

## Guía Docente: Tecnología educativa

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Grado en Educación Infantil 2021
<b>Plan de estudios</b>	2021
<b>Materia</b>	Sociedad, familia y escuela
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Período de impartición</b>	Tercer Trimestre
<b>Curso</b>	Primero
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	Anna Sánchez Caballé	<b>Correo electrónico</b>	anna.sanchez.caballe@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">Google Scholar</a> <a href="#">Linkedin</a>		

## CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientación y tutoría con el alumnado y la familia</li> <li>• Sociedad, igualdad e interculturalidad en la educación</li> <li>• Tecnología educativa</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>La asignatura de «Tecnología educativa» forma parte del plan de estudios del Grado en Educación Infantil. Esta asignatura está encuadrada dentro del grupo de las básicas y se imparte en el tercer trimestre del primer curso de la titulación dentro de la materia «Sociedad, familia y escuela». Además, esta asignatura se vincula con los contenidos sobre los videojuegos desarrollados en: «El juego infantil y su metodología», así como con «Funciones docentes y competencias del maestro» e «Innovación e investigación en educación» en las que se profundiza en aspectos que contextualizan los fundamentos de la competencia digital del docente.</p> <p>La cotidianeidad que caracteriza a las tecnologías digitales en la sociedad actual permite encontrar en ellas un potencial educativo propio como recursos didácticos. El necesario desarrollo de la competencia digital en los profesionales de la educación a través de metodologías innovadoras, requiere de un profundo conocimiento sobre las diferentes herramientas digitales y tecnológicas más relevantes en el ámbito educativo. La asignatura Tecnología educativa hace aportaciones importantes al desarrollo de habilidades, capacidades y competencias digitales imprescindibles en la formación docente del siglo XXI.</p> <p>En este sentido, la asignatura pretende desarrollar la competencia digital docente de los futuros educadores, proporcionándoles las bases teórico-prácticas necesarias para la integración de los medios tecnológicos y los recursos multimedia en la Educación Infantil, las herramientas para hacer un uso responsable de los medios digitales y el conocimiento de las tendencias tecnológico-educativas de su ámbito de estudio y desarrollo profesional.</p>

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p><b>Competencias de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG11 - Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</li> <li>• CG15 - 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.</li> <li>• CG17 - Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.</li> <li>• CG20 - Conocer modelos de mejora de la calidad educativa con aplicación a los centros escolares.</li> <li>• CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</li> <li>• 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 estudio.</li> <li>• CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</li> <li>• CE13 - 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.</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</li> <li>• Asume 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.</li> <li>• Reflexiona sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.</li> <li>• Conoce modelos de mejora de la calidad educativa con aplicación a los centros escolares.</li> <li>• Posee y comprende conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</li> <li>• Sabe aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posee las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</li> <li>• Desarrolla aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</li> <li>• Analiza e incorpora 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.</li> </ul>

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p><b>Breve descripción de la asignatura</b></p>	<p>En la actualidad la formación de los docentes en tecnología educativa resulta un elemento fundamental y estratégico en relación con la necesaria mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad el papel de las tecnologías digitales en la sociedad permite encontrar en ellas un potencial educativo propio como recurso didáctico. Es por ello por lo que resulta inevitable el desarrollo de la competencia digital entre los profesionales de la educación. Esta asignatura contribuye al desarrollo de la competencia TIC de los maestros y maestras de la etapa, proporcionando las bases teórico-prácticas necesarias para la integración de los medios tecnológicos y los recursos multimedia en el aula. Las herramientas para hacer un uso responsable de los medios digitales y el conocimiento de las tendencias tecnológico-educativas de su ámbito de estudio y desarrollo profesional. Teniendo en cuenta estos preceptos, los ejes temáticos sobre los que tratará la asignatura serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las tecnologías de la información y la comunicación. Introducción y conceptos básicos. TIC: definición, concepto, historia y evolución y características.</li> <li>• Tecnologías de la información y la comunicación y educación. Enfoques educativos, modelos didácticos y fases para su implementación. Metodologías. Fundamentación legislativa, curricular y competencial.</li> <li>• Las tecnologías de la información y la comunicación como recursos didácticos. Recursos digitales y objetos de aprendizaje. Diseño universal de aprendizaje. Lenguaje audiovisual en el aula. Aplicación y evaluación de los recursos tecnológicos y digitales.</li> <li>• Dispositivos, software educativo y estrategias de prevención ante el mal uso de las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Videojuegos y gamificación. Conceptualización e importancia del uso de videojuego como elemento didáctico. Digital game based learning. Gamificación: dinámicas y mecánicas. Nuevos retos tecnológicos: realidad virtual, aumentada y mixta.</li> <li>• Nuevas tendencias tecnológico-educativas. STEM, makers y diyers. Pensamiento computacional. Programación. Robótica educativa.</li> </ul>
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>UD 1. Tecnología educativa: introducción y conceptos básicos</b></p> <p>1.1. Aproximación al concepto de tecnología</p> <p>1.2. Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>1.2.1. Historia de las tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>1.2.2. Características de las tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>1.2.3. Desarrollo actual e implicaciones de las TIC</p> <p>1.2.4. Recursos TIC cotidianos</p> <p>1.3. El <i>hardware</i></p> <p>1.4. El <i>software</i></p> <p>1.4.1. Clasificación del <i>software</i> según su función</p> <p>1.4.2. Clasificación del <i>software</i> según los derechos de uso</p> <p>1.5. La sociedad de la información</p> <p>1.5.1. Nativos, inmigrantes, huérfanos y sabios digitales, los arquetipos en la sociedad de</p>

la información

## **UD 2. Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación**

2.1. El papel de las TIC en la educación

2.1.1. Enfoques educativos

2.1.2. Modelos didácticos

2.2. Desde las TIC hasta el desarrollo de la competencia digital: diseño curricular y legislación

2.2.1. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE, 2006)

2.2.2. Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (RD 1630/2006)

2.2.3. Ley Orgánica 8/2013, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013)

2.2.4. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE, 2020)

2.2.5. Diseño curricular en TIC

2.3. Desarrollo de la competencia digital en el aula

2.3.1. Modelo TPACK

2.3.2. Modelo SARM

2.3.3. Modelo Mítica

## **UD 3. Recursos tecnológicos y didácticos**

3.1. Recursos digitales

3.1.1. Recursos didácticos digitales y objetos de aprendizaje

3.1.2. Recursos educativos abiertos

3.1.3. Derechos de autor en los materiales digitales

3.2. El lenguaje audiovisual y sus posibilidades educativas con las TIC

3.2.1. El sonido como elemento de aprendizaje con las tecnologías de la información y la comunicación

3.2.2. La imagen como elemento de aprendizaje con las tecnologías de la información y la comunicación

3.2.3. El vídeo como elemento de aprendizaje con las tecnologías de la información y la comunicación

3.3. La *webquest*

3.3.1. Diseño y estructuración de la *webquest*

3.3.2. Evaluación de la *webquest*. La rúbrica

#### **UD 4. Dispositivos, *software* educativo y seguridad en los medios digitales**

4.1. Tecnologías y educación: TIC, TAC y TEP

4.2. Dispositivos físicos fijos y portátiles. Más allá del ordenador

4.2.1. Pizarra digital interactiva (PDI)

4.2.2. Bring Your Own Device (BYOD)

4.2.3. El smartphone y la tableta

4.3. *Software* educativo

4.3.1. Características del *software* educativo

4.3.2. Funciones del *software* educativo

4.4. Seguridad en los medios digitales

4.4.1. Identidad digital

4.4.2. Medidas de seguridad ante amenazas en la red

#### **UD 5. Videojuegos y gamificación en el aula**

5.1. Los *serious games*

5.2. *Digital game-based learning*

5.2.1. Paradigma *edutainment*

5.2.2. Concepto e historia del paradigma *digital game-based learning*

5.2.3. Características del *digital game-based learning*

5.3. Gamificación en el aula

5.3.1. Perfiles de jugador

5.3.2. Dinámicas

5.3.3. Mecánicas

5.3.4. Sistema PBL (*points, badges, leaderboards*)

5.4. Nuevos retos tecnológicos

5.4.1. Realidad virtual

5.4.2. Realidad aumentada

5.4.3. Realidad mixta

#### **UD 6. Tendencias tecnológico-educativas**

- 6.1. STEM/STEAM, makers y diyers
  - 6.1.1. Concepto STEM/STEAM
  - 6.1.2. Metodología STEAM
  - 6.1.3. Makers y diyers en la escuela
- 6.2. Pensamiento computacional
  - 6.2.1. Concepto y objetivos del pensamiento computacional
  - 6.2.2. Características del pensamiento computacional
  - 6.2.3. Pensamiento computacional educativo
- 6.3. Programación en el aula
  - 6.3.1. ScratchJr
  - 6.3.2. Code.org
  - 6.3.3. Programar desde el móvil
- 6.4. Robótica educativa
  - 6.4.1. Dispositivos de robótica educativa en el aula

## METODOLOGÍA

### Actividades formativas

Se aplicarán diversas metodologías activas y colaborativas, destinadas a guiar al estudiante en su proceso de adquisición de conocimientos y competencias a través de múltiples actividades formativas.

Estas actividades serán heterogéneas y se adaptarán a las temáticas que se estén trabajando en cada momento del desarrollo de la asignatura:

**Actividades de interacción y colaboración (foros-debates de apoyo al caso y a la lección).** Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

**Actividades de trabajo autónomo individual (estudio de la lección).** Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y la construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, la resolución de problemas, etc.

**Actividades de descubrimiento inducido.** Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual sobre una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.

Incluye la resolución de problemas, la elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.

Incluye la elaboración de trabajos (estudios de caso), resolución de casos prácticos

**Tutorías.** Permiten la interacción directa entre el docente y el alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.

**Exámenes de contenidos.** Permiten la comprobación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de una prueba objetiva sobre los contenidos teóricos expuestos a lo largo del periodo formativo.

**Lectura crítica, análisis e investigación de material.** Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, reseñas de libros o críticas de artículos y proyectos de investigación.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

*En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online. Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.*

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más



adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

### **Sistema de evaluación convocatoria ordinaria**

#### **Opción 1. Evaluación continua**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

#### **Opción 2. Prueba de evaluación de competencias**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria**

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Bibliografía básica

Cabero, J. (Coord.) (2007): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw-Hill.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación se están convirtiendo en un elemento clave en nuestro sistema educativo. Cada vez resulta más difícil encontrarnos con acciones formativas que no estén apoyadas en diferentes medios tecnológicos, y ello ocurre independientemente del sistema educativo en el cual nos movamos y de los contenidos que estemos llevando a cabo. En este manual de referencia, se desarrollan una serie de aspectos relacionados con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, tanto referidas a su diseño, como evaluación, producción y utilización educativa.

Romero-Tena, R., Román-Gravan, P. y Llorente-Cejudo, M<sup>a</sup>. C. (2010). *Tecnologías en los entornos de Infantil y Primaria*. Síntesis.

En este manual, se muestra cómo integrar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de alumnos de Educación Infantil y Primaria. El libro se divide en dos partes de forma que se separan los dos niveles, respetando sus particularidades. En cada parte se da la visión curricular de las TIC, se plantean las

	<p>posibilidades educativas de las tecnologías y se desarrollan y concretan las posibilidades educativas de las tecnologías, incluyendo ejemplos reales llevados a cabo en aulas en centros escolares.</p>
<p><b>Bibliografía complementaria</b></p>	<p>Bartolomé, A. y Grané, M. (2004). Educación y tecnologías: de lo excepcional a lo cotidiano. En A. Batista. (Coord.). <i>Didáctica y Tecnología Educativa para una Universidad en un Mundo Digital</i> (65-85). Universidad de Panamá. Facultad de Ciencias de la Educación.</p> <p>Bauman, Z. (2008). <i>Los retos de la educación en la modernidad líquida</i>. Gedisa.</p> <p>Bauman, Z. (2007). <i>Tiempos líquidos</i>. Barcelona: Tusquets. <i>Aula de innovación educativa</i>, 135, 9-11.</p> <p>Bindé, J. (dir) (2005). <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i>. UNESCO.</p> <p>Cabero, J. (Coord.) (2007). <i>Nuevas tecnologías aplicadas a la educación</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital. En Soto, F. J. y Rodríguez, J. (Coord.). <i>Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital</i>, (pp. 23-42). Consejería de Educación y Cultura.</p> <p>Castells, M. (1997). <i>La era de la información</i>. Alianza,</p> <p>García-Jiménez, F. y Ruíz De Adana, M<sup>a</sup>. A. (2013). <i>Las TIC en la escuela. Teoría y práctica</i>. Editorial Club Universitario.</p> <p>Gisbert, M. (2001). Nuevos roles para el profesorado en entornos digitales. En J. Salinas, y Marqués, P. (s/f). <i>Tecnología educativa</i>. <a href="http://www.peremarques.net/">http://www.peremarques.net/</a></p>
<p><b>Otros recursos</b></p>	<p>Boston Children Museum, National Grid, y WGBH Education Foundation. (2013). <i>STEM Semillitas. Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Guía de Enseñanza. National Grid</i>. <a href="http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM_Gui_de_Spanish.pdf">http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM_Gui_de_Spanish.pdf</a></p> <p>Guía de incorporación de metodología STEM en el aula de Educación Infantil. Contiene diferentes experimentos e indicaciones para una incorporación exitosa en el aula.</p> <p>Educa con TIC (s.f). <i>El uso de las TIC en el aula</i> [Web]. <a href="http://www.educacontic.es/">http://www.educacontic.es/</a>.</p> <p>Blog con recursos y actividades para trabajar en el aula. Diferentes niveles y áreas.</p> <p>García, J. (30 de agosto de 2016). <i>Los 6 tipos de licencias Creative Commons</i> [Web Blog Post]. <a href="https://www.eipe.es/blog/6-tipos-de-licencias-creative-commons/">https://www.eipe.es/blog/6-tipos-de-licencias-creative-commons/</a></p> <p>Web donde se indican las tipologías de licencias que pueden ostentar los recursos creados por los docentes para mostrar autoría y derechos de uso. Sirve para proteger la obra de los autores respecto a los recursos creados y empleados en el aula.</p> <p>González Prieto, J. (s.f). <i>Recursos para la Pizarra Digital Interactiva</i> [Blog]. <a href="http://recursospdj.wordpress.com/">http://recursospdj.wordpress.com/</a>.</p> <p>Blog con recursos de actividades para la pizarra digital interactiva.</p> <p>Educalab. (s.f). <i>Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recursos TIC</i> [Web]. <a href="http://educalab.es/recursos">http://educalab.es/recursos</a>.</p>

Selección de recursos de aprendizaje on-line para todos los niveles educativos y diferentes áreas.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s.f). *Banco de imágenes y sonidos del Intef* [Web]. <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Muñoz de la Peña, F. (s.f). *Aula 21* [Web]. <http://www.aula21.net>.

Web que reúne información de entornos y aplicaciones para la enseñanza a través de las TIC. Se ofrecen orientaciones útiles para realizar actividades de aprendizaje en el aula a través de las WebQuest, Caza Tesoros, etc.

Pastor, C. A., Sánchez-Serrano, J. M. y Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Ministerio de Economía y Competitividad. [http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

Guía didáctica de implantación de recursos de diseño universal de aprendizaje. En ella se encuentran todas las indicaciones y orientaciones necesarias, además de las pautas empleadas para cada tipo de recurso.

Santos, D. (2015). *40 Usos del Celular en el Aula | ExamTime | Apps Educativas* [Web]. <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/usos-del-celular-en-el-aula/>

Web en la que se exponen 40 tipos de uso del teléfono móvil o smartphone en el aula mediante la incorporación de aplicaciones de diferentes tipologías.

V.V.A.A. (s.f). *En la Nube TIC* [Web]. <http://www.enlanubetic.com.es/>.

Web con tutoriales sobre herramientas TIC creado y mantenido por un equipo de docentes especialistas