

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Educación Primaria (PGR-EDUPRI)

ASIGNATURA : Tecnología Educativa (3534)

TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica

MODALIDAD : Presencial

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básica (BA)

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

TEMPORALIDAD: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: SONIA MARÍA GARROTE FERNÁNDEZ

EMAIL: sgarrote@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Jueves a las 14:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Ingeniero Ingeniera Superior en Informática (Universidad *Universidad Abierta de Cataluña*)
- Ingeniero Técnico Ingeniera Técnica en Informática (especialidad Sistemas) (Universidad *Universidad de Valladolid*)
- Master universitario: Máster en Bioinformática y Bioestadística
- Master universitario: Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Desde el año 2007 profesora en la UEMC (Universidad Europea Miguel de Cervantes) impartiendo asignaturas relacionadas con las Bases de Datos, las Estructuras de Datos, la Ingeniería del Software, el Desarrollo Web, la Arquitectura de Computadores, la Programación, la Estadística y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 8 años en el sector Privado (Como directora de la Unidad de Innovación y Tecnología Educativa de la UEMC desde el 2015 al 2022, la docente ha sido responsable del desarrollo de los cursos de formación del profesorado, la coordinación de los proyectos de innovación educativa y la evaluación del profesorado.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 10 años (Investigación en innovación educativa y colaboración tecnológica y en análisis de datos en investigaciones con grupos multidisciplinares en áreas como la psicología, el periodismo y las ciencias de la actividad física y del deporte.)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- **GC3 - COMPETENCIAS SOCIALES Y CIVICAS:** Ser capaz de comprender la diversidad de un aula aplicando los principios de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), respetando los principios y valores democráticos, el respeto a los derechos humanos y a la igualdad de género, fomentando la convivencia en el aula y fuera de ella, la no discriminación entre hombres y mujeres, grupos étnicos o culturales y formando personas íntegras, respetuosas y éticas, capaces de vivir en la sociedad dinámica, cambiante y compleja en la que vivimos.
- **GC5 - COMPETENCIA DIGITAL:** Ser capaz de dominar los pilares básicos de la competencia digital (informatización y alfabetización, comunicación y elaboración, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas) para conocer en profundidad las nuevas tecnologías, aplicarlas en el aula e implicarlas como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, todo ello desde el uso adecuado de estas herramientas, análisis del impacto social y educativo y desarrollando una sensibilidad hacia el uso correcto de las mismas.
- **GC6 - COMPETENCIA TRANSVERSAL:** Ser capaz de poseer conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y capacidades, para que el futuro maestro llegue a analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de las competencias transversales, fundamentadas en valores y aprendizajes adquiridos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- **CO3.4 -** Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.
- **SC3.1 -** Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- **CO5.1 -** Adquirir los conocimientos del nivel A1 en el desarrollo de las competencias del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente vigente.
- **CO5.2 -** Analizar el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales, de forma crítica para fomentar en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad, etc.haciéndole reflexionar ante tal hecho.
- **HD5.1 -** Dominar herramientas multimedia TICs, TACs,TEP, TRIC para presentar, compartir y mejorar la comunicación dentro de los espacios tecnológicos, relacionando habilidades sociales con entornos virtuales.
- **SC5.1 -** Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación para poder utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- **SC5.2 -** Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- **SC5.3 -** Utilizar herramientas multimedia para interactuar con el alumnado y evaluar sus resultados de aprendizaje.
- **SC5.4 -** Saber utilizar las nuevas tecnologías para realizar diferentes tareas docentes como búsqueda de información, elaboración de contenidos, resolución de problemas en el uso de las diferentes plataformas educativas, etc.cuidando la gestión de datos personales y teniendo en cuenta los riesgos del uso de estas herramientas.
- **CT6.1 -** Capacidad para trabajar en equipo.
- **CT6.3 -** Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- **CT6.4 -** Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.
- **CT6.7 -** Gestionar la información de medios audiovisuales.
- **SC6.1 -** Desarrollar las competencias transversales en las diferentes asignaturas.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Tecnología educativa, forma parte del Módulo de Formación Básica. Pertenece a la materia Sociedad, familia y escuela. Sus competencias específicas aparecen definidas en la Orden ECI 3857/2007, de 27 de diciembre por la que se establecen los requisitos para la verificación del título. A mayores se han redactado competencias para lograr el total desarrollo de la asignatura. Se imparte en el primer curso del plan de estudios, dentro del primer semestre. Esta asignatura pretende formar al futuro maestro para controlar las herramientas digitales y tecnológicas como complemento a su formación. Tratará los contenidos de desarrollo del nivel A1 de la Competencia Digital Docente. Lo que se pretende también es sensibilizar al maestro en el mensaje de los lenguajes audiovisuales y su impacto en la edad escolar. Tiene relación con la asignatura transversal del título Competencia digital. El desarrollo competencial de esta asignatura tiene relación también con el desarrollo del Módulo de Prácticum.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales. Impacto social y educativo del uso de las pantallas.

Conocimiento de las herramientas multimedia para la interacción con el alumnado y su evaluación.

Recursos didácticos y nuevas tecnologías: Las TIC, TAC, TEP, TRIC en educación. Utilización de diferentes aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas. Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

Evaluación del alumnado a través de las nuevas tecnologías.

Utilización de los principales instrumentos informáticos y audiovisuales

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Recursos multimedia, Manuales y ejercicios
- **Recursos tecnológicos :** Plataformas de aprendizaje en línea, Software especializado, Aplicaciones para la gestión del aula, Herramientas de presentación, Recursos de gamificación, Herramientas de comunicación
- **Recursos interactivos :** Juegos educativos, Realidad aumentada y virtual
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Enrique Sánchez Rivas, Elena Sánchez Vega, Violeta Cebrián Robles, Andrea Cívico Ariza (2025): Educación digital: recursos y estrategias didácticas. (Descarga gratuita en: <https://monografias.uma.es/index.php/mumaed/catalog/book/194>). umaeditorial. ISBN: 978-84-1335-400-2
- Daniel Desiderio Borrego Gómez (2016): TIC y herramientas digitales: Una revisión para el apoyo de la práctica docente. Palibrio. ISBN: 978-1506518022
- Ravelo García, Antonio G., et. al. (2025): Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC. Proyectos, Métodos y Herramientas para el Futuro de la Educación (Descarga gratuita en: <https://www.dykinson.com/libros/innovacion-educativa-en-el-ambito-de-las-tic-y-las-tac/9791370061661/>). Dykinson. ISBN: 979-13-7006-166-1

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Microsoft Learn: <https://learn.microsoft.com/es-es/>

Minecraft Education: <https://education.minecraft.net/es-es>

Competencia Digital Docente, marco de referencia y normativa de acreditación: <https://intef.es/competencia-digital-educativa/competencia-digital-docente/>

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Este método será utilizado para explicar al alumno los contenidos teórico/prácticos de cada uno de los bloques. Mientras se efectúa la explicación, se utilizará el ordenador y el proyector de forma que el alumno vaya viendo in situ los contenidos teóricos o prácticos relativos a la interacción con las herramientas informáticas. El alumno podrá ir realizando los mismos pasos con el ordenador que utilizará diariamente en clase.

MÉTODO DIALÉCTICO:

En algunos de los trabajos/proyectos que los alumnos lleven a cabo en grupo se llevarán a cabo debates y contraste de opiniones dentro de cada grupo y entre grupos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El método heurístico se utilizará principalmente en las actividades prácticas, para las cuales los alumnos aplicarán los conocimientos adquiridos generando experiencias cuasi reales que tendrán que poner en práctica, atendiendo a las indicaciones o cuestiones previamente planteadas por la docente.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Tutoría
- Evaluación
- Trabajo autónomo

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Notas previas

Esta planificación estimada presentada a continuación podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las modificaciones puntuales.

Planificación Estimada

- Semanas 1 a 3
 - Presentación de la Asignatura
 - Familiarización con los equipos informáticos
 - Bloque 1. Impacto social y educativo.
- Semanas 4 a 13
 - Bloque 2. Recursos didácticos y nuevas tecnologías: Las TIC, TAC, TEP, TRIC en educación. Utilización de diferentes aplicaciones didácticas, organizativas y administrativas. Contenidos del nivel A1 del desarrollo de las Competencias en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.
- Semanas 14 a 15
 - Bloque 3, se trabajarán estos contenidos íntimamente relacionados:
 - Conocimiento de las herramientas multimedia para la interacción con el alumnado y su evaluación.
 - Evaluación del alumnado a través de las nuevas tecnologías.
- A lo largo de todo el cuatrimestre se trabajará transversalmente el Bloque 4. *Utilización de los principales instrumentos informáticos y audiovisuales*

TUTORÍAS INDIVIDUALES

- La hora de tutoría individual fijada podría verse modificada en función de los horarios que se diseñen.

TUTORÍAS GRUPALES

- Las tutorías académicas grupales están fijadas en la semana de preparación para la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Facultad de Ciencias Sociales se notificarán tanto al profesorado como al alumnado los calendarios de estas tutorías como viene siendo habitual. Estas tutorías se realizarán de forma presencial en la UEMC.

Uso inadecuado de inteligencia artificial

- El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de 0 (cero) en la actividad correspondiente.
- Si este comportamiento se produce de forma habitual o generalizada, podrá reflejarse en la evaluación continua y final. Además, podrá dar lugar a la apertura de un expediente disciplinario, conforme a la normativa de la Universidad.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Trabajo grupal 1				X													X	Ejecución de prácticas:20%	X	Si el alumno/a no supera el trabajo en evaluación continua deberá presentarlo en extraordinaria.
Trabajo grupal 2													X				X	Ejecución de prácticas:40%	X	Si el alumno/a no supera el trabajo en evaluación continua deberá presentarlo en extraordinaria.
Prueba de evaluación escrita																X	X	Pruebas escritas:40%	X	Si el alumno/a no supera la prueba de evaluación en ordinaria deberá examinarse en extraordinaria.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Las actividades de evaluación y sus pesos en el cálculo de la nota final de la asignatura, son las siguientes:

- Trabajo grupal 1 . 20%
- Trabajo grupal 2. 40%
- Prueba de evaluación escrita. 40%

Para aprobar la asignatura en ordinaria la nota final después de aplicar los pesos correspondientes a cada actividad evaluable debe ser igual o superior a 5, en caso de que esto no se cumpla se tendrán que recuperar todas las partes suspensas en convocatoria extraordinaria.

Cualquier alumno podrá ser convocado a la realización de una prueba oral presencial o usando Teams si la docente considera necesario verificar la adquisición competencial. Si en esa prueba oral el alumno no demuestra dicha adquisición competencial no habrá superado la asignatura.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Ya se ha mencionado anteriormente qué sucede si un alumno no supera la asignatura en convocatoria ordinaria.

Notas comunes a las evaluaciones de las Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria.

- No se guardan notas de pruebas superadas de un curso para otro.
- La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo.
- Los sistemas de evaluación descritos en esta Guía Docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura.
- La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de

20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

Uso inadecuado de inteligencia artificial

- El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de 0 (cero) en la actividad correspondiente.
- Si este comportamiento se produce de forma habitual o generalizada, podrá reflejarse en la evaluación continua y final. Además, podrá dar lugar a la apertura de un expediente disciplinario, conforme a la normativa de la Universidad.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	40 %	0 %	60 %	0 %