo implantado en su centro, aunque no sea ninguno de los propuestos para esta asignatura.

Cada uno de los programas seleccionados responde a varios criterios que favorecen su conocimiento y uso: en primer lugar, sus importantes posibilidades a la hora de generar materiales didácticos (objetivo primordial de la asignatura); en segundo lugar, su amplia implantación, que los convierte en referentes frente a otros programas similares; en tercer lugar, la condición de software libre o, al menos, con licencia corporativa en la Universitat de València, lo que facilita su utilización y difusión; y, por último, su capacidad para desarrollar las habilidades y capacidades instrumentales del alumno y la sencillez en su aprendizaje y manejo.

PREVIOUS KNOWLEDGE

Relationship to other subjects of the same degree

There are no specified enrollment restrictions with other subjects of the curriculum.

Other requirements

Competencia lingüística y comunicativa, oral y escrita, en las dos lenguas oficiales en que se imparte la materia.

Habilidades básicas en informática y para recuperar y analizar información desde diferentes fuentes bibliográficas y informáticas.

Capacidad para poner en práctica los conocimientos y las experiencias adquiridas en las Prácticas escolares de educación de los cursos 1º y 3ª en las propuestas de trabajo que se planteen.

Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos, tanto de la d

OUTCOMES

1305 - Degree in Primary School Education

- Express oneself orally and in writing correctly and appropriately in the official languages of the autonomous region.
- Use information and communication technologies effectively as usual working tools.
- Analyse critically the most relevant issues in today's society that affect family and school education: social and educational impact of audiovisual languages and of screens; changes in gender and inter-gender relations; multicultural and intercultural issues; discrimination and social inclusion, and sustainable development; Also, carry out educational actions aimed at preparing active and democratic citizens, committed to equality, especially between men and women.
- Promote cooperative work and individual work and effort.
- Assume that teaching must be perfected and adapted to scientific, pedagogical and social changes throughout life.



- Know the processes of interaction and communication in the classroom.
- Recognise the identity of each educational stage and their cognitive, psychomotor, communicative, social and affective characteristics.
- Design, plan and evaluate teaching and learning classroom activities in multicultural and co-educational contexts.
- Know how to work as a team with other professionals within and outside the school to attend to each student, to plan the learning sequences and to organise work in the classroom and in the play space.
- Know and apply basic educational research methodologies and techniques and be able to design innovation projects identifying evaluation indicators.
- Understand that systematic observation is a basic tool that can be used to reflect on practice and reality, and to contribute to innovation and improvement in education.
- Identify and plan the resolution of educational situations that affect students with different abilities and different learning rates, and acquire resources to favour their integration.
- Advise the members of the educational community as users of information and communication technologies.
- Be able to use the devices that support information and communication technologies, at the user level, in the educational environment.
- Understand the influence of information and communication technologies and television on early childhood.
- Know the anthropological principles of the information and communication society, based on the interaction with screens.
- Develop a critical spirit towards information and communication technologies and towards the discourses that are generated from them.
- Programme pedagogical interventions taking advantage of the possibilities offered by information and communication technologies.
- Promote positive, yet critical attitudes towards the use of information and communication technologies.
- Promote autonomy in the processes of teaching and learning among students and encourage collaboration in educational actions among both teachers and students.
- Use technologies as creativity enhancers to generate educational resources.

LEARNING OUTCOMES

English version is not available

**WORKLOAD**

ACTIVITY	Hours	% To be attended
Theoretical and practical classes	60,00	100
Study and independent work	90,00	0
TOTAL	150,00	

TEACHING METHODOLOGY**English version is not available****EVALUATION****English version is not available****REFERENCES****Basic**

- 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]
- 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/>]



Additional

- 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 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.
- 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>.